

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TEMA: "INFLUENCIA DE LOS PROGRAMAS DEPORTIVOS EJECUTADOS POR LA FUNDACIÓN SALVADOR DEL MUNDO (FUSALMO), EN EL TIEMPO DE OCIO NOCIVO DE LA POBLACIÓN JUVENIL DE SOYAPANGO, SAN SALVADOR, 2014-2015"

PRESENTADO POR:

ARIAS PALACIOS, OSCAR SALVADOR AP09007

PARA OPTAR AL TÍTULO DE:

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN**

DOCENTE DIRECTOR:

LIC. BORIS EVERT IRAHETA

COORDINADOR DE PROCESOS DE GRADUACIÓN

DR. RENATO ARTURO MENDOZA NOYOLA

CIUDAD UNIVERSITARIA, JUNIO DE 2017

EL SALVADOR, CENTROAMERICA

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR

Mtro. Roger Armando Arias Alvarado

VICE-RECTOR ACADÉMICO

Dr. Manuel de Jesús Joya

VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO

Ing. Nelson Bernabé Granados (Interino)

SECRETARIO GENERAL

Mtro. Cristóbal Hernán Ríos Benítez

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO

MsD. José Vicente Cuchillas Melara

VICE-DECANO

Misti. Edgar Nicolás Ayala

SECRETARIO GENERAL

Mtro. Héctor Daniel Carballo Díaz

AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MsD. Oscar Wuilman Herrera Ramos

COORDINADOR DE LOS PROCESOS DE GRADO

Dr. Renato Arturo Mendoza Noyola

DOCENTE DIRECTOR

Lic. Boris Evert Iraheta

MIEMBROS DE TRIBUNAL CALIFICADOR

Lic. José Wilfredo Sibrían Gálvez

Lic. Santos de Jesús Lucero

Lic. Boris Evert Iraheta

AGRADECIMIENTOS

A:

Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante toda mi vida.

Mi madre María Eugenia Palacios, por darme la vida, quererme mucho, creer en mi y porque siempre me apoyaste. Mamá gracias por darme una carrera para mi futuro, todo esto te lo debo a ti.

Mi padre Anastasio Arias Molina (QEPD), por cuidarme, protegerme, quererme mucho desde el cielo, a pesar que no estas en vida, créeme este triunfo va para ti con mucho amor por creer en mi, porque siempre me apoyaste. Gracias papá por darme una carrera para mi futuro, todo esto te lo debo a ti.

Mis hermanas, Karina Vanessa Arias Palacios, Fátima Eugenia Arias Palacios y Kenia Carolina Arias Palacios, apoyarme en cada momento que las necesite, las quiero mucho.

Mi novia Nancy Elizabeth Salinas Casco por cuidarme, quererme, apreciarme y amarme mas de lo que merezco, siempre estuviste ahí en el momento donde mas te necesite y por apoyarme en cada decisión que tome durante este lapso de mi vida, todo esto te lo debo a ti.

A nuestro docente director: Lic. Boris Evert Iraheta por ser nuestro guía durante este proceso, por ser una excelente persona como amigo y docente, porque siempre tuvo las palabras idóneas de motivación, además por todo el aporte para nuestra formación como profesionales.

Todos/as aquellos familiares y amigos que no recordé al momento de escribir esto. Ustedes saben quiénes son, los quiero.

Por quererme y apoyarme siempre, esto también se lo debo a ustedes.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I	9
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	9
1.2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA.....	11
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	11
1.4 ALCANCES Y DELIMITACIONES.....	12
1.4.1 ALCANCES.....	12
1.4.2 DELIMITACIONES.....	12
1.4.2.1 ESPACIAL:.....	12
1.4.2.2 TEMPORAL:	13
1.4.2.3 SOCIAL:	13
1.5 OBJETIVOS	13
1.5.1 OBJETIVO GENERAL.....	13
1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
1.6 HIPÓTESIS DE TRABAJO	14
1.6.1 HIPÓTESIS GENERAL	14
1.6.1.2 HIPÓTESIS NULA	14
1.6.1.3 HIPÓTESIS ESTADÍSTICA.....	14
1.6.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1	14
1.6.2.1 HIPÓTESIS NULA	14
1.6.2.2 HIPÓTESIS ESTADÍSTICA.....	15
1.6.3 HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2	15
1.6.3.1 HIPÓTESIS NULA	15
1.6.3.2 HIPÓTESIS ESTADÍSTICA.....	15
1.8 OPERACIOZALIZACION DE LA HIPÓTESIS	16
CAPÍTULO II	18
2. MARCO TEORICO.....	18
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	19

2.1.2 CÍRCULOS ESTUDIANTILES EN EL SALVADOR	22
2.2 FUNDAMENTOS TEORICOS	23
2.2.1 PROGRAMAS DEPORTIVOS	23
2.2.1.1 PROGRAMA.....	24
2.2.1.2 DEPORTE.....	26
2.2.1.3 DEPORTE SOCIAL	29
2.2.1.4 DEPORTE PARA TODOS.....	30
2.2.2 TIEMPO LIBRE	32
2.2.2.1 TIEMPO LIBRE EN NIÑOS Y JOVENES	35
2.2.3 OCIO	36
2.2.3.1 CARACTERÍSTICAS DEL OCIO.....	37
2.2.3.2 PILARES FUNDAMENTALES DEL OCIO	38
2.2.3.3 DIMENSIONES DEL OCIO	39
2.2.4.0 ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE OCIO Y RECREO (WLRA).....	41
2.2.4 TIPOS DE OCIO.....	47
2.2.4.1 OCIO NOCIVO	47
2.2.4.2 OCIO AUTOTÉLICO	48
2.2.4.3 OCIO HUMANISTA	49
2.2.4.4 OCIO EXOTÉLICO.....	50
2.2.4.5 OCIO AUSENTE	51
2.2.5 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	52
CAPÍTULO III.....	58
3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION	58
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	59
3.2 POBLACIÓN	59
3.3 METODO DE MUESTREO Y TAMAÑO DE LA MUESTRA.....	60
3.4 MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	61
3.4.1 METODO ESTADISTICO DE CONTRASTE	61
3.4.1.1 COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON	61
3.4.2 TÉCNICAS DE INVESTIGACION	65
3.4.2.1 ENCUESTA	65

3.4.3 INSTRUMENTO	66
3.4.3.1 CUESTIONARIO.....	66
3.4.4 VALIDACION Y FIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS	67
3.4.4.1 INDICE DE BELLACK.....	67
3.4.4.2 ALFA DE CRONBACH.....	68
3.5 METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTO.....	70
3.5.1 METODOLOGÍA.....	70
3.5.2 PROCEDIMIENTO.....	71
CAPÍTULO IV.....	72
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	72
4.1 ORGANIZACIÓN Y CLASIFICACION DE LOS DATOS	73
4.1.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	73
4.2 VALIDACION DE HIPÓTESIS.....	87
4.2.1 HIPÓTESIS GENERAL	87
4.2.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1	88
4.2.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2.....	89
4.3 INDICE DE BELLACK.....	91
CAPÍTULO V.....	92
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	92
5.1 CONCLUSIONES.....	92
5.2 RECOMENDACIONES.....	94
BIBLIOGRAFÍA.....	96
ANEXOS.....	100
INDICE DE BELLACK	101
FORMATO PARA VALIDAR INSTRUMENTOS	101
INSTRUMENTO A POBLACION	102
FOTOGRAFÍAS.....	105

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación es para optar al título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Especialidad Educación Física, Deporte y Recreación, de la Universidad de El Salvador. Para desarrollar la investigación se tomó una muestra de 25 jóvenes pertenecientes a los programas deportivos desarrollados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO).

La investigación tuvo como propósito, conocer la influencia de los programas deportivos ejecutados por la Fundación Salvador Del Mundo (FUSALMO), en el tiempo de ocio nocivo de la población juvenil de Soyapango, municipio de San Salvador, en el periodo de julio 2014 a Junio de 2015.

Los resultados obtenidos poseen una base científica obtenida a través de la validación de expertos en investigación durante el diseño y administración de los instrumentos. Esto permitió conocer la influencia de los programas deportivos ejecutados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), en el tiempo de ocio nocivo de la población juvenil, durante los años 2014 y 2015.

Se profundizo en importantes aspectos relacionados con programas deportivos, (características, estructura, objetivos, fines) tiempo libre, ocio (características, pilares y dimensiones), Asociación internacional del ocio y recreo (WLRA), tipos de ocio: ocio nocivo, ocio autotélico, ocio humanista, ocio exotélico y ocio ausente.

En el desarrollo de la investigación se aplicó una validación de instrumento denominada Índice de Bellack, el cual se basa en la fiabilidad de los instrumentos de recogida de datos, ya que si el reúne estos requisitos, habrá cierta garantía que los resultados obtenidos del estudio serán confiables, por lo tanto, las conclusiones pueden ser creíbles y merecedores de una mayor credibilidad.

También se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach que es un modelo de consistencia interna, basado en el promedio de las correlaciones entre los ítems. Entre las ventajas de esta medida se encuentra la posibilidad de evaluar cuánto mejoraría (o empeoraría) la fiabilidad de la prueba si se excluyera un determinado ítem. Requiere una sola administración del instrumento y produce valores que oscilan entre 0 y 1. Su ventaja reside en que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems del instrumento de medición, simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente.

Luego se aplicó el instrumento, una encuesta que fue dirigida a la población juvenil asistente a los programas deportivos de FUSALMO, en la cual sus datos fueron plasmados en gráficos para ser analizados.

Por último se redactó las conclusiones y recomendaciones con las cuales finaliza la investigación.

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En este capítulo se plantea el problema de la investigación; el cual es la influencia que tienen los programas deportivos desarrollados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), en el tiempo de ocio nocivo de la población juvenil, ya que la utilización que estas dan a su tiempo libre, muchas veces se enmarca en la realización de actividades nocivas las cuales pueden ser: visitas a bares y discotecas, así como la adicción a las drogas u otra sustancias tóxicas. En la justificación se planteará si la implementación del programa deportivo, disminuye el número de horas que los jóvenes utilizan en la realización de actividades de ocio nocivas.

1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En el país existen muchas problemáticas respecto a la utilización que los jóvenes dan a su tiempo libre, ya que ese mismo es utilizado para la realización de actividades de ocio nocivas, las cuales hacen referencia a acciones dañinas que pueden estar provocando muchos de los problemas sociales en la actualidad. El ocio como tal genera felicidad, diversión, bienestar, satisfacción y placer a nivel personal, pero muchas veces este es mal interpretado con la realización de actividades donde predomina la autonomía de cada joven, sin importar las acciones que se realicen y estas muchas veces permiten compensar vacíos emocionales que se producen en otros ámbitos.

La juventud busca pertenecer a un grupo social en el cual exista empatía, solidaridad, respeto e intereses comunes entre sus miembros para sentirse parte fundamental del mismo, a tal punto que se basa más en el hecho de invertir su tiempo libre con este grupo de amigos, que en las actividades que realicen, por ejemplo: salidas nocturnas a bares y discotecas, la adicción a las drogas, el alcoholismo, la prostitución, etc.

Según Valent (2010), las causas de violencia juvenil son múltiples y operan en distintos niveles. En el nivel macro, señala que violencia juvenil es el resultado de problemas estructurales profundos como el tiempo de ocio que disponen los jóvenes, la exclusión social y la desigualdad que sufren ciertos grupos; y la incapacidad del estado para ofrecer a todas y todos los ciudadanos -en especial a la niñez y la juventud- un acceso igualitario a los servicios básicos como la educación, la salud, el empleo, la seguridad y la justicia, entre otros. En este mismo nivel, la exclusión de la niñez y la juventud también se relaciona con la globalización y el consumismo. Mientras que la globalización es eficiente en la promoción del consumismo y la creación de expectativas económicas, es ineficiente en la provisión de los medios para que todos por igual puedan satisfacer esas expectativas.

Por esta situación, en el país surgen instituciones no gubernamentales que fomentan programas deportivos, en los cuales los jóvenes puedan invertir su tiempo libre en actividades física - deportivas, ya que estas fomentan un estilo de vida saludable además de crear lazos de sociabilidad con otras personas en las cuales se compartan intereses en común; con la finalidad de alejar a los

jóvenes de malas compañías así como de problemas sociales en los cuales pueden verse inmersos. Por lo descrito anteriormente, surge la siguiente temática de investigación.

1.2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿EI NUMERO DE HORAS DEDICADAS A LOS PROGRAMAS DEPORTIVOS EJECUTADOS POR LA FUNDACIÓN SALVADOR DEL MUNDO (FUSALMO), DISMINUYEN EL TIEMPO DE OCIO NOCIVO DE LA POBLACIÓN JUVENIL DE SOYAPANGO, SAN SALVADOR, 2014-2015?

1.3 JUSTIFICACIÓN

La investigación se enfocará en la influencia que tienen los programas deportivos desarrollados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), y su incidencia en el tiempo de ocio nocivo de la población juvenil de Soyapango en el año 2014 - 2015. Este estudio surge como una iniciativa para obtener información acerca de un área que no ha sido tomada en cuenta anteriormente en investigaciones de la especialidad, además se busca conocer como los jóvenes invierten su tiempo libre.

Cabe destacar que en el país no existen investigaciones sobre la temática de tiempo de ocio, por tal razón, es necesario indagar sobre la influencia de un programa deportivo en tiempo libre y su incidencia en los jóvenes participantes al mismo, que se desarrollara en la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO).

Lo que se quiere lograr con esta investigación, es conocer si la implementación de un programa deportivo disminuye el número de horas que los jóvenes utilizan para realizar actividades de ocio nocivas, o en caso contrario, no se logra ver algún cambio significativo respecto a esta temática.

Los resultados del presente trabajo de graduación serán de gran utilidad, ya que actualmente no existen estudios en el país sobre tiempo ocio y su relación con programas deportivos; por lo tanto beneficiara y aportara datos a futuras investigaciones.

1.4 ALCANCES Y DELIMITACIONES

1.4.1 ALCANCES

Con esta investigación se pretende describir la incidencia que tienen los programas deportivos que imparte la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO) en el tiempo libre de los jóvenes pertenecientes al mismo. Así como Identificar si la implementación del programa deportivo disminuye el número de horas que los jóvenes dedican a otras actividades de ocio nocivas.

1.4.2 DELIMITACIONES

1.4.2.1 ESPACIAL: La investigación se desarrollara en la Fundación Salvador del Mundo con los jóvenes pertenecientes al programa deportivo, en donde se recopilara y analizara información referente a la influencia que tienen, en el tiempo de ocio nocivo de la población juvenil residente en Soyapango.

1.4.2.2 TEMPORAL: Esta investigación se realizara tomando como base de estudio, el periodo comprendido entre el mes de Julio de 2014 y Junio de 2015.

1.4.2.3 SOCIAL: El objeto de estudio es la población juvenil de 12 a 21 años que reside en el municipio de Soyapango, sin hacer ninguna diferenciación de género.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 OBJETIVO GENERAL

- Conocer la influencia de los programas deportivos ejecutados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), en el tiempo de ocio nocivo de la población juvenil de Soyapango, San Salvador, 2014-2015.

1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el número de horas que los jóvenes asistentes a los programas deportivos ejecutados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), dedica al tiempo de ocio nocivo.
- Relacionar el número de horas dedicadas a los programas deportivos ejecutados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO) y las dedicadas al tiempo de ocio nocivo.

1.6 HIPÓTESIS DE TRABAJO

1.6.1 HIPÓTESIS GENERAL

- Los programas deportivos de la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), disminuyen el tiempo de ocio nocivo en los jóvenes participantes.

1.6.1.2 HIPÓTESIS NULA

- Los programas deportivos de Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), no disminuyen el tiempo de ocio nocivo, en los jóvenes participantes.

1.6.1.3 HIPÓTESIS ESTADÍSTICA

Ho: Si Pearson es menor o igual a 0.5, se acepta Hipótesis Nula.

H1: Si Pearson es mayor a 0.5, se acepta Hipótesis Alternativa.

1.6.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

- El número de horas que los hombres dedican a actividades de ocio nocivo en bares, discotecas y centros comerciales, es mayor que las dedicadas por las mujeres en su tiempo libre.

1.6.2.1 HIPÓTESIS NULA

- El número de horas que los hombres dedican a actividades de ocio nocivo en bares, discotecas y centros comerciales, es menor que las dedicadas por las mujeres en su tiempo libre.

1.6.2.2 HIPÓTESIS ESTADÍSTICA

Ho: Si Pearson es menor o igual a 0.5, se acepta Hipótesis Nula.

H1: Si Pearson es mayor a 0.5, se acepta Hipótesis Alternativa.

1.6.3 HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

- El número de horas que los jóvenes dedican a actividades formativas como visitas a museos, teatros, talleres de música y cursos de habilitación laboral, es mayor que el tiempo dedicado a hobbies como lo son: video juegos, redes sociales e internet.

1.6.3.1 HIPÓTESIS NULA

- El número de horas que los jóvenes dedican a actividades formativas como visitas a museos, teatros, talleres de música y cursos de habilitación laboral, es menor que el tiempo dedicado a hobbies como lo son: video juegos, redes sociales e internet.

1.6.3.2 HIPÓTESIS ESTADÍSTICA

Ho: Si Pearson es menor o igual a 0.5, se acepta Hipótesis Nula.

H1: Si Pearson es mayor a 0.5, se acepta Hipótesis Alternativa.

1.8 OPERACIOZALIZACION DE LA HIPÓTESIS

Hipótesis General: Los programas deportivos de la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), disminuyen el tiempo de ocio nocivo en los jóvenes participantes.			
Hipótesis Específicas	Variables	Definición Operativa	Indicadores
1- El número de horas que los hombres dedican a actividades de ocio nocivo en bares, discotecas y centros comerciales, es mayor que las dedicadas por las mujeres en su tiempo libre.	X= Ocio Nocivo	López (2003), Cuando la persona pierde sus capacidades lógicas y sentido común por adentrarse a actividades negativas sin importar sus consecuencias, por ejemplo: drogadicción, promiscuidad y embriaguez. Se encuentra con experiencias de ocio nocivo.	Autonomía Voluntad Motivación
	Y= Tiempo Libre	Se conoce como el tiempo que se dedica a actividades que no corresponden a trabajo formal, ni tareas domésticas esenciales. Normalmente se utiliza para descansar y llevar a cabo actividades que generen recreación, entretenimiento y placer.	Esparcimiento Libertad Descanso

<p>2- El número de horas que los jóvenes dedican a actividades formativas como visitas a museos, teatros, talleres de música y cursos de habilitación laboral, es mayor que el tiempo dedicado a hobbies como lo son: video juegos, redes sociales e internet.</p>	<p>X=Actividades Formativas</p> <p>Y= Hobbies</p>	<p>Conjunto de conocimientos e ideas adquiridas gracias al desarrollo de las facultades intelectuales, en las que se desarrollan contenidos técnico – prácticos de interés. Para que las personas puedan aumentar sus capacidades y destrezas en determinadas áreas a través de la lectura, el estudio, la práctica y el trabajo.</p> <p>Son todas aquellas actividades o pasatiempos que una persona realiza por gusto e interés personal y no por obligación como pueden ser el trabajo o estudio; que normalmente se realizan fuera de horas laborales.</p>	<p>Habilidades</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Bienestar</p> <p>Satisfacción</p> <p>Recreación</p> <p>Diversión</p>
--	---	--	---

CAPÍTULO II

2. MARCO TEORICO

En este capítulo se dan a conocer los antecedentes de programas deportivos, como lo son: desarrollo, función e influencia en los jóvenes. Se abordan temas como tiempo libre, el cual las personas utilizan para descansar, pasarla bien y llevar a cabo actividades que les brinden recreación, entretenimiento y placer. Así como la temática del ocio, sus características, pilares, dimensiones y tipos, los cuales son: el ocio nocivo es aquel que se manifiesta por la realización de actos perjudiciales para la sociedad, en la que dicha acción es practicada por una o varias personas. Mientras que el ocio autotélico se basa en experiencias que se realizan de un modo satisfactorio, libre y por sí mismas, sin una finalidad utilitaria, pero orientadas a la autorrealización y la calidad de vida. El ocio ausente no es negativo desde un punto de vista social; es negativo en cuanto a percepción personal. El ocio humanista se centra en el desarrollo de la persona, por lo que también se preocupa del bien social. Recalca al ocio como un derecho humano básico, del que nadie debería ser privado por razones de género, orientación sexual, edad, raza, religión, creencia, nivel de salud, discapacidad o condición económica. Por último encontramos al ocio exotélico, que es utilizado como un medio para conseguir una meta y no como un fin en sí mismo. Cuando lo importante es conseguir un objetivo (como puede ser mantener la salud, educarse, relacionarse, etc.) y el ocio es solo un medio para conseguirlo, estamos hablando de experiencias de ocio exotélico.

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

A nivel mundial, existen diversos programas deportivos que las instituciones públicas, privadas, de gobierno y no gubernamentales, desarrollan para que los jóvenes no inviertan su tiempo libre en actividades de ocio nocivas, las cuales pueden llevarlos a consecuencias fatales. Valdivia, Carrillo, Muñoz, Bahamondes y Álvarez (2012), llevaron a cabo un estudio en el cual se buscaba conocer el nivel de satisfacción que presentan los estudiantes en su tiempo de ocio frente a la oferta de práctica físico-deportiva de dicha institución. Entre sus objetivos se planteaban evaluar la satisfacción de los estudiantes de la Universidad de Atacama en relación con la oferta de práctica físico-deportiva, y entre sus resultados destaca los factores incidentes en la valoración de la oferta práctico físico - deportiva los cuales son: publicidad, cobertura, variedad por la difusión, variedad por el espacio físico, seguridad, comodidad, accesibilidad horaria, interés, calidad de vida y reconocimiento de la comunidad. De acuerdo a lo anterior, se logra inferir que la baja participación en los diferentes programas de actividades físico - deportivas de la UDA, son la respuesta de la poca satisfacción que los estudiantes sienten al no cumplir con sus expectativas iniciales.

Ferreira, K (2011), publicó una investigación denominada actividades deportivas y recreativas que podrían realizar los jóvenes entre 18 – 20 años para ocupar su tiempo libre, en la comunidad Aduana II Municipio Bolívar Anzoátegui. El método utilizado para el presente estudio fue analítico - sintético para estudiar el fenómeno tanto en sus partes, como un todo; y el método inductivo - deductivo que permitió llegar a conclusiones a partir del estudio de

manifestaciones particulares del fenómeno investigado. A nivel estadístico matemático se aplicó la distribución empírica de frecuencias que permitió organizar la información en tablas para facilitar la interpretación de los datos y la media aritmética para el estudio del tiempo libre. Entre sus resultados destaca que el desarrollar un grupo de actividades estratégicas deportivas y recreativas con los jóvenes de 18 – 20 de la comunidad Aduana II, trae como consecuencia una buena utilización del tiempo de ocio en actividades que los alejaran de vicios y malas compañías; fomentando lazos de buena convivencia e integración social, ya que esto permitirá una mejor interrelación entre sus miembros y aumentar en gran medida la práctica de valores positivos entre sus habitantes, por lo cual el impacto social se verá influenciado en gran medida por los programas deportivos implementados.

Rico, Morel y Gonzales (2010), llevaron a cabo un estudio en el cual se buscaba alternativas que satisficieran el interés de los adolescentes de 13 a 15 años hacia la práctica de actividades físicas recreativas sanas, según gustos y necesidades para disminuir el tiempo de ocio de los mismos. Entre sus objetivos planteaban: Analizar los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de las actividades y Elaborar actividades físico - recreativas que permitan lograr un mejor aprovechamiento del tiempo libre. Diseñaron un instrumento para conocer las actividades recreativas y deportivas que cumplieran las necesidades y gustos de los sujetos de la investigación, así como establecer los días de la semana y el horario en llevarlas a cabo. El método utilizado fue el analítico sintético para analizar el volumen de informaciones

recopiladas durante la investigación y poder obtener resultados concretos, así como el inductivo – deductivo, para determinar la conceptualización necesaria para el correcto análisis de los datos que aporta el trabajo dentro de su radio de acción. Entre sus resultados mas notorios sobresale que con las realización de actividades deportivas de forma recreativa se contribuye al empleo sano del tiempo libre y regenerar las energías gastadas durante el estudio y otras obligaciones; además eleva el estilo de vida, mejora las relaciones interpersonales y la disciplina a través del cumplimiento de las reglas de cada uno de los deportes y constituye una vía para la difícil e incansable lucha en la búsqueda de talentos deportivos.

Ramos (2010), realizo una investigación donde plantea la Influencia de las actividades deportivas y recreativas que puedan dar un mejor uso del tiempo libre en los jóvenes de 16 a 30 años pertenecientes al Consejo Popular de Tolondrón del municipio de Pedro Betancourt, Cuba, utilizando una muestra de 134 personas representando un 45% de la población total de jóvenes. Uno de los instrumentos utilizados fue la encuesta, elaborada con preguntas abiertas y cerradas que permitieran obtener datos que pudieran dar respuesta a los intereses de la población (preferencias de las actividades, el lugar, hora y monitores que las impartirían). Además se utilizo un FODA, para determinar los puntos débiles y fuertes de la comunidad, así como las amenazas y oportunidades para una mejor organización del proceso de recreación a nivel local. Ramos llego a la conclusión que el programa deportivo - recreativo favoreció el uso del tiempo libre en los participantes, ya que el mismo disminuyo el tiempo dedicado a otras actividades.

2.1.2 CÍRCULOS ESTUDIANTILES EN EL SALVADOR

Durante la presidencia del General Fidel Sánchez Hernández (1º de Julio de 1967 al 1º de julio de 1972), se dio prioridad a los programas de desarrollo integral para la juventud, como lo son los Círculos Estudiantiles del país, casas de la cultura, el apoyo a las bellas artes, escuelas de música, pintura, deporte estudiantil y nacional en todas sus expresiones. Los primeros centros estudiantiles surgieron en Ahuachapán, Zacatecoluca, San Salvador y San Miguel. Actualmente son administrados por las casas de la cultura en sus localidades y financiados por el Instituto Nacional de la Juventud (INJUVE) y donaciones de países amigos como el Gobierno de Corea a través de la Agencia de Cooperación Internacional (KOICA).

Los círculos estudiantiles u organizaciones juveniles, existen en cada uno de los catorce departamentos del país, algunos reestructurados como el de Ahuachapán y en su gran mayoría cuentan con salones para impartir y recibir clases, área de informática, oficinas administrativas, talleres de pastelería, repostería, cosmetología, danza, pintura, manualidades, bibliotecas, espacios deportivos y material para desarrollar sus prácticas. En sus diversas sedes se ofrecen actividades deportivas, culturales, desarrollo de artes, cursos de capacitación vocacional y guardería para hijos de madres solteras jóvenes. Y capacitaciones en computación, turismo, cocina nacional e internacional, inglés, agricultura, costura, corte, confección y otros. Cabe destacar que todos los servicios están dirigidos a jóvenes entre las edades de 7 y 29 años de edad.

2.2 FUNDAMENTOS TEORICOS

2.2.1 PROGRAMAS DEPORTIVOS

Conjunto de actividades deportivas que forman parte de una programación, llevados a cabo por un organismo o institución, que son puestos a disposición de la población para la elección y realización opcional en su tiempo libre, en función de sus necesidades e intereses. La practica deportiva constituye un fenómeno social de trascendencia, por una parte se ha confirmado su importancia como elemento que beneficia a la salud física y mental de quienes la realizan; por otra parte, se ha encontrado como un gran factor de corrección de problemas sociales, también canaliza el cada vez más creciente tiempo de ocio en los jóvenes y fomenta la solidaridad mediante su práctica en grupo o en equipo. En la actualidad, ya no se trata únicamente de construir equipamientos deportivos o de prestar servicios, el desafío ahora es que el deporte sea un medio para educar a la ciudadanía en valores cívicos, para mejorar su calidad de vida mediante hábitos deportivos saludables y para integrar socialmente a los ciudadanos de los diferentes municipios del país. Por tanto, los programas deportivos intentan saciar la necesidad humana de movimiento lúdico-competitivo, pero teniendo en cuenta los valores humanos y sociales del deporte, es decir, la salud, el esparcimiento, la socialización, el descanso, etc. Además el concepto hace alusión al hecho que toda persona tiene el derecho de practicar una actividad deportiva independientemente de su clase socio - económica, raza, religión, sexo, etc.

2.2.1.1 PROGRAMA

Aplicados al deporte, los programas constituyen el conjunto de actividades y servicios deportivos, coordinados e integrados, que partiendo de planes establecidos y recursos disponibles, pretenden alcanzar objetivos determinados de una manera simultánea o sucesiva, de tal forma que satisfagan las necesidades deportivas que los motivaron, según esta definición, los programas deportivos se concretan a partir de tres aspectos dimensionales: población a la que van destinados, medios disponibles y necesidades deportivas que tratan de satisfacer. Estos programas tienen elementos o características básicas a seguir:

- a) Definición: para que no haya una confusión de las tareas, objetivos y actividades a realizar con los medios a utilizar.
- b) Cuantificado: se debe llevar un control minucioso de su realización, puesto que a través de ello se podrá concretizar.
- c) Temporalidad: establecer cuando se quiere alcanzar los objetivos.
- d) Viable: que pueda realizarse.
- e) Ambicioso: buscar un alto impacto, pero sin ser ilusorio
- f) Asignado: en el entendido que siempre debe haber un responsable.
- g) Evaluable: el cumplimiento de metas y objetivos por medio de parámetros preestablecidos indicaran el grado de cumplimiento del proyecto.
- h) Gradual: su evolución debe ir paso a paso, para que haya una garantía efectiva de su desarrollo.

- i) Integral: el desarrollo integro no se logra enfocándose en una solo área, sino que debe haber una interdisciplinaridad.

Toda planificación deportiva tiene al ser humano en movimiento, o en determinados casos, como medio. Cada programación deportiva, deberá fundamentarse y apoyarse, en esta realidad.

Los objetivos deportivos pueden concretarse en tres tipos, de carácter general, que formulados en orden de prioridad, en cuanto a su pretensión y búsqueda, se determinan:

Objetivos que atienden y responden a necesidades directas, de primera magnitud podría decirse, de movimiento, de ejercitación física. Propugnan el deporte por el deporte, el movimiento por sí mismo. Están bastante concretadas en las diferentes clasificaciones y taxonomías del ámbito motor, siendo prácticamente idénticas para todas las vías de aplicación.

Objetivos que se fundamentan en la posibilitación de la práctica deportiva, en preparar y disponer el entorno para que pueda alcanzarse el objetivo anterior. Vienen a dar respuesta a una segunda magnitud de las necesidades deportivas. Están en función de la vía escogida, siendo distintos los medios precisos en cada una de ellas, aunque adaptables, en según casos, unos a otros.

Objetivos cuya función puede contraerse de la acción de motivar para la práctica física, para el ejercicio físico, el juego, el deporte. Puesto que en cada una de las vías pretender unos fines diferenciados, los mecanismos y procesos motivacionales diferirán, adaptándose a cada caso.

2.2.1.2 DEPORTE

Actualmente, debido al gran auge de la actividad físico - deportiva, el deporte es analizado desde diferentes puntos de vista, ya sea desde el ámbito cultural como el científico. De este modo el deporte es estudiado por la sociología, la filosofía, la biomecánica, la educación, la historia, entre otros. Como afirma García Ferrando (1990), el deporte abarca distintas manifestaciones en diversos órdenes en nuestra sociedad, de manera que en los últimos años se habla de la industria deportiva como grupo diferenciado que ofrece actividades de distracción, entretenimiento, espectáculo, educación, pasatiempos, bienes y servicios relacionados con el ocio y la actividad física, competitiva y recreativa.

Si consultamos el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española (1992), nos encontramos en su primera acepción el término deporte significa “recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre”. Mientras que en su segundo significado hace referencia a la “actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”. Como podemos comprobar, el término deporte se caracteriza por los siguientes aspectos: actividad física y mental, reglas o normas, competición, diversión y juego.

Todos estos aspectos nos van a facilitar un primer acercamiento al concepto deporte. En nuestra sociedad, el término deporte evidencia un fenómeno sociocultural y educativo.

A continuación presentamos distintas concepciones del término deporte propuestas por diferentes autores:

- Coubertin (1960), el deporte es “culto voluntario y habitual del intenso ejercicio muscular, apoyado en el deseo de progresar y que puede llegar hasta un alto riesgo”.
- Cagigal (1959), deportes es “aquella competición organizada que va desde el gran espectáculo hasta la competición de nivel modesto; también es cada tipo de actividad física realizada con el deseo de compararse, de superar a otros o a sí mismos, o realizada en general con aspectos de expresión, lúdicos, gratificadores, a pesar del esfuerzo”.
- Parlebas (1988), define deporte como “situación motriz de competición reglada e institucionalizada” a la que Moreno (1996), añade el aspecto lúdico, quedando la definición de deporte de la siguiente manera: “situación motriz de competición, reglada, de carácter lúdico e institucionalizada”
- García (1990), entiende que en todo deporte aparecen tres elementos esenciales definiéndolo como “una actividad física e intelectual, humana, de naturaleza competitiva y gobernada por reglas institucionalizadas”.
- Sánchez (1994), al definir el término deporte, nos dice que este está relacionado con “toda actividad física, que el individuo asume como

esparcimiento y que suponga para él un cierto compromiso de superación de metas, compromiso que en un principio no es necesario que se establezca más que con uno mismo”.

- Castejón (2001), aporta una nueva definición del deporte bastante amplia en la que tiene cabida cualquier disciplina deportiva: “actividad física donde la persona elabora y manifiesta un conjunto de movimientos o un control voluntario de los movimientos, aprovechando sus características individuales y en cooperación con otros, de manera que pueda competir consigo mismo, con el medio o contra otros tratando de superar sus propios límites, asumiendo que existen unas normas que deben respetarse en todo momento y que también, en determinadas circunstancias, puede valerse de algún tipo de material para practicarlo”.

Como podemos observar la mayoría de estos autores tienen relación en diversas cosas entre ellas, la reglamentación, actividad física e intelectualidad, actividad lúdica y competitividad, de manera que podemos decir que el concepto deporte abarca una serie de numerosos factores tanto, económicos, sociales, psicológicos, de salud y legislativo. Actualmente el deporte es analizado y estudiado desde muchos ámbitos como el escolar, el educativo, el competitivo, deporte para todos, deporte adaptado, etc., de este modo nos encontramos con definiciones del término “deporte” desde una perspectiva más integradora, en las cuales cualquier persona se ve involucrada en algún ámbito del deporte en nuestra vida, sin importar ningún tipo de religión, etnia, raza, ni condición social, en donde predomina la autonomía y libre de elección.

2.2.1.3 DEPORTE SOCIAL

Este concepto promueve la práctica de actividades físicas, deportivas y recreativas que incluyen a todas las comunidades, sin discriminación de edad, sexo, condición física, social, cultural, étnica o racial. Por tanto, el deporte es una actividad propicia para la promoción de valores y hábitos, como una herramienta de convocatoria e integración, para acompañar el crecimiento saludable de los jóvenes y apoyar al desarrollo de un proyecto comunitario basado en la inclusión y la tolerancia. El deporte social se relaciona con la recreación comunitaria, que plantea una serie de actividades secuenciales con la intención de mejorar la calidad de vida de sus miembros, para lograr de manera integral el bienestar humano y del entorno, ofreciendo condiciones óptimas de práctica y aprovechamiento del tiempo libre dirigido a niños, jóvenes y la comunidad en general.

La práctica deportiva, el uso apropiado del tiempo libre y la construcción de hábitos saludables mediante el desarrollo físico, recreativo y comunitario, constituyen herramientas primordiales para el mejoramiento de la calidad y condiciones de vida en las personas. Las actividades nocivas como el uso y abuso de sustancias psicoactivas, el cigarrillo, el alcohol, las nuevas tecnologías, el sedentarismo, la visita constante y por muchas horas a centros comerciales, bares y discotecas entre otros aspectos, distancian a las personas de la incorporación a dichas prácticas. Por tanto, se debe incentivar a la buena utilización del tiempo libre en actividades físicas, deportivas y recreativas en las comunidades.

2.2.1.4 DEPORTE PARA TODOS

El concepto engloba, la práctica a nivel popular de todos los deportes, olímpicos y no olímpicos. El rendimiento individual no es lo más importante en el nivel inferior o medio. No obstante, queda garantizada la función de enlace con el deporte de elite y de alto rendimiento. Esta es la descripción habitual hasta alrededor de 1970. Por otro lado, el “Deporte para Todos” abarca múltiples actividades deportivas, desde la infancia hasta una edad avanzada, en las que coinciden elementos del deporte de competición, formas tradicionales del juego y del deporte, pero también disciplinas deportivas y formas de ejercitarse de nueva creación.

En él no está prevista una medición formal del rendimiento, aunque en algunos ámbitos no se excluye (por ejemplo, carreras, natación, marchas y pruebas ciclistas populares). Este segundo ámbito ha pasado a un primer plano durante los últimos treinta años.

“El deporte no es un artículo de lujo, no es una ocupación para ociosos ni una compensación por el trabajo intelectual. El deporte es una fuente de perfeccionamiento interno para cada persona. La profesión no tiene nada que ver con ello. Antes bien, el deporte es un regalo irremplazable que les es dado a todas las personas en igual medida. Desde una perspectiva étnica tampoco existe diferencia, ya que, por naturaleza, todas las razas disponen del deporte como de algo propio y en igualdad de derecho”.

COUBERTIN (1959), establece en sus escritos cuatro condiciones para este tipo de deporte:

- Motivación suficiente
- Facilidad de asimilación
- Realización económicamente moderada
- Posibilidad de llevarlo a cabo toda la vida

Con los Juegos Olímpicos de París (1924), Ámsterdam (1928), Los Ángeles (1932) y Berlín (1936), el COI (Comité Olímpico Internacional) no sólo había garantizado su permanencia, sino que los había convertido en un acontecimiento reconocido mundialmente. El “Deporte para todos” se extendió por muchos países como compensación al trabajo industrial, como oportunidad para un tiempo libre razonable y, en parte también, como reconocimiento de la forma de entender la vida de las diferentes clases sociales. Ampliando el concepto, podríamos considerar el deporte para todos como un medio de inclusión en sectores marginados, con la finalidad de fomentar lazos sociales y culturales entre sus miembros. A su vez reconoce el derecho a las personas de toda edad a jugar, pasarla bien, disfrutar; y sobre todo a su auto realización personal. El deporte para todos debe tener como objetivo central el mejoramiento de la calidad de vida de en general, involucrando también la iniciación de la población en el deporte, la buena forma física, el buen uso del tiempo libre y la inclusión social.

2.2.2 TIEMPO LIBRE

Se conoce como tal, a aquel tiempo que la gente dedica a actividades que no corresponden a su trabajo formal ni a tareas domésticas esenciales. Generalmente, las personas suelen utilizar este tiempo para descansar del trabajo, para llevar a cabo alguna actividad que les reporte recreación, entretenimiento y placer, o para hacer aquellas actividades que por falta de tiempo no pueden hacer mientras están en un día laborable. Su rasgo diferencial es que se trata de un tiempo recreativo el cual puede ser utilizado por “su titular” a discreción, es decir, a diferencia de lo que ocurre con aquel tiempo no libre en el cual la mayoría de las veces no se puede elegir el tiempo de realización, en este, la persona puede decidir cuántas horas destinarle.

El tiempo libre suele incluir la realización de actividades no laborales, que pueden revestir algún tipo de obligatoriedad, como ir al médico, ir al supermercado, entre otras y que se realizan en el llamado tiempo libre, porque no se dispone de tiempo para hacerlas durante aquellas jornadas en las que domina el trabajo.

En otro orden de cosas, es importante destacar que el tiempo libre, es una necesidad típicamente humana. Es habitual que después de una semana agotadora en materia de obligaciones laborales, domésticas o estudiantiles, las personas procuren la realización de actividades que impliquen únicamente disfrutar, relajarse, de todo aquello que los cansó o agotó en la semana laboral. En tanto, sobre lo que puede ser considerado una actividad estricta en el

tiempo libre variará de persona a persona, porque lisa y llanamente no todos tienen la misma percepción de lo que puede ser divertido, agradable, entretenido o placentero.

Por ejemplo, algunos considerarán que estudiar o leer un libro no puede para nada divertido, sin embargo, habrá seguramente algunos que sí lo consideren como una actividad entretenida para invertir su tiempo libre. Ahora bien, más allá de esta aclaración, es importante mencionar que existen una serie de prácticas que por convención social y desde tiempo atrás están vinculadas al tiempo libre, es decir, se procura realizarlas en los tiempos libres de cada uno, tal es el caso de: ir al cine, al teatro o asistir a cualquier otro tipo de actividad artística o cultural, pasear por el parque, ir a un shopping o centro comercial de compras, salir un día de picnic, contratar una excursión a alguna zona rural para desplegar diversas actividades que acentúen el contacto directo con la naturaleza, entre otras.

A continuación presentamos otras definiciones del término tiempo libre propuestas por diferentes autores:

- Martínez (1996), 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 que puede dirigir hacia otras finalidades: descanso, distracción participación y relación social o perfeccionamiento personal”. Este autor considera el tiempo libre como el período temporal no sujeto a necesidades ni obligaciones, es decir,

pone el acento en la necesidad de que la actividad que hagamos en el tiempo libre esté absolutamente ligada a la libertad de elección del sujeto.

- Alonso (1987), atendiendo 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; 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.

Weber (1969), en su estudio: el problema del tiempo libre, 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.

2.2.2.1 TIEMPO LIBRE EN NIÑOS Y JOVENES

Se puede considerar el tiempo libre de los niños y jóvenes como aquel período de tiempo que queda después de sus obligaciones escolares y familiares. Es un espacio que se llena, con actividades libres y espontáneas. Estudios destacan la importancia y necesidad de una ocupación activa de ese tiempo libre, La Fundación 'Robert Wood Johnson', expone los beneficios positivos que tienen la inclusión de las actividades físicas y deportivas en los OST (*Out-of-school time, programs*) (programas extraescolares) ante el alto y creciente número de niños/as y jóvenes con sobrepeso u obesidad. Los beneficios de los programas extraescolares son: el desarrollo de habilidades en arte, música, cocina, manualidades y deportes en áreas que contribuyen significativamente al desarrollo y calidad de vida en niños y jóvenes.

El tiempo libre hoy en día se presenta como una reivindicación de todas las clases sociales y de todos los grupos de edad; la importancia de tener tiempo libre tiene además un carácter preventivo de algunos de los males que aquejan a la sociedad: depresión, soledad, aislamiento, alcoholismo, drogadicción, enfermedades por sedentarismo, enfermedades crónicas, etc. Este reclamo social en pro de una mejora cualitativa y cuantitativa de vida está en relación con lo que denominamos calidad de vida, aspecto directamente relacionado con el tiempo libre. Se puede afirmar que la calidad de vida que experimenta una persona está ligada al tiempo libre.

2.2.3 OCIO

Cuenca (2006), define como ocio, a aquel tiempo no dedicado a actividades de carácter obligatorio, o que es necesario hacer, como lo son: el trabajo, el cuidado de la casa, los negocios, la educación, el comer o el dormir. Conceptualizando como tal, al tiempo que sobra después de haber cumplido con todas las obligaciones (aunque esto es relativo, puesto que muchas de ellas se pueden hacer por placer o por su utilidad en el largo plazo).

El termino ocio etimológicamente proviene del latín Otium, que significa reposo. Según el Diccionario de la RAE (1992), ocio es el tiempo libre, fuera de las obligaciones y ocupaciones habituales. De acuerdo a esta definición encontramos:

- Ocio activo: Ocio en el que el participante es receptor y emisor de estímulos.
- Ocio pasivo: Ocio en el que el participante es únicamente receptor de estímulos.

Cuenca (2006), contempla y define el ocio como el tiempo libre fuera de obligaciones habituales, que descansa en tres pilares esenciales:

- Percepción de libre elección en función de preferencias individuales.
- Sensación gratificante y placentera.
- Autotélismo: es decir, actividades que tienen un fin en sí mismas y en la sensación gratificante que producen al practicarlas.

2.2.3.1 CARACTERÍSTICAS DEL OCIO

El uso más habitual del concepto está vinculado al descanso del trabajo. El ocio, por lo tanto, aparece fuera del horario laboral o en el periodo de vacaciones. Es importante darle un sentido al ocio (por ejemplo, a través de la práctica de algún deporte, la lectura o la realización de paseos), de lo contrario es probable que este tiempo libre se transforme en aburrimiento. Las exigencias del mundo actual hacen que el ocio sea cada vez más infrecuente. Hoy en día es normal que un trabajador consulte su correo electrónico laboral durante el fin de semana o que un niño realice estudios complementarios al finalizar la jornada escolar. Por eso, cuando las personas se encuentran con tiempo libre, muchas veces ni siquiera saben en qué invertirlo. Hay que tener en cuenta que lo que algunos sujetos realizan de manera obligatoria para otros puede constituir un momento de ocio. Ese es el caso de cocinar, leer, practicar deportes y otras actividades. Sin embargo, en el tiempo libre se realizan una serie de actividades, que aunque no son propiamente laborales pueden llegar a ser obligatorias, tales como tareas domésticas cotidianas, desplazamientos sobre todo en las grandes ciudades, compras de primera necesidad, etc.

Una de las características relevantes del ocio es la toma de conciencia de lo que se desea hacer en el tiempo libre, lo que implica un adecuado conocimiento de uno mismo y el desarrollo de procesos cognitivos para identificar las actividades que mayor satisfacción pueden generar.

2.2.3.2 PILARES FUNDAMENTALES DEL OCIO

- Autonomía, ya que la actividad elegida por el individuo, ha sido libremente.
- Autotélismo, las actividades realizadas en el tiempo libre para convertirse en ocio han de realizarse sin buscar una utilidad o finalidad ajena al mismo hecho de realizarla. Tiene que aportar alguna satisfacción personal.
- Placer, toda actividad de ocio busca el placer de la persona o individuo.
- Finalidad, hay que tener unos objetivos concretos dependiendo en el grupo humano con el que se integra la sociedad.
- Dinero, depende del nivel económico o individuo.
- Adaptación al medio, favorece la buena integración social del individuo.
- Autodesarrollo, que nos aporte equilibrio, formación y desarrollo.
- Interrelación, con los demás y con el trabajo ya que lo que hacemos en nuestro tiempo de ocio afecta a nuestro trabajo y a todos los aspectos de nuestra vida
- Organización del tiempo, cuanto más se organiza el tiempo, mayor tiempo libre disponemos y por lo tanto mayor ocio.
- Libertad de elección, de la actividad que queremos realizar y con quien o quienes.
- Creatividad.
- Transformación social.

En definitiva, la experiencia personal de la participación en actividades de ocio se ha de basar, fundamentalmente, en la percepción de libre elección, es decir, actividades que tienen un fin en sí mismas y en la sensación gratificante que producen al practicarlas.

2.2.3.3 DIMENSIONES DEL OCIO

DIMENSIONES	PROCESOS PERSONALES Y SOCIALES	ACTIVIDADES PROTOTIPICAS
CREATIVA	Desarrollo Personal Autoafirmación Introspección Reflexión	Artes Turismo Alternativo Nuevos Deportes Deportes de Aventura Hobbies
LUDICA	Descanso Diversión	Juego Práctica Cultural Turismo Tradicional Práctica Deportiva Paseos Tertulia
FESTIVA	Autoafirmación Colectiva Auto Descubrimiento Apertura a los Demás Socialización Ruptura de Cotidianeidad Sentido de Pertenencia	Fiesta Patrimonio Folklore Turismo Cultural Deporte Espectáculo Eventos Parques Temáticos Parques de Atracciones
ECOLOGICA	Vinculación al Espacio Capacidad de Admiración Contemplación	Recreación al Aire Libre Turismo Urbano Arte en la Calle Turismo Rural Ecoturismo Deporte al Aire Libre

SOLIDARIA	Vivencia del Otro Participación Asociativa Gratuidad Voluntariedad	Ocio Comunitario Animación Sociocultural Animación Turística Turismo Social Deporte para Todos Asociacionismo Educación del Tiempo Libre
PRODUCTIVA	Bienestar Utilidad Profesionalización	Industrias Culturales Sector del Turismo Deporte Profesional Establecimientos Recreativos Actividades del Juego y Apuestas Servicios Ocio - Salud Bienes de Equipo y Consumo
CONSUNTIVA	Consumo Mercantilización	Compra de Productos, Bienes y Servicios Turísticos, Culturales, Deportivos y Recreativos
PREVENTIVA	Prevención Precaución	Ocio Preventivo Educación para la Salud Programas Preventivos
TERAPEUTICA	Recuperación Calidad de Vida	Ocio Terapéutico Ocio y Salud
ALIENANTE	Enajenación	Cualquier Actividad
AUSENTE	Aburrimiento Desinterés	Inactividad
NOCIVA	Prácticas Abusivas Dependencia Exógena	Ociopatías Ludopatías Vértigo

2.2.4.0 ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE OCIO Y RECREO (WLRA)

La Asociación Internacional WLRA, (World Leisure & Recreation Association), define el ocio como:

- Un área específica de la experiencia humana, con sus beneficios propios, entre ellos la libertad de elección, creatividad, satisfacción, disfrute, placer, y una mayor felicidad. Comprende formas de expresión cuyos elementos son de naturaleza física, intelectual, social, artística o espiritual.
- Un recurso importante para el desarrollo integral de la persona y un factor fundamental de la calidad de vida.
- Una actividad que fomenta la buena salud general y el bienestar, al ofrecer variadas oportunidades que permiten a individuos y grupos seleccionar actividades y experiencias que se ajustan a sus propias necesidades, intereses y preferencias. Las personas consiguen su máximo potencial de ocio cuando participan en las decisiones que determinan las condiciones de su propio ocio.
- Un derecho básico, como lo son la educación, el trabajo y la salud, del que nadie debería ser privado por razones de edad, raza, religión, salud, discapacidad o condición económica.

La WLRA considera que:

- El desarrollo del ocio se facilita garantizando las condiciones básicas de vida como son, la seguridad, cobijo, alimentación, educación, recursos sostenibles, equidad y justicia social.
- Para conseguir un estado de bienestar físico, mental y social, un individuo o grupo debe ser capaz de identificar y lograr aspiraciones, satisfacer necesidades e interactuar de forma positiva con el entorno. Por lo tanto, se entiende el ocio como recurso para aumentar la calidad de vida.
- Muchas sociedades actuales se caracterizan por un incremento de la insatisfacción, el estrés, el aburrimiento, la falta de actividad física, la falta de creatividad y la alienación en el día a día de las personas. Todas estas características pueden ser aliviadas mediante conductas satisfactorias de ocio.

A continuación presentamos otras definiciones del término ocio propuestas por diferentes autores:

- a) La primera definición de ocio de la que se tienen referencia, es la aportada por Aristóteles, como tiempo exento de la necesidad de labor. Tiempo que, como veíamos anteriormente es empleado por una elite en la contemplación y preparación para el ejercicio de la política y las artes.

- b) Veblen (1899), recoge esta visión de tiempo liberado de la obligación de trabajar, que es tamizada a través de la óptica capitalista, definiendo el ocio como utilización “no-productiva” del tiempo.
- c) Kaplan (1975), desde un análisis más amplio, destaca cinco grandes aproximaciones o perspectivas desde las que abordar el concepto de ocio:
- + Definición clásica o humanista, basada en la premisa de que el ser humano necesita libertad de acción.
 - + Perspectiva terapéutica, desde la que se concibe el ocio como un tipo de intervención orientado a las personas que, por cuestiones de salud, lo requieren.
 - + Modelo cuantitativo, que identifica el ocio con el tiempo que se emplea en actividades de esparcimiento.
 - + Concepto institucional, que lo identifica con un elemento del sistema social, que cumple una serie de funciones necesarias para la sociedad, basado en los valores que están contenidos en la concepción de ocio de cada cultura particular
 - + Perspectiva social, que se basa en la idea de que el ocio, al igual que el resto de la realidad, se define en un contexto en el que intervienen actores sociales que crean su propio sistema o universo de significados acordados.
- d) Lawton (1993), en su análisis del ocio durante el envejecimiento. Este autor, en un intento de sistematización de las múltiples connotaciones a que ha dado lugar el concepto de ocio, destacó una serie de agrupaciones

o categorías de los significados más representativos que aparecen recogidos en la literatura psicológica.

- e) De Grazia (1964), define el ocio como aquella actividad que contiene en sí misma la finalidad de su realización, sin que la persona que la lleva a cabo la utilice de manera propositiva para la obtención de otro beneficio que no sea ese.
- f) San Martín, López y Esteve (1999), añaden a la dimensión de “Finalidad”, la de “Nivel de Esfuerzo”, lo que permite incluir bajo este nombre actividades que van desde aquéllas donde predomina la relajación y escasa activación, hasta otras en las que el componente de disciplina, reto y superación personal ocupa un lugar destacado. Estas últimas entrarían dentro del denominado “ocio serio”
- g) (Stebbins, 1992, 1997). John Neulinger (1974) incorpora la noción de libertad en la acotación del concepto de ocio. Para este autor, cuando una actividad es libremente elegida por la persona, y se lleva a cabo sin tener otro propósito adicional distinto a la propia satisfacción que supone realizarla, esta actividad puede considerarse como ocio.
- h) Kleiber (1991), la actividad que se desarrolla en el ocio llega a ser “autotélica”, es decir, tiene como única finalidad ella misma.

- i) Neulinger (1974), ofrece una definición comprehensiva de ocio que contiene las tres dimensiones fundamentales que delimitan este concepto: grado de libertad en la elección, motivación intrínseca-extrínseca y orientación instrumental-final. Ejes que remarcan su carácter subjetivo y que advierten la notable influencia de los factores culturales en la clasificación de una actividad dentro de la categoría de “ocio”.

- j) La definición aportada por Argyle (1996), recoge estos significados: “Son aquellas actividades que la gente hace en su tiempo libre porque quiere, en su interés propio, por diversión, entretenimiento, mejora personal o cualquier otro propósito voluntariamente elegido que sea distinto de un beneficio material” (Argyle, 1996).

- k) Munné (1995), rechaza la identificación de “tiempo libre” con ocio, ya que el primero es aquél del que la persona dispone una vez que se ha liberado de la obligación de trabajar, lo que no implica que sea necesariamente tiempo de ocio. Así, el individuo, junto con el deber que se supone su ocupación laboral diaria, se encuentra con toda una serie de obligaciones a las que debe atender en el desenvolvimiento de su vida cotidiana (satisfacción de necesidades fisiológicas básicas, aseo personal, desplazamientos, compras, atención a familiares, cuidados de salud, etc.), que le ocupan un tiempo que aun no pudiendo ser calificado como “trabajo” tampoco entra en la categoría de ocio.

- l) Dumanzier (citado por Munné, 1995) destaca el carácter electivo, definiéndolo como: “El tiempo ocupado por aquellas actividades en las que domina el autoconocimiento, es decir, en las que la libertad predomina sobre la necesidad”.
- m) Argyle (1996), el ocio es el conjunto de actividades que una persona realiza en su tiempo libre, porque desea hacerlas, sin presiones externas, con el objetivo de divertirse, entretenerse y desarrollarse a sí mismo.
- n) Mundy y Dattilo (1998), consideran el ocio como un espacio en el que a de estar presente la libre elección para el logro de una autorrealización, como un derecho de la persona y como un medio para la mejora de la calidad de vida.
- o) Caride (1998), el ocio ha sido conceptualizado desde tres enfoques diferenciados:
- 1) Dimensión básica de la vida cotidiana de la persona en función de los hábitos y comportamientos socioculturales de su comunidad.
 - 2) Derecho que ha de ser garantizado por las políticas de servicios sociales con el objetivo de reducir la inactividad y las conductas antisociales que puedan aparecer en el tiempo libre de las personas.
 - 3) Factor de desarrollo integral de la persona humana, valorado como ámbito de expansión cultural idóneo para promover experiencias con fines formativos o terapéuticos.

2.2.4 TIPOS DE OCIO

2.2.4.1 OCIO NOCIVO

Entendemos por ocio nocivo a aquel que se manifiesta por la realización de experiencias perjudiciales para la sociedad, en la que dicha acción es realizada por una o varias personas. En el primer caso podríamos hablar, por ejemplo, de la drogadicción como vivencia de ocio. El drogadicto pudiera sentir que al realizar dicha acción escapa de sus problemas, pero la comunidad no lo ve como una buena salida al mismo, ya que provoca una adicción negativa al vicio. El ocio se presenta aquí como acción dañina, que es necesario corregir, prevenir y rectificar.

Las experiencias de ocio nocivo se caracterizan por la ausencia de libertad (personal o social), de satisfacción (en el sentido de satisfacción interna) y gratuidad (referida a un fin en sí mismo), por ello, tienen unas consecuencias negativas, individual o socialmente.

López (2003) denomina a esta vivencia del ocio nocivo: vértigo. El hombre entregado al vértigo es un ser bloqueado, el cual pierde sus capacidades lógicas y el sentido común por adentrarse a actividades negativas sin importar sus consecuencias, entre ellas destacamos: el poder, la drogadicción, la embriaguez, la velocidad, el juego de azar, la promiscuidad y la gula. Comúnmente desarrolladas en: bares, burdeles, discotecas, calles, parques, casinos, etc. Cabe destacar que estas actividades son realizadas por sujetos en compañía de su grupo de amigos.

2.2.4.2 OCIO AUTOTÉLICO

Corresponde con las experiencias de ocio que se realizan de un modo satisfactorio, libre y por sí mismas, sin una finalidad utilitaria, es el ocio desinteresado desde el punto de vista económico, pero orientado a la autorrealización y la calidad de vida. Es aquella experiencia vital, que descansa en tres pilares esenciales: elección libre, finalidad en sí mismo y sensación gratificante. Al no perseguir un objetivo externo de tipo práctico y tener una significación en sí mismo, el ocio autotélico es fuente de satisfacción para quien lo experimenta. Sus características fundamentales son: carácter desinteresado, lo que supone un desprendimiento y una independencia respecto a los intereses de la vida cotidiana; su libertad interna, manifestada por una conciencia de querer hacer lo que se hace asumiendo las reglas que lleva implícitas, y condición del ámbito espacio - temporal que conlleva, a una vivencia satisfactoria.

Se ha utilizado a menudo como referente del ocio autotélico, el empleo del tiempo libre, en este caso, lo que interesa es la ocupación, no lo que se consigue. La experiencia de este ocio tiene que ver con la convivencia humana, subjetiva, libre, satisfactoria y con un fin en sí misma. Por tanto, lo que se busca es que la persona realice actividades positivas en base a sus gustos y placeres. Lo que muchas veces es mal interpretado por sujetos que realizan actividades nocivas, las cuales traen consecuencias negativas y fatales.

2.2.4.3 OCIO HUMANISTA

Es un ocio centrado en el desarrollo de la persona en todas sus vertientes, por lo que también se preocupa del bien comunitario. Este ocio es un derecho humano básico, como la educación, el trabajo o la salud, y del que nadie debería ser privado por razones de género, orientación sexual, edad, raza, religión, creencia, nivel de salud, discapacidad o condición económica. A partir de este planteamiento, entendemos que el ejercicio del ocio humanista favorece el desarrollo personal y social, al tiempo que potencia el desarrollo de ámbitos de libertad, satisfacción y gratuidad. Sin olvidar tampoco los referentes de identidad, superación y justicia, propios de cada persona.

En la actualidad, existen diversos lugares como lo son: polideportivos, centros culturales y comerciales, museos, parques, cines, y otros múltiples sitios de interés centrados en el entretenimiento y el disfrute de los ciudadanos. Esta manera de entender el ocio pudiéramos decir que arranca de las últimas décadas del siglo XX. Desgraciadamente todas estas bondades, que han favorecido y robustecido las vivencias de ocio, no han sido para todas las sociedades ni para todos los lugares, ya que las desigualdades sociales son evidentes y muchas van en aumento. El ocio humanista actual a nivel global puede ser considerado, como un ocio de consumo, que forma parte de una importante industria cuyo objetivo es el rendimiento económico.

2.2.4.4 OCIO EXOTÉLICO

Este ocio es utilizado como un medio para conseguir una meta y no como un fin en sí mismo. Se refiere a experiencias que pueden ser libres y satisfactorias, pero que no se realizan por ellas mismas, sino por lo que se consigue a través de ellas. Es evidente que las actividades de ocio exotélico pueden ser un modo para educarse, trabajar, negociar, relacionarse con un determinado entorno social, rehabilitarse, mantener la salud, etc. Cuando lo importante es lograr alguna de estas metas y el ocio sólo es un medio para conseguirlas, estamos hablando de experiencias de ocio exotélico.

Dimensiones del ocio exotélico:

- Productiva: Buscan una utilidad de cualquier índole. En el ámbito deportivo se podría poner como ejemplo a los deportistas que llegaron a ser elites y que viven del deporte.

- Educativa: Pretende la formación del individuo o grupo. Ejemplo: Practicas deportivas con fines educativos, cursos técnicos como lo podrían ser pastelería, computación, corte y confección, mecánica, cosmetología, etc.

- Terapéutica: Su objetivo es tener buena salud. Ejemplo: Personas que pertenecen a una comunidad y asisten a gimnasios para estar en forma, o salen a caminar con un objetivo claramente saludable.

- Distintiva: Se basa en la diferenciación social. Ejemplo: Los jugadores de golf amateur que practican su deporte en clubes exclusivos.

2.2.4.5 OCIO AUSENTE

Se refiere cuando la acción en si misma no es dañina, pero la persona no se siente a gusto con ello. Entendemos que el sujeto percibe carencias de vivencias libres, satisfactorias y gratas, en la que resiente de manera negativa el tiempo sin obligaciones.

Dicho en otros términos, sería así como la percepción de un tiempo vacío, lleno de aburrimiento. El ocio ausente no es, por tanto, un ocio negativo desde un punto de vista social, es negativo en cuanto percepción personal. Por ejemplo: Una persona mayor que disfruta mucho su trabajo y siente miedo ante la llegada de la jubilación, está pasando una sensación desagradable que seguramente preferiría haber evitado.

2.2.5 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Abúlico: Incapacidad para tomar parte en discusiones y actividades.

Actividad Física: Son todos los movimientos del cuerpo que hacen trabajar a nuestros músculos y que tienen como resultado un gasto de energía.

Actitud: Disposición específica hacia una experiencia planteada, que puede ser negativa o positiva.

Adolescente: Es un periodo en el desarrollo biológico, psicológico, sexual y social del individuo que sucede inmediatamente posterior a la niñez, en el cual el individuo comprende su capacidad de reproducción, la evolución de su psiquis y es un periodo donde comienza a planificar y pensar ciertamente en su futuro.

Balanceo: Son los movimientos pendulares de piernas o brazos. Biotipo: tipo biológico caracterizado por la constancia de caracteres físicos y psíquicos que permite individualizar un grupo.

Biometría: Ciencia que estudia al hombre en su crecimiento y desarrollo, con las distintas medidas antropométricas y el estudio constitucional de los individuos.

Biotipología: Ciencia que estudia los tipos o categorías de la individualidad humana en un grupo étnico.

Capacidad Motriz: Rasgo o actitud de un individuo, que está relacionada con el nivel de ejecución de una variedad de habilidades motrices por ser un componente de la estructura de esas habilidades.

Control: Consiste en medir y supervisar regularmente un avance, a fin de identificar las variaciones respecto a la planificación de un proyecto, de tal forma que se tomen medidas correctivas cuando sea necesario para cumplir con los objetivos del planteados.

Deporte: Actividad o ejercicio físico, sujeto a determinadas normas, en que se hace prueba, con o sin competición, de habilidad, destreza o fuerza física.

Deserción Escolar: Es el acto deliberado o forzado mediante el cual un niño (a) deja su aula o centro escolar; este abandono tiene a la base múltiples causas, entre ellos: bajos ingresos económicos, pobreza, difícil acceso a la escuela o largas distancia entre las comunidades y las escuelas, ruralidad, embarazo precoz, trabajo infantil, violencia, delincuencia, pandillas, entre otros.

Diversión: Es un término que se utiliza normalmente para hacer referencia a todas aquellas actividades que generan alegría en quien las realiza ya que se caracterizan por ser entretenidas, alegres, relajantes o interesantes

Edad Biológica: Corresponde a la edad determinada por el nivel de maduración de los diversos sistemas que componen el hombre.

Ejercicio Formativo: Ejercicio que tiene la función de educar el carácter de los hombres. Son los que tienden principalmente a la formación corporal, postura, desarrollo armónico muscular, desarrollo de las funciones, etc.

Instalación Deportiva: Es un recinto o construcción provista de los medios necesarios para el aprendizaje, la práctica y la competición de uno o más deportes. Incluyen las áreas donde se realizan las actividades deportivas, los diferentes espacios complementarios y los de servicios auxiliares.

Joven: Se denomina joven a aquella persona que se encuentra en un período temprano de su desarrollo orgánico. El término proviene del término latino “Juventus”, para referir a la edad situada entre la niñez y la edad adulta; abarca tanto la pubertad como la adolescencia tardía, hasta llegar a la juventud propiamente dicha.

Niños: Se entiende por niño o niña aquella persona que transcurre por la primera instancia de la vida conocida como infancia y que aún no ha alcanzado un grado de madurez suficiente para tener autonomía.

Planeamiento: Elaboración o establecimiento de un plan.

Planificación Deportiva: Es un escrito que precisa los detalles necesarios para realizar una serie de acciones programadas para la ejecución de líneas estratégicas, acordes a los objetivos y de cada municipalidad.

Programas Deportivos: Conjuntos de actividades deportivas que forman parte de una programación, llevada a cabo por un organismo o institución que son puestas a disposición de la población para la elección y realización opcional en su tiempo libre, en función de sus necesidades e intereses.

Población juvenil: Es una población con una proporción relativamente elevada de niños, adolescentes y adultos jóvenes con una baja edad mediana que oscila en 13 y 21 años.

Recreación: Son todas aquellas actividades y situaciones en las cuales exista la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento.

Sedentarismo: Tipo de vida que implica la ausencia de ejercicio físico habitual o que tiende a la ausencia de movimiento.

Subvención: Cantidad de dinero que se concede a una persona, una entidad o una institución como ayuda económica para realizar una obra o para su mantenimiento.

Táctica: Procedimiento o método que se sigue para conseguir un fin determinado o ejecutar algo.

Técnica: Conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, en una ciencia o en una actividad determinada, en especial cuando se adquieren por medio de su práctica y requieren habilidad.

Tiempo Libre: Se conoce como el tiempo que la gente dedica a aquellas actividades que no corresponden a trabajo formal, ni tareas domésticas esenciales. Generalmente, las personas suelen utilizar este tiempo para descansar del trabajo, para llevar a cabo alguna actividad que les reporte recreación, entretenimiento y placer; o para hacer aquellas actividades que por falta de tiempo no pueden hacer mientras están en un día laborable. Su rasgo diferencial es que se trata de un tiempo recreativo el cual puede ser utilizado por “su titular” a discreción, es decir, a diferencia de lo que ocurre con aquel tiempo no libre en el cual la mayoría de las veces no se puede elegir el tiempo de realización, en este, la persona puede decidir cuántas horas destinarle.

Ocio: Se entiende como aquel tiempo no dedicado a actividades de carácter obligatorio, o que es necesario hacer, como lo son: el trabajo, el cuidado de la casa, ir al supermercado, los negocios, la educación, el comer o el dormir. El termino ocio etimológicamente proviene del latín Otium, que significa reposo.

Ocio Ausente: Se refiere cuando la acción en si misma no es dañina, pero la persona no se siente a gusto con ello. Entendemos que el sujeto percibe carencias de vivencias libres, satisfactorias y gratas, en la que resiente de manera negativa el tiempo sin obligaciones.

Ocio Autotélico: Corresponde con las experiencias de ocio que se realizan de un modo satisfactorio, libre y por sí mismas, sin una finalidad utilitaria, es el

ocio desinteresado desde el punto de vista económico, pero orientado a la autorrealización y la calidad de vida.

Ocio Exotélico: Basa su práctica en un medio para conseguir una meta y no como fin en sí mismo. Se refiere a experiencias que pueden ser libres y satisfactorias, pero que no se realizan por ellas mismas, sino por lo que se consigue a través de ellas. Cuando se busca alcanzar una meta y el ocio sólo es un medio para conseguirlas, estamos hablando de experiencias de ocio exotélico.

Ocio Humanista: Entendemos por ocio humanista a aquel que defiende ante todo la dignidad de la persona humana en sus vertientes individual y social, por lo que se preocupa del bien comunitario, y se sustenta en los tres valores: libertad, satisfacción y gratuidad, sin olvidar tampoco los referentes de identidad, superación y justicia.

Ocio Nocivo: Corresponde con las experiencias de ocio caracterizadas por la ausencia de libertad (personal o social), de satisfacción (en el sentido de satisfacción interna) y gratuidad (referida a fin en sí mismo), carentes de varios aspectos esenciales propios del ocio autotélico y, por ello, tienen unas de consecuencias negativas, individual o socialmente.

Vía Metabólica: Serie de reacciones o pasos bioquímicos consecutivos a través de los cuales el alimento es transformado en nutrientes básicos, como aminoácidos, ácidos grasos libres y carbohidratos simples.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

En este capítulo se desarrollara la metodología utilizada, en la cual describimos el proceso que se llevo a cabo para la realización del presente estudio, entre todos los elementos que se detallan encontramos el tipo de investigación, en nuestro caso es descriptiva ya que esta orientada a recolectar, ordenar, analizar y representar un conjunto de datos, con el fin de describir apropiadamente las características del mismo. Así como el universo, la población y el tipo de muestreo, este último, fue por conveniencia ya que se realizo, utilizando personas seleccionadas y voluntarias como sujetos de la investigación. La técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento que se valido para definir su confiabilidad a través del Índice de Bellack, fue el cuestionario, que se aplico directamente a la población juvenil que asiste a los programas deportivos de la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO). El método estadístico utilizado fue el Coeficiente de Correlación de Pearson, el cual permite analizar la relación existente entre dos variables cuantitativas; oscilando su valor entre -1 y 1, donde el signo del coeficiente indica la dirección de la relación y su valor absoluto indica la fuerza, mientras que los valores mayores indican relaciones de variables más estrechas.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La naturaleza de esta investigación es descriptiva, ya que esta orientada a recolectar, ordenar, analizar y representar un conjunto de datos, con el fin de describir apropiadamente las características de este. En este tipo de investigaciones también llamadas diagnósticas, buena parte de lo que se escribe y estudia; consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores.

El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

3.2 POBLACIÓN

En la Fundación Salvador del Mundo, la población total de jóvenes pertenecientes al programa deportivo es de 320 personas, constituidos principalmente por niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos, entre las edades de 9 a 21 años (promedio 15 años de edad) estudiantes de

primer, segundo, tercer ciclo y bachillerato provenientes de centros escolares e institutos públicos del municipio de Soyapango, carecientes de recursos e infraestructura deportiva, con altos índices de deserción escolar, ubicados en entornos de pobreza, riesgo social, delincuencia juvenil y con pocas oportunidades de continuar con estudios superiores.

Tabla 2. Población beneficiada con los programas deportivos impartidos por FUSALMO.			
Colonias / Soyapango	Hombres	Mujeres	Total
Reparto Las Margaritas I	6	3	9
Colonia y Urbanización Prados de Venecia	2	4	6
Colonia San José	4	3	7
Lotificación Santa Eduviges	3	3	6
Colonia Las Palmeras	4	5	9
Colonia Naves	2	4	6
Colonia Santa Isabel	4	3	7
Total	25	25	50

Fuente: Fichas de inscripción de participantes a los programas deportivos de la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO).

3.3 METODO DE MUESTREO Y TAMAÑO DE LA MUESTRA

El método a utilizar es el muestreo por conveniencia. Creswell, J (2008), lo define como una técnica de muestreo no probabilístico, en donde el investigador selecciona a los sujetos debido a la conveniencia, accesibilidad y disponibilidad de ellos para la investigación. La utilización de este método

comúnmente se da cuando no tenemos acceso a la lista completa de los individuos que forman la población.

Entre los criterios que se utilizaron para la selección total de la muestra (50 personas), encontramos: La edad de los participantes, ya que la mayoría son niños/as menores de 12 años, y en la investigación la edad mínima requerida fue de 15 años. Así como la voluntariedad del joven en querer participar en la investigación, ya que algunos se negaron a participar en la misma. Y como último criterio fue la disponibilidad del joven, ya que al momento que se llegó a la institución la población disponible era limitada.

3.4 MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

3.4.1 METODO ESTADISTICO DE CONTRASTE

3.4.1.1 COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON

El **coeficiente de correlación de Pearson** o r es una prueba estadística que permite analizar la relación entre dos variables cuantitativas, medidas en un nivel por intervalos o de razón, donde r mide el grado de asociación lineal entre dos variables X e Y . El signo del coeficiente indica la dirección de la relación y su valor absoluto indica la fuerza. Los valores mayores indican relaciones más estrechas. El coeficiente r puede variar de -1 a 1, donde el signo indica la dirección de la correlación; mientras que el valor numérico, la magnitud de la correlación.

Usos de la r de Pearson:

- a) Permite predecir el valor de una variable dado un valor determinado de la otra variable.
- b) Se trata de valorar la asociación entre dos variables cuantitativas estudiando el método conocido como correlación.
- c) Dicho cálculo es el primer paso para determinar la relación entre las variables. Consiste en la posibilidad de calcular su distribución muestral y así poder determinar su error típico de estimación.
- d) Reporta un valor de correlación cercano a 0 como un indicador de que no hay relación lineal entre 2 variables.
- e) Reporta un valor de correlación cercano a 1 como un indicador de que existe una relación lineal positiva entre las 2 variables.

Características de la r de Pearson

- Es una medida que indica hasta que punto, los mismos individuos o sucesos ocupan la misma posición relativa a 2 variables.
- Refleja únicamente la relación lineal entre 2 variables.
- Cuando la relación es perfecta positiva, cada individuo obtiene exactamente las mismas calificaciones en ambas variables.
- Puede calcularse en cualquier grupo de datos, sin embargo la validez del test de hipótesis sobre la correlación entre variables requiere en sentido estricto de: a) que las dos variables procedan de una muestra

aleatoria de individuos. b) que al menos una de las variables tenga una distribución normal en la población de la cual la muestra procede.

Para el cálculo válido de un intervalo de confianza del coeficiente de correlación de r , ambas variables deben tener una distribución normal. Si los datos no tienen una distribución normal, una o ambas variables se pueden transformar (transformación logarítmica) si no, se calcularía un coeficiente de correlación no paramétrico (coeficiente de correlación de Spearman) que tiene el mismo significado que el coeficiente de correlación de Pearson y se calcula utilizando el rango de las observaciones.

Ventajas la r de Pearson

- El valor del coeficiente es independiente de cualquier unidad usada para medir variables.
- Mientras más grande sea la muestra, más exacta será la estimación.

Desventajas la r de Pearson

- Requiere supuestos acerca de la naturaleza o formas de las poblaciones afectadas.
- Requiere que las dos variables hayan sido medidas hasta un nivel cuantitativo continuo y que la distribución de ambas sea semejante a la de la curva normal

Criterios de interpretación de la r de Pearson:

- - 1,00 = Correlación negativa perfecta
- - 0,90 = Correlación negativa muy fuerte
- - 0,75 = Correlación negativa considerable
- - 0,50 = Correlación negativa media
- - 0,10 = Correlación negativa débil
- 0,00 = No existe correlación lineal alguna entre las variables
- 0,10 = Correlación positiva débil
- 0,50 = Correlación positiva media
- 0,75 = Correlación positiva considerable
- 0,90 = Correlación positiva muy fuerte
- 1,00 = Correlación positiva perfecta

Por tanto, se puede definir el coeficiente r como un índice que puede utilizarse para medir el grado de relación de dos variables siempre y cuando ambas sean cuantitativas.

Representación de su fórmula:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\left[n(\sum X^2) - (\sum X)^2 \right] \left[n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2 \right]}}$$

3.4.2 TÉCNICAS DE INVESTIGACION

3.4.2.1 ENCUESTA

Se denomina como tal, al conjunto de preguntas diseñadas y pensadas para ser dirigidas a una muestra de población, en las que el investigador recopila datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno, ni el fenómeno donde se recoge la información; teniendo como finalidad averiguar estados de opinión, actitudes o comportamientos de personas ante asuntos específicos. Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, integrada a menudo por personas, empresas e instituciones; los resultados, se extraen siguiendo procedimientos matemáticos de medición estadística. Para la presente investigación, esta técnica nos permitirá conocer la opinión de las personas encuestadas sobre la influencia de los programas deportivos desarrollados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), y su incidencia en el tiempo de ocio nocivo en la población juvenil del municipio de Soyapango, en San Salvador.

3.4.3 INSTRUMENTO

3.4.3.1 CUESTIONARIO

Se denomina como tal, al conjunto de preguntas que se elaboran para obtener información sobre algún objetivo en concreto; utilizados muchas veces como técnica o guía de investigación para efectuar encuestas, donde se interroga sobre determinados “temas” que se quieren averiguar. Las preguntas pueden ser abiertas, cerradas, o un combinando de ambas; las cuales son breves, precisas, numeradas, no ambiguas, no condicionadas, y redactadas en cuanto a lenguaje y complejidad, de acuerdo a la edad o conocimiento de las personas a interrogar. Las preguntas, que se documentarán, deben ser secuenciadas, organizadas y la complejidad debe ser creciente. El tiempo asignado para responderlas debe ser adecuado, para que pueda pensarse antes de responder. Debe saberse de antemano el objetivo del cuestionario, y como se interpretarán las respuestas obtenidas, cuantitativa y cualitativamente. Para la presente investigación, el instrumento cuenta con 14 preguntas de opción múltiple sobre la influencia de los programas deportivos desarrollados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), y su incidencia en el tiempo de ocio nocivo en la población juvenil; el cual será contestado por la población perteneciente al programa.

3.4.4 VALIDACION Y FIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

3.4.4.1 INDICE DE BELLACK

La fiabilidad es una cualidad que debe estar presente en todos los instrumentos de recogida de datos. En las palabras de Pérez (1998) si el presente reúne estos requisitos, habrá cierta garantía que los resultados obtenidos del estudio serán confiables, por lo tanto, las conclusiones pueden ser creíbles y merecedores de una mayor credibilidad.

La confiabilidad se refiere al nivel de exactitud y consistencia de los resultados obtenidos, al aplicar el instrumento por segunda vez en condiciones tan parecidas como sea posible. Tenemos entonces que elaborar un instrumento que sea confiable. Para ello, existen muchas vías para lograrlo. Si se tratara de un cuestionario, Se puede aplicar 2 veces a la misma persona en un corto periodo de tiempo, y seguidamente se utiliza el Índice de Bellack:

$$b = \frac{Ta}{Ta + Td} \times 100$$

Se considera que el instrumento es confiable si el índice de Bellack resultante es mayor al umbral arbitrario de 80. Por tal motivo deberá seleccionarse, los indicadores e ítems de tal manera que estos respondan a las características peculiares del objeto de estudio.

Validez del criterio, lo único que se debe hacer es relacionar su medición con el criterio, y este coeficiente se toma como coeficiente de validez.

La validez de un criterio es la medida del grado en que una prueba esta relacionada con algún criterio.

Todos los instrumentos de recolección de datos (cuestionarios, test, escalas, guías de observación, pruebas de conocimiento, etc.), deben precisar de la validez del contenido, y esta consiste en hacer una revisión profunda de cada ítem que estructura el instrumento.

3.4.4.2 ALFA DE CRONBACH

El coeficiente Alfa de Cronbach es un modelo de consistencia interna, basado en el promedio de las correlaciones entre los ítems. Entre las ventajas de esta medida se encuentra la posibilidad de evaluar cuánto mejoraría (o empeoraría) la fiabilidad de la prueba si se excluyera un determinado ítem. Este coeficiente, requiere una sola administración del instrumento y produce valores que oscilan entre 0 y 1. Su ventaja reside en que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems del instrumento de medición, simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente”.

Este índice de consistencia interna puede ser calculado manualmente o en Excel de dos formas:

- 1) Mediante la varianza de los ítems
- 2) Mediante la matriz de correlación.

“El valor mínimo aceptable para el coeficiente alfa de Cronbach es 0.7; por debajo de ese valor la consistencia interna de la escala utilizada es baja” Celina y Campo (2005), este valor manifiesta la consistencia interna, es decir, muestra la correlación entre cada una de las preguntas; un valor superior a 0.7 revela una fuerte relación entre las preguntas, un valor inferior revela una débil relación entre ellas. No es común, pero el alfa de Cronbach puede arrojar un valor negativo, esto indica un error en el cálculo o una inconsistencia de la escala.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados. Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados.

La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación.

George y Mallery (2003), sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach:

- Coeficiente alfa $>.9$ es excelente
- Coeficiente alfa $>.8$ es bueno
- Coeficiente alfa $>.7$ es aceptable
- Coeficiente alfa $>.6$ es cuestionable
- Coeficiente alfa $>.5$ es pobre
- Coeficiente alfa $<.5$ es inaceptable

3.5 METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTO

3.5.1 METODOLOGÍA

En primer lugar se gestionara el respectivo permiso (que será otorgado por el docente asesor en el proceso de grado) con autoridades de la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), en donde se buscara la autorización para ingresar a sus instalaciones con la finalidad de tener acceso a los jóvenes del lugar, en donde se recopilara información detallada sobre las variables a ser estudiadas: programas deportivos y ocio. Luego se recopilara y analizará documentos bibliográficos que darán cuerpo teórico a la investigación; Se desarrollara el tema con base a población y muestra seleccionada, luego se elaborara el instrumento, al obtener la fiabilidad y validación, además del visto bueno por parte de los expertos, se procederá a realizar una prueba piloto para definir la confiabilidad del mismo. Luego nos centraremos en el trabajo de campo, en donde se aplicara directamente a la población ya establecida por el muestreo de conveniencia; Al obtener la información, se efectuara el análisis e interpretación de los datos utilizando los programas Microsoft Excel y SPSS para la tabulación de los mismos. Por ultimo se redactaran las respectivas conclusiones y recomendaciones de la investigación.

3.5.2 PROCEDIMIENTO

En la tercera semana de septiembre se visitó al Centro Escolar República del Perú, donde se realizó la prueba piloto para la validación del instrumento con los jóvenes del tercer ciclo de educación básica, en el cual se le pidió responder un cuestionario que sirvió para conocer influencia de los programas deportivos ejecutados por el club deportivo de judo y taekwondo del centro escolar; posteriormente en la segunda semana de octubre se desarrolló la recolección de los datos en la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), en donde se entregó a los jóvenes el cuestionario sobre la temática a desarrollar; el mismo detalló el objetivo y la finalidad de la investigación, por último se recolectaron los datos del mismo para su análisis e interpretación.

CAPÍTULO IV

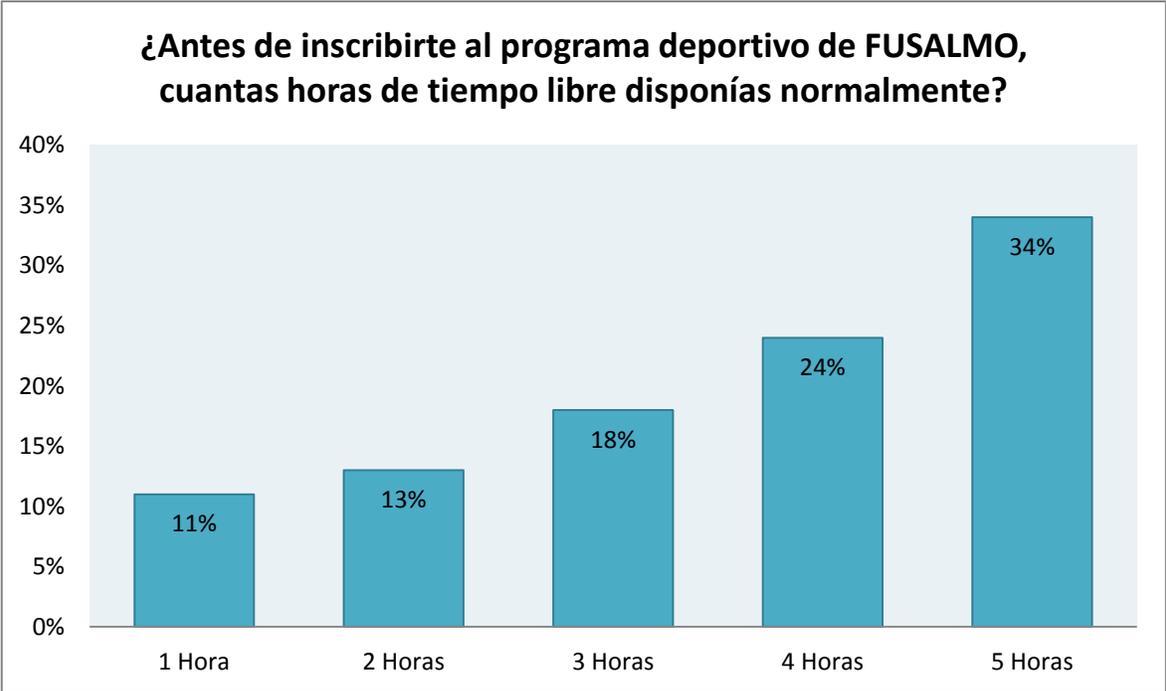
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Este capítulo plantea el análisis y la interpretación de los resultados presentados, mediante gráficos que muestran la información recabada sobre la influencia que tienen los programas deportivos desarrollados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), en el tiempo de ocio nocivo de la población juvenil, en términos de cantidad y porcentajes, así como un análisis de cada ítem en los cuales se muestra una interpretación haciendo un contraste entre los resultados del cuestionario y las hipótesis planteadas al inicio de la investigación. Así como el coeficiente de Pearson en donde se realizó la correlación de las variables.

4.1 ORGANIZACIÓN Y CLASIFICACION DE LOS DATOS

4.1.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

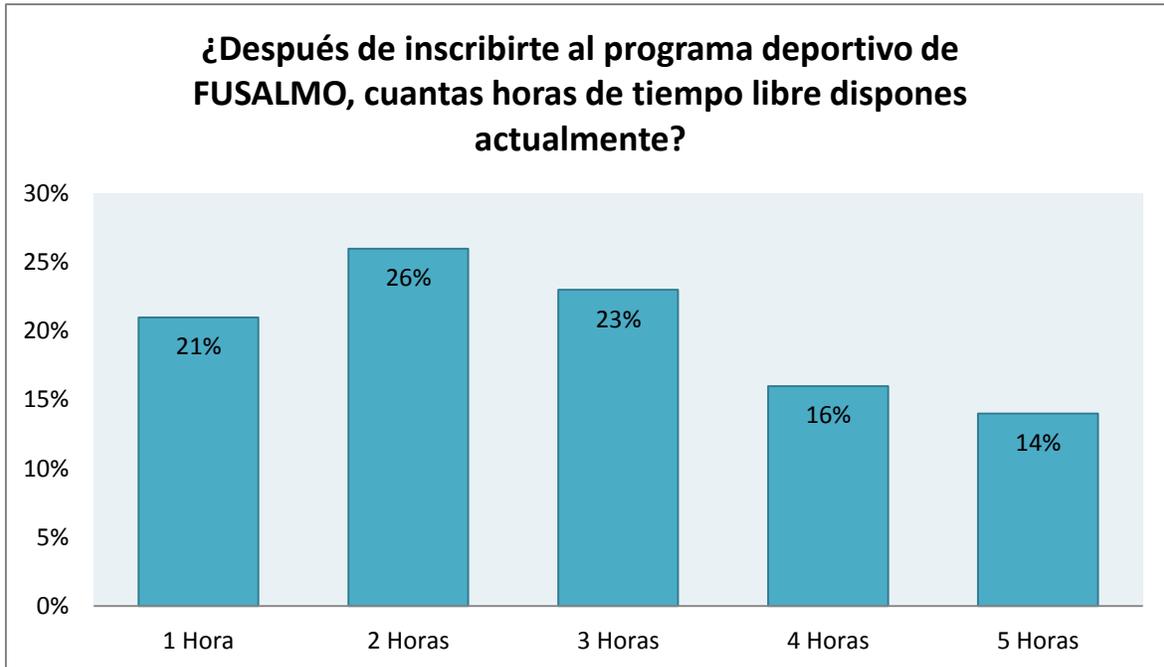
Gráfico 1



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

El 34% de los jóvenes encuestados mencionan que antes de pertenecer al programa deportivo de FUSALMO, disponían de 5 horas de tiempo libre durante el día, en las cuales no realizaban ni ningún tipo actividad deportiva, por lo tanto dedicaban ese tiempo a la realización de otras actividades; mientras que un porcentaje considerable de jóvenes 24% expreso tener 4 horas libres, un 18% manifestaban poseer 3 horas libres, un grupo mas reducido, el 13% disponía 2 horas y un pequeño grupo el 11% solo 1 hora, por lo tanto se observa que existían muchas horas tiempo libre en los jóvenes.

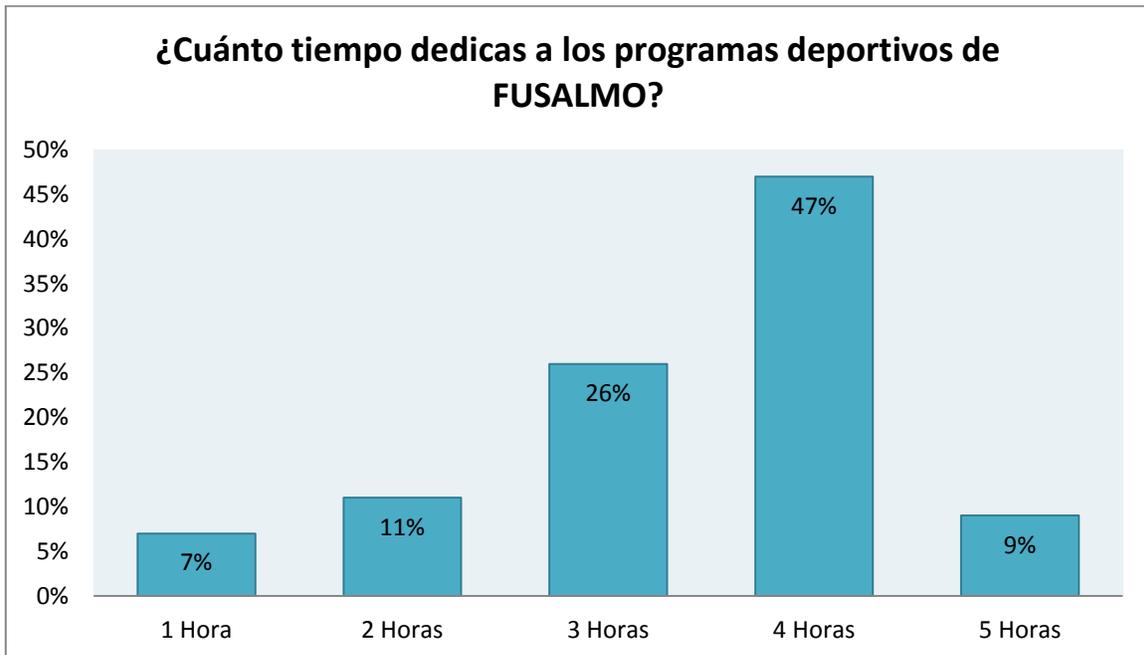
Gráfico 2



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

Con respecto a las horas de tiempo libre que los jóvenes disponen actualmente, se detalla que el 26% de la población dispone 2 horas libres debido a que se inscribieron al programa deportivo de FUSALMO, lo que redujo el tiempo dedicado a otras actividades, mientras que el 23% manifiesta tener 3 horas diariamente, un 21% redujo considerablemente su tiempo libre en 1 hora, mientras que el 16% no redujo mucho sus horas ya que disponen de 4, y por ultimo el 14% mantiene su cantidad de horas libres con 5.

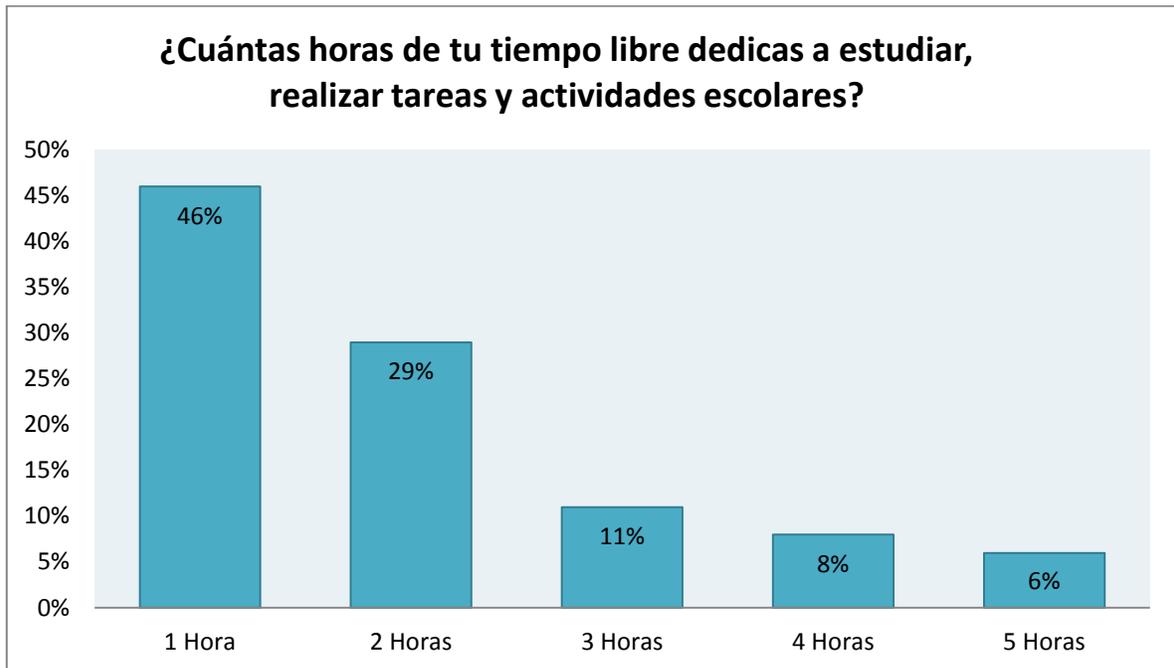
Gráfico 3



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

Se observa que la gran mayoría de los jóvenes encuestados 47% dedica 4 horas de su tiempo libre a los programas deportivos de FUSALMO, lo que disminuye la cantidad de horas utilizadas en otras actividades, mientras que el 26% mencionan 3 horas lo que resalta el efecto del programa, una cantidad mas reducida el 11% dedica solo 2 horas, un porcentaje menor el 9% invierte 5 horas y un pequeño grupo el 7% expresan solo 1 hora. Por lo tanto un buen porcentaje de jóvenes, utilizan de dos a cuatro horas de su tiempo libre en los programas deportivos de FUSALMO.

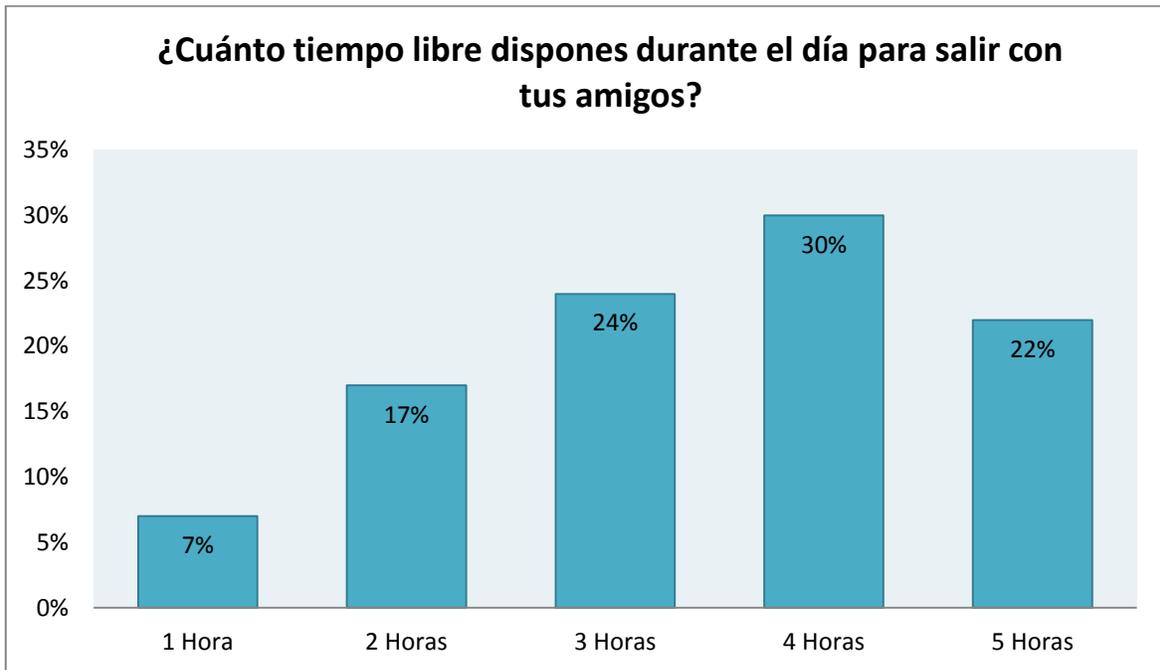
Gráfico 4



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

El 46% de los jóvenes encuestados dedica 1 hora de su tiempo libre en la realización de actividades escolares como lo son la realización de tareas y estudiar, por lo que denota el poco interés que tienen en el ámbito educativo; mientras que un 29% invierte 2 horas, un 11% estudia solo 3 horas, el 8% expresa 4 horas y un pequeño grupo el 6% dedica 5 horas. La mayoría de jóvenes mencionan que su tiempo libre es para divertirse y pasarla bien con sus amigos, por lo tanto el estudiar no es una actividad prioritaria en sus vidas.

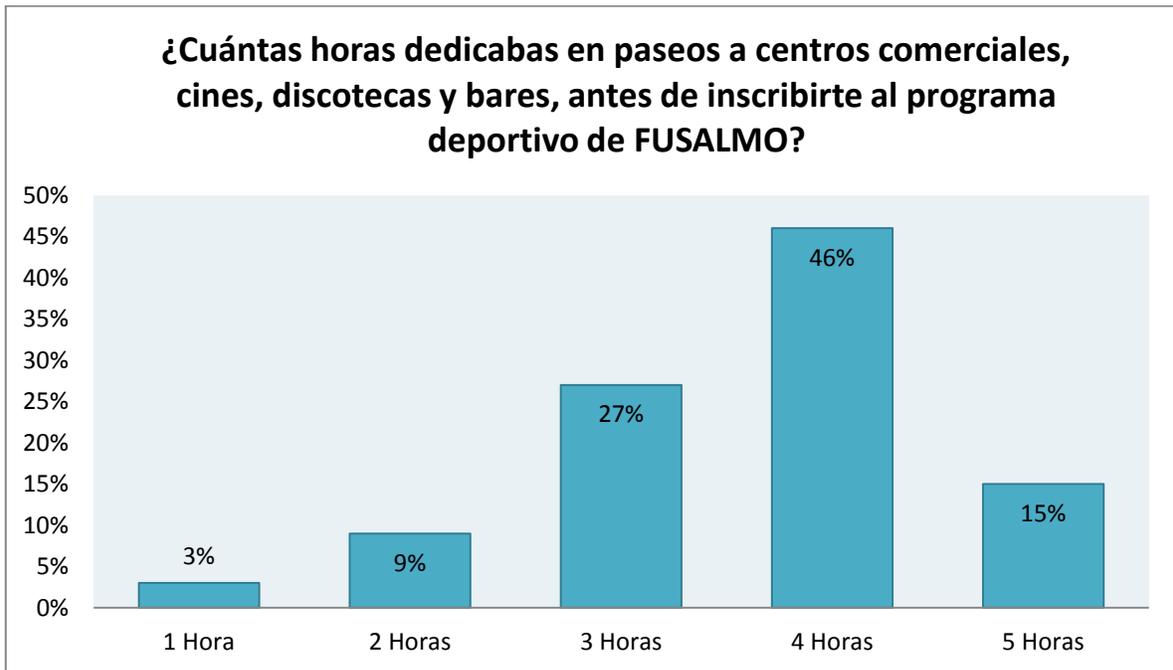
Gráfico 5



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

Este análisis demuestra que un 30% de la población dispone 4 horas de su tiempo libre para salir y disfrutar con sus amigos, ya que esta es una de las actividades que mas gustan a los jóvenes, mientras que un 24% dedican 3 horas en esta actividad, el 22% invierten mas de 5 horas durante el día, el 17% expresan solo 2 horas y un pequeño porcentaje el 7% manifiestan 1 hora. La convivencia con los amigos es fundamental, por lo tanto los jóvenes invierten muchas de sus horas libres en salir y pasarla bien.

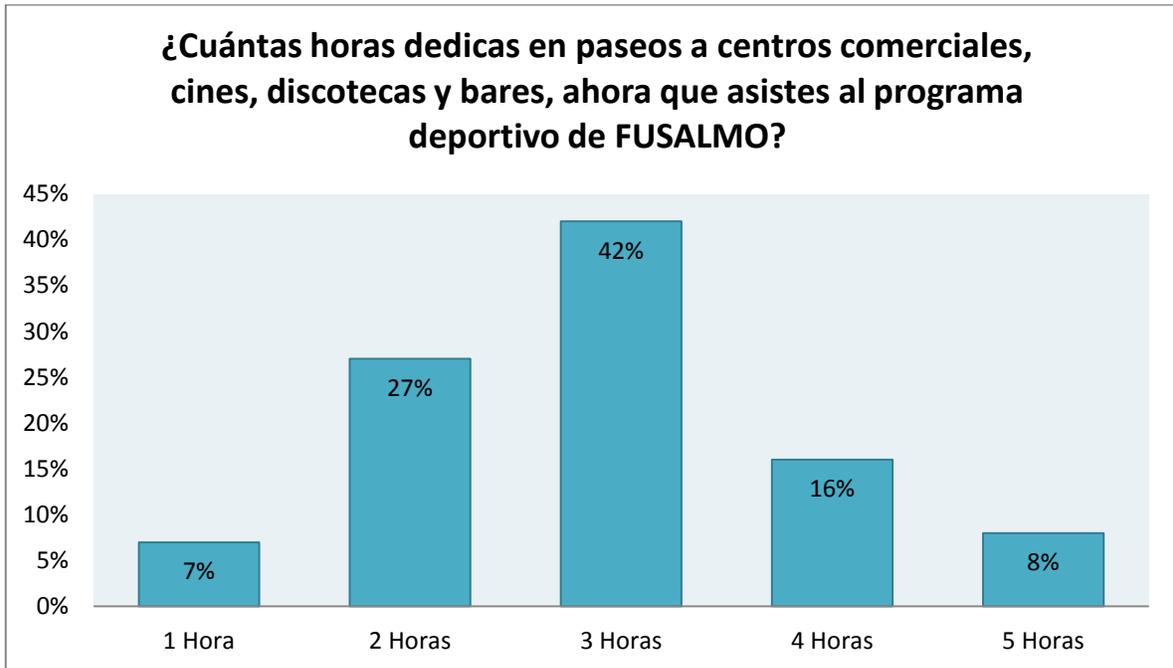
Gráfico 6



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

Antes de inscribirse al programa deportivo de FUSALMO, un 46% de la población encuestada dedicaban 4 horas al día en paseos a centros comerciales, cines, discotecas y bares, mientras que un 27% mencionaban 3 horas, un 15% pasaban 5 horas diarias en estos lugares, el 9% de estos jóvenes 2 horas y un pequeño porcentaje el 3% solo 1 hora. La mayoría de jóvenes, dedicaban de tres a cinco horas de su tiempo libre en este tipo de actividades donde predomina el alcohol, las drogas y la prostitución.

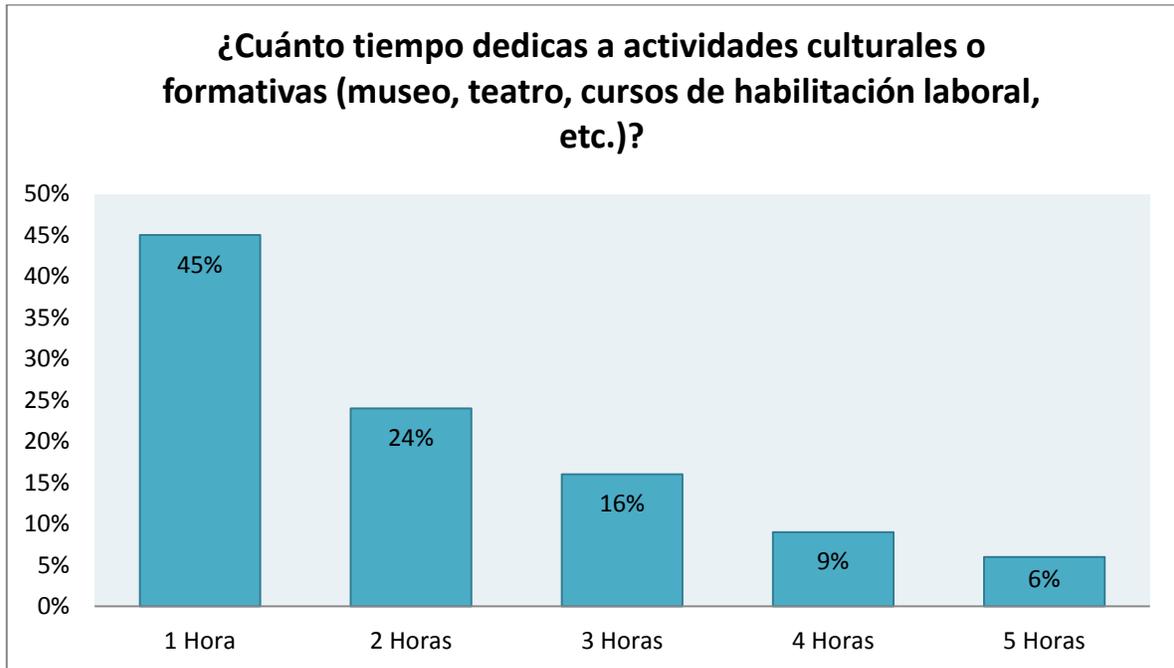
Gráfico 7



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

Con respecto a las horas de tiempo libre que los jóvenes disponían en salidas a centros comerciales, cines, discotecas y bares, actualmente el 42% de la población dispone 3 horas libres debido a que se inscribieron al programa deportivo de FUSALMO, lo que redujo el tiempo dedicado estas actividades, mientras que el 27% utiliza 2 de sus horas libres, un 16 % no disminuyó sus horas ya que disponen de 4, al igual que el 8% ya que mantienen una cantidad elevada de horas con 5, y quien si redujo sus horas fue un 7% de la población en 1.

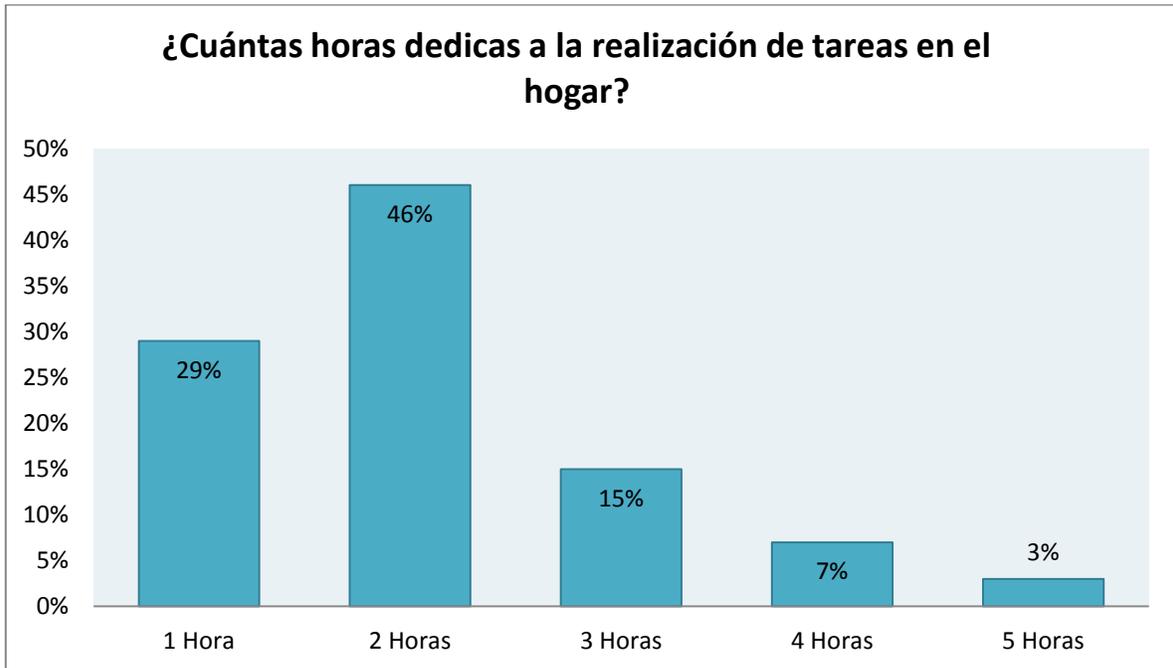
Gráfico 8



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

El 45% de los jóvenes encuestados dedica 1 hora de su tiempo libre en la realización de actividades culturales o formativas como lo son museos, teatros, cursos de habilitación laboral, por lo que denota el poco interés que tienen en este ámbito; mientras que un 29% invierte 2 horas, un 16% de los jóvenes solo 3 horas, el 9% expresa 4 horas y un pequeño grupo el 6% dedica 5 horas. La mayoría de jóvenes mencionan que este tipo actividades no son de su agrado, debido a factores culturales en nuestra sociedad por tanto, la realización de ellas no son prioritarias en su tiempo libre.

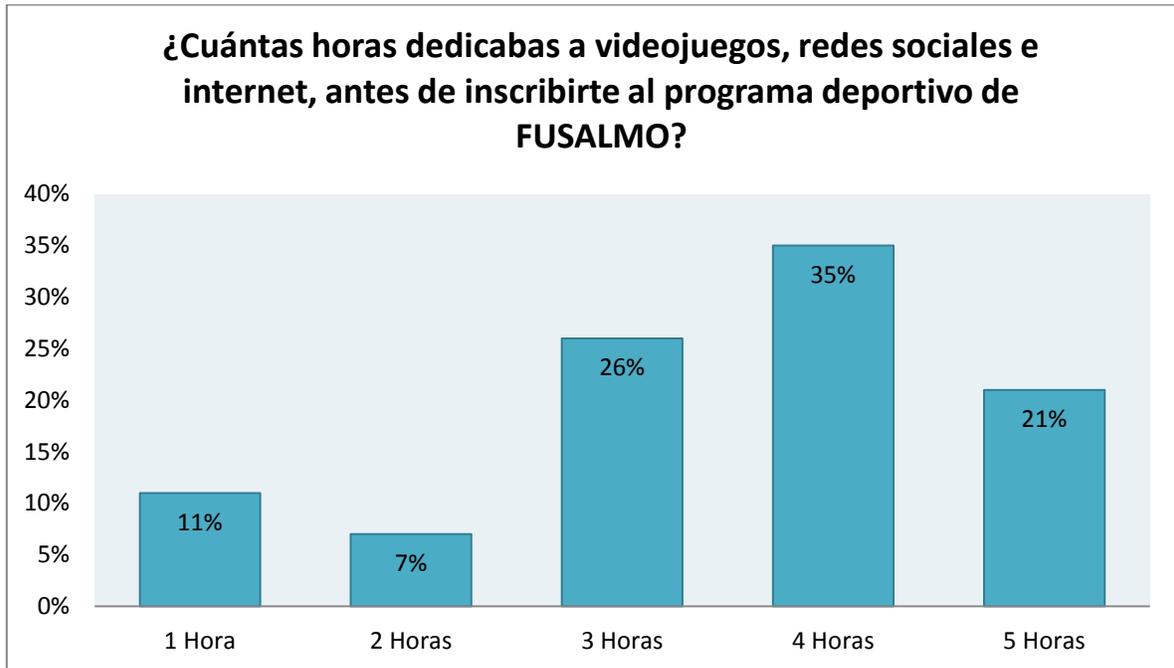
Gráfico 9



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

Este análisis demuestra que un 46% de la población dedica 2 horas de su tiempo libre en actividades del hogar, ya que estas muchas veces se realizan de manera voluntaria o por obligatoriedad por parte de sus padres, mientras que el 29% mencionan 1 hora, el 15% de los encuestados realiza 3 horas, el 7% dedican 4 horas en esta actividad y el 3% expresan realizarla por 5 horas. Por tanto la mayoría de jóvenes mencionan que este tipo actividades no son de su agrado, pero que muchas veces se ven obligados a realizarlas para conseguir dinero o algún tipo de beneficio por parte de sus padres.

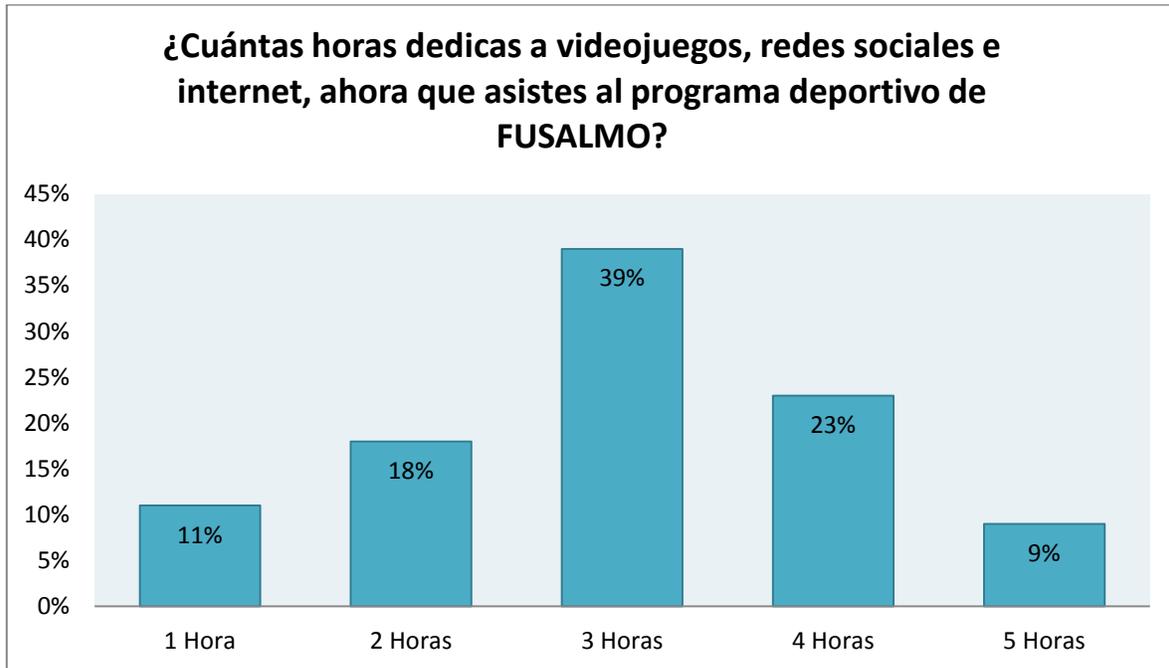
Gráfico 10



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

Antes de inscribirse al programa deportivo de FUSALMO, un 35% de la población encuestada dedicaba 4 horas al día en videojuegos, redes sociales e internet, mientras que un 26% menciona que utilizaban 3 de sus horas libres en estas actividades, un 21% pasaban 5 horas durante el día en estos medios, el 11% de estos jóvenes solo 1 hora y un pequeño porcentaje el 7% dedicaba 2 horas. La mayoría de jóvenes, dedicaban de tres a cinco horas de su tiempo libre en este tipo de actividades en donde predomina el ocio y la inactividad física.

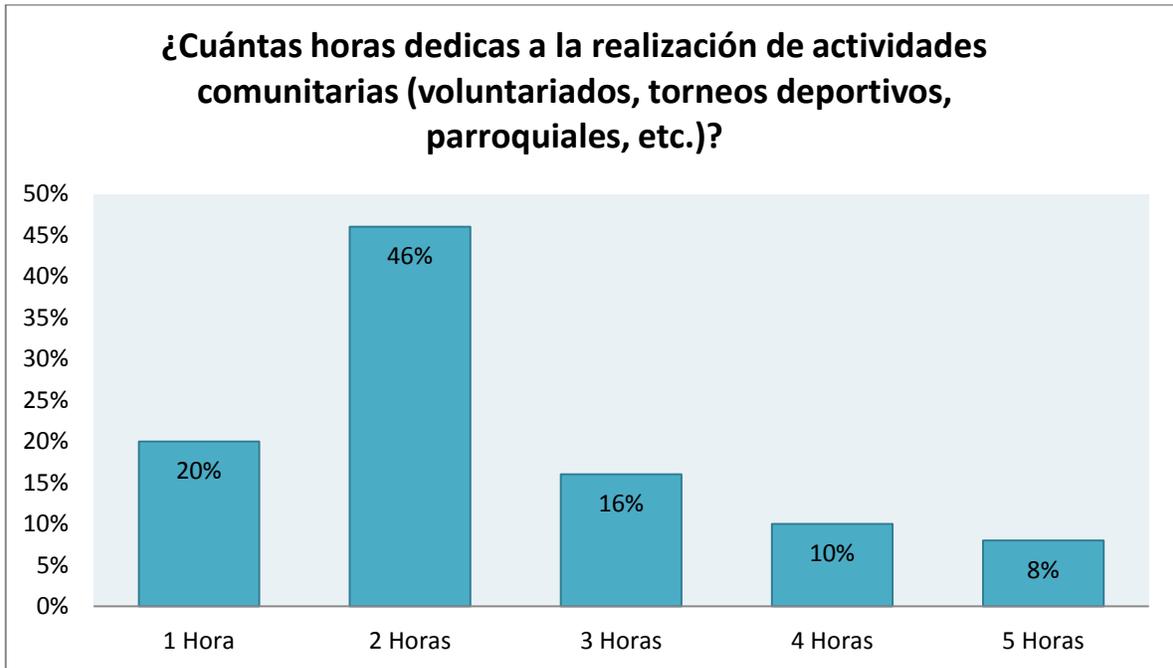
Gráfico 11



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

Con respecto a las horas de tiempo libre que los jóvenes dedicaban en videojuegos, redes sociales e internet, actualmente el 39% de la población utiliza 3 horas de su tiempo libre debido a que se inscribieron al programa deportivo de FUSALMO, lo que redujo el tiempo dedicado a estas actividades, mientras que el 23% utiliza 4 de sus horas libres, un 18% disminuyó sus horas en 2, al igual que el 11% quien se redujo sus horas en 1, y un 9% que mantienen una cantidad elevada de horas con 5.

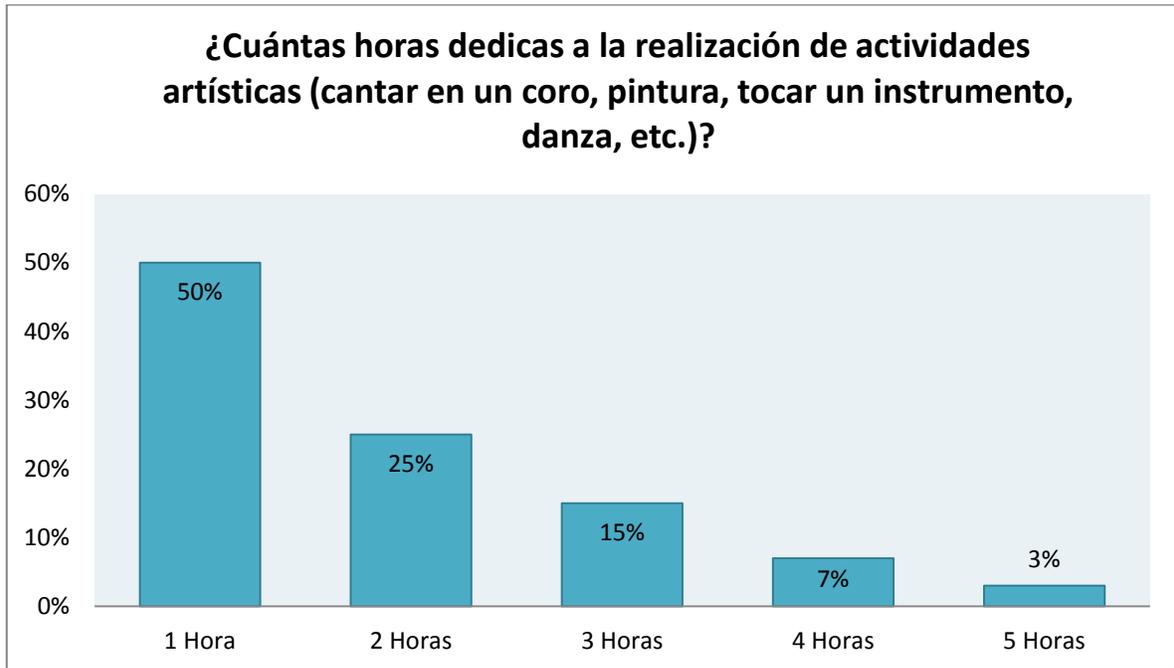
Gráfico 12



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

Se observa que la gran mayoría de los jóvenes encuestados 46% dedica 2 horas de su tiempo libre en actividades comunitarias como lo son voluntariados, torneos deportivos, y parroquiales, mientras que el 20% invierte 1 hora, una cantidad mas reducida el 16% dedica 3 horas durante el día, un porcentaje menor el 10% menciona 4 horas y un pequeño grupo el 8% expresan 5 horas. Por lo tanto un buen porcentaje de jóvenes, utilizan entre una y dos horas de su tiempo libre en realizar y participar en actividades comunitarias.

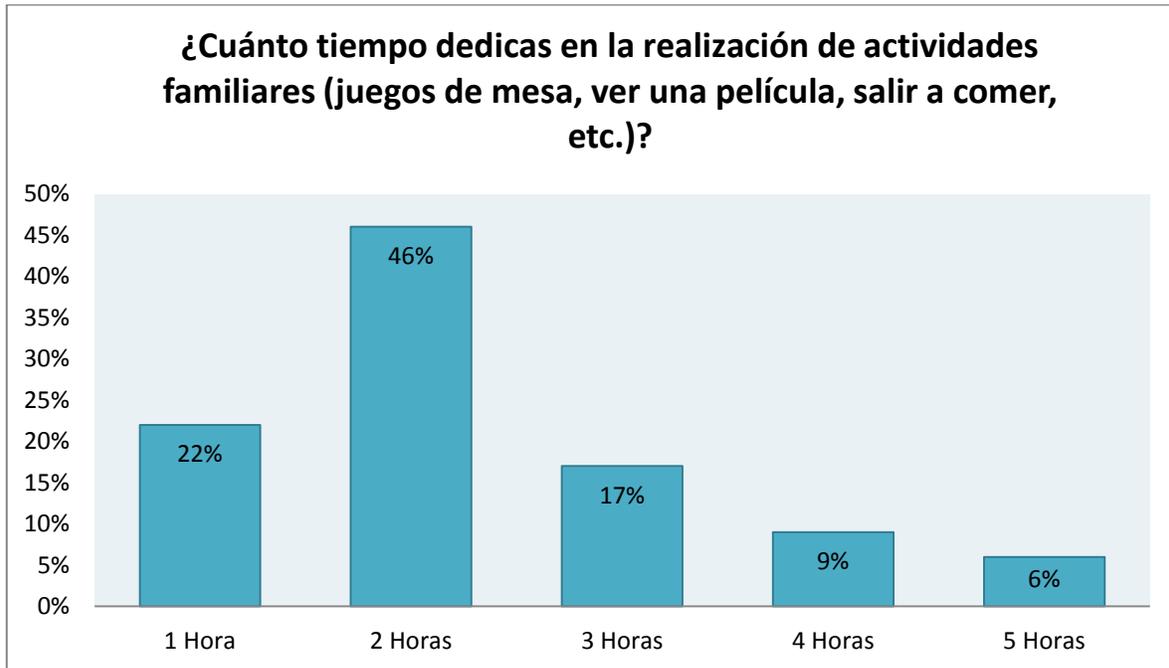
Gráfico 13



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

En este grafico la gran mayoría de los jóvenes encuestados 50% invierte solo 1 hora de su tiempo libre en actividades artísticas como lo son cantar en un coro, pintura, danza o tocar un instrumento, mientras que el 25% dedica 2 horas, una cantidad mas reducida el 15% mencionan 3 horas durante el día, un porcentaje menor el 7% manifiestan 4 horas y un pequeño grupo el 3% expresan 5 horas. La mayoría de jóvenes mencionan que este tipo actividades no son de su agrado, debido a factores culturales en nuestra sociedad, por lo tanto, la realización de ellas no son prioritarias en su tiempo libre.

Gráfico 14



Fuente: Elaboración propia con base a resultados de encuesta.

Este análisis demuestra que un 46% de la población encuestada invierte 2 horas al día en la realización de actividades familiares como lo son juegos de mesa, ver películas, salir a comer, mientras que un 22% mencionan solo 1 hora, un 17% dedican 3 horas diarias en estas actividades, el 9% de estos jóvenes expresan 4 horas y un pequeño porcentaje el 6% dice que son 5 horas las invertidas. La mayoría de jóvenes mencionan que comparten muy poco tiempo con sus familias debido a que muchas veces sus padres no están con ellos en el hogar debido a sus trabajos u otras obligaciones, lo que provoca que los jóvenes busquen en su grupo de amigos alguna figura paterna o materna.

4.2 VALIDACION DE HIPÓTESIS

4.2.1 HIPÓTESIS GENERAL

COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON

Ho: Si Pearson es menor o igual a 0.5, se acepta Hipótesis Nula.

H1: Si Pearson es mayor a 0.5, se acepta Hipótesis Alternativa.

Ho: Los programas deportivos de Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO) no disminuyen el tiempo de ocio nocivo, en los jóvenes participantes.

H1: Los programas deportivos de la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO) disminuyen el tiempo de ocio nocivo en los jóvenes participantes.

Desarrollo:

X= ¿Cuántas horas dedicabas en paseos a centros comerciales, cines, discotecas y bares, antes de inscribirte al programa deportivo de FUSALMO?

Y= ¿Cuántas horas dedicas en paseos a centros comerciales, cines, discotecas y bares, ahora que asistes al programa deportivo de FUSALMO?

X	Y	XY	X ²	Y ²
174	130	476	666	354

Solución:

$$r = \frac{50 (476) - (174) (130)}{\sqrt{[50 (666) - (174)^2] [50 (354) - (130)^2]}}$$

$$r = \frac{23,800 - 22,620}{\sqrt{(33,300 - 30,276) (17,700 - 16,900)}}$$

$$r = \frac{1180}{\sqrt{(3024)(800)}}$$

$$r = \frac{1180}{\sqrt{2,419.200}}$$

$$r = \frac{1180}{1555}$$

$$r = 0.76$$

Existe una correlación positiva considerable, ya que existe un 76% de probabilidades que el programa deportivo de FUSALMO, disminuya las horas que los jóvenes dedican a paseos en centros comerciales, cines, discotecas y bares; que son actividades propias del ocio nocivo. Por tanto, se acepta H1 (Hipótesis Alternativa) y se rechaza la Hipótesis nula (Ho).

4.2.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

Ho: Si Pearson es menor o igual a 0.5, se acepta Hipótesis Nula.

H1: Si Pearson es mayor a 0.5, se acepta Hipótesis Alternativa.

Ho: El número de horas que los hombres dedican a actividades de ocio nocivo en bares, discotecas y centros comerciales, es menor que las dedicadas por las mujeres en su tiempo libre.

H1: El número de horas que los hombres dedican a actividades de ocio nocivo en bares, discotecas y centros comerciales, es mayor que las dedicadas por las mujeres en su tiempo libre.

X	Y	XY	X ²	Y ²
168	126	452	616	346

Solución:

$$r = \frac{50(452) - (168)(126)}{\sqrt{[50(616) - 168]^2 [50(346) - (126)]^2}}$$

$$r = \frac{22,600 - 21,168}{\sqrt{(30,800 - 28,224)(17,300 - 15,876)}}$$

$$r = \frac{1432}{\sqrt{(2576)(1424)}}$$

$$r = \frac{1432}{\sqrt{3,668.224}}$$

$$r = \frac{1432}{1915}$$

$$r = 0.75$$

Existe un 75% de probabilidades que los hombres dediquen mucho más tiempo a actividades de ocio nocivo en centros comerciales, bares y discotecas, que las mujeres. Por tanto, se acepta H1 (Hipótesis Alternativa) y se rechaza la Hipótesis nula (H₀).

4.2.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

H₀: Si Pearson es menor o igual a 0.5, se acepta Hipótesis Nula.

H₁: Si Pearson es mayor a 0.5, se acepta Hipótesis Alternativa.

H₀: El número de horas que los jóvenes dedican a actividades formativas como visitas a museos, teatros, talleres de música y cursos de habilitación laboral, es menor que el tiempo dedicado a hobbies como lo son: video juegos, redes sociales e internet.

H1: El número de horas que los jóvenes dedican a actividades formativas como visitas a museos, teatros, talleres de música y cursos de habilitación laboral, es mayor que el tiempo dedicado a hobbies como lo son: video juegos, redes sociales e internet.

X	Y	XY	X ²	Y ²
140	196	558	416	820

Desarrollo:

$$r = \frac{50(558) - (140)(196)}{\sqrt{[50(416) - (140)^2][50(820) - (196)^2]}}$$

$$r = \frac{27,900 - 27,440}{\sqrt{(20,800 - 19,600)(41,000 - 38,416)}}$$

$$r = \frac{460}{\sqrt{(1200)(2584)}}$$

$$r = \frac{460}{\sqrt{3,100,800}}$$

$$r = \frac{460}{1761}$$

$$r = 0.26$$

Como el valor total es inferior a 0.5, se acepta la hipótesis nula, por tanto podemos decir que hay un 26% de probabilidades que el número de horas que los jóvenes dedican a actividades formativas como lo son visitas a museos, teatros, talleres de música y cursos de habilitación laboral sea menor que las dedicadas a hobbies como video juegos, redes sociales e internet. Por tanto, se acepta H0 (Hipótesis Nula) y se rechaza la Hipótesis Alternativa (H1).

4.3 INDICE DE BELLACK

PRUEBA CONCORDANCIA PARA VALIDAR INSTRUMENTOS

Criterios	Jueces y/o Participantes				Valor de P
	J1	J2	J3	J4	
1	1	0	1	1	3
2	1	1	1	1	4
3	1	1	1	1	4
4	0	1	1	1	3
5	1	1	1	1	4
Total	4	4	5	5	18

* 1: De acuerdo

0: Desacuerdo

$$b = \frac{Ta}{Ta + Td} \times 100$$

Aceptable: 0.70

Bueno: 0.70 - 0.80

Excelente por encima de 0.90

Ta = Número total de acuerdo de jueces

Td = Número total de desacuerdo de jueces

Procesamiento:

$$b = \frac{18}{18+2} \times 100$$

$$b = \frac{18}{20} \times 100$$

$$b = 0.9 \times 100$$

b = 90 % De acuerdo entre los jueces.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Este capítulo establece las conclusiones y recomendaciones surgidas de la temática desarrollada, la cual es: Influencia de los programas deportivos ejecutados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), en el tiempo de ocio nocivo de la población juvenil de Soyapango, municipio de San Salvador. Los datos obtenidos, surgieron a raíz de los resultados de la investigación.

5.1 CONCLUSIONES

Después de haber estudiado y analizado la influencia de los programas deportivos ejecutados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), en el tiempo de ocio nocivo de la población juvenil de Soyapango y conocer los resultados obtenidos de la investigación, se concluye con lo siguiente:

- A partir de los resultados obtenidos, los programas deportivos ejecutados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO) si disminuyen el ocio nocivo en los jóvenes participantes, ya que estos dejan de realizar otras actividades como lo son salir con amigos a centros comerciales, bares y discotecas; así como jugar con videojuegos, redes sociales, e internet, por asistir a su practica deportiva en la institución.

- El número de horas que los jóvenes dedicaban a actividades de ocio nocivo, disminuyó de 5 a 2 cuando se inscribieron en el programa deportivo de FUSALMO, por lo tanto la influencia de este programa si tiene efecto sobre el tiempo de ocio en los jóvenes.
- A través de los resultados obtenidos, cuando los jóvenes no estaban en el programa deportivo durante su tiempo libre, preferían salir y convivir con sus amigos en centros comerciales bares y discotecas, en vez de realizar actividades culturales como lo son el teatro, la pintura, voluntariados o pertenecer a un club de habilitación laboral, porque estas actividades no son prioritarias para ellos.
- Con los resultados recabados, los jóvenes encuestados comparten muy poco tiempo con sus familias debido a que sus padres no están con ellos en el hogar por motivos laborales u otras obligaciones, lo que provoca que los jóvenes busquen en su grupo de amigos alguna figura paterna o materna.
- Los programas deportivos con mayor participación de jóvenes son el fútbol y el baloncesto debido a la popularidad que estos tienen, así como a la infraestructura y recurso material que posee la institución.

5.2 RECOMENDACIONES

Después de haber conocido y evaluado la influencia de los programas deportivos ejecutados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), en el tiempo de ocio nocivo de la población juvenil de Soyapango, San Salvador y conocer los datos obtenidos de la investigación, se recomienda lo siguiente:

- Las horas que se dedican a los programas deportivos desarrollados por FUSALMO, disminuyen las dedicadas al tiempo de ocio nocivo, por tanto se deben crear más instituciones que fomenten la implementación de programas enfocados en el deporte en las comunidades.
- Mejorar los canales de comunicación que se utilizan para ofertar actividades deportivas, introduciendo nuevas tecnologías más cercanas a la juventud. Así como el contacto con los jóvenes para conocer sus inquietudes y necesidades en cuanto al ocio y tiempo libre.
- La mayoría de jóvenes disponen de dos a cinco horas libres durante el día, por tanto se deben de crear espacios donde se realicen actividades deportivas o culturales para combatir el ocio y tiempo libre según gustos y edad de los jóvenes.

- Desarrollar programas deportivos, musicales, pintura, teatro, danza y habilitación laboral, etc. Para una utilización adecuada del tiempo libre a partir de concepciones gustos e intereses que los jóvenes manifiesten, con la idea de brindar opciones para todos, es decir para aquellos que gustan del deporte y para aquellos quienes prefieren actividades relacionadas con la cultura y la recreación.
- Realizar mantenimiento preventivo y correctivo a los escenarios existentes, para facilitar su uso y optimizar su aprovechamiento para las prácticas deportivas.
- Realizar más investigaciones que relacionen tiempo libre y ocio en los jóvenes, ya que son escasos los estudios encontrados con estas dos variables; con la finalidad de encontrar alternativas que solucionen el uso nocivo del tiempo libre en la población juvenil del país.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Cuenca M, Buarque C, Trigo V, y otros. *Ocio y Desarrollo. Potencialidades del ocio para el desarrollo humano*. Universidad de Deusto, Bilbao 2001.

Cuenca M, Álvarez M, Fernández L, Cruz C, Almudena E, García M, Yabar J, Gorbeña S, Martínez S, Fernández Y, López J, Doistua R, *Aproximación Multidisciplinar a los Estudios de Ocio*. Universidad de Deusto, Bilbao 2001.

Cuenca M, *Ocio humanista Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio*. Universidad de Deusto, Bilbao 2000.

Gutiérrez N, León M, Afonso J, Rivero C, Martín, A. *Uso del tiempo libre en los menores del municipio de Santa Úrsula 2008*. Gobierno de Canarias, Ayuntamiento de Santa Úrsula.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología de la investigación*. 5ª. Edición. México D.F.: McGRAW-HILL/.

Norbert, E. y Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. 1ª. Edición. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica.

Otero J, *La pedagogía del Ocio: nuevos desafíos*. Universidad Santiago de Compostela, Lugo 2009.

Rojas Soriano, R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales*. 9ª - 38ª. Edición. México D.F.: Plaza y Valdez, S.A. de C.V.

Rodolfo, C. *Ocio y Calidad de vida*, 2008. *Concepto de ocio desde el punto de vista cultural y cronológico*.

TESIS

Cabanzo Carreño, C. *Ocio y Tiempo libre: una aproximación a sus representaciones y percepciones en la Universidad Pedagógica Nacional*. Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá, Colombia.

Fernández Bustos, Y. (2010) *Estudio de los factores de riesgo y protección del consumo de sustancias en adolescentes*. (Tesis Doctoral) Alcalá de Mares, Madrid, España.

Hermoso Vega, Y. (2009) *Estudio de la ocupación del tiempo libre de la población escolar y su participación en actividades extraescolares*. (Tesis Doctoral) Universidad de Málaga, España.

Murillo Quiñones, L. *Utilización del tiempo libre en la población juvenil de 15 - 18 años del corregimiento de Santiago Pérez en el municipio de Ataco*. Universidad del Tolima 2015, Colombia.

Rojas Rodríguez, Y, Triana Murillo, L. *Experiencias de un grupo de escolares en relación con el manejo del tiempo libre, en un colegio de los barrios orientales de Bogotá 2007-2008*. Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia.

Salas de La Cruz, V. *Tiempo libre y rendimiento académico en alumnos de secundaria del cono sur de Lima 2013*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú.

Viñals, A. *Ocio Conectado: La experiencia de e-ocio de los jóvenes (16-18 años) de Bizkaia 2015*. (Tesis Doctoral) Universidad de Deusto, Bilbao, España.

PUBLICACIONES

Caride Gómez, J. A. (1998). *Educación del ocio y del tiempo libre. Atención a los espacios y tiempos extraescolares*. VIII Jornadas LOGSE (17-31). Granada: Grupo Editorial Universitario.

Caride Gómez, J. A.; López Paz, J. F. numero. 21 (2002). *Ocio y voluntariado social. Búsquedas para un equilibrio integrador*. Bilbao: Universidad de Deusto. España.

De Grazia, S. (1963). *Tres conceptos antiguos en el mundo moderno: el trabajo, el tiempo, el ocio*. En *Revista de Estudios Políticos*, 131, 5-20.

Dr. Jokin De Irala, MD, MPH, PhD Cristina López del Burgo Silvia Carlos Chillerón M. Carmen Calatrava Martínez (2008) *ADOLESCENTES Con Cultura Estilo de vida de los estudiantes adolescentes de El Salvador*.

Dumazedier, J. (1971). *Realidades del ocio e ideologías*. En J. Dumazedier, et al. *Ocio y sociedades de clases*. Barcelona: Fontanella.

Klaudymar Ferreira (2010). *Actividades deportivas y recreativas que podrían realizar los jóvenes entre 18 – 20 años para ocupar su tiempo libre, en la comunidad Aduana II Municipio Bolívar Anzoátegui.*

Manuel Cuenca Cabeza (2014) *Aproximación al Ocio Valioso*, Universidad de Deusto Bilbao – España.

María L. Santacruz Giralt y Marlon Carranza (2009). *Encuesta Nacional de Juventud Análisis de resultados.* -- 1a. ed. – San Salvador, El Salvador.: Instituto Universitario de Opinión Pública (IUDOP),

Méndez García, R. *El tiempo libre y de ocio en la Universidad: Un perfil de estudiante y una responsabilidad formativa.*

Pedro Rico, Gerardo Morell, Marislen González, Andrés Ayón (2010) *Actividades físico-recreativas para incidir en el tiempo libre de los adolescentes de 13 a 15 años, del concejo popular Onelio Hernández Taño, Municipio Ciego de Ávila, Cuba.*

Ramos A (2010). *Influencia de las actividades deportivas y recreativas que puedan dar un mejor uso del tiempo libre en los jóvenes de 16 a 30 años pertenecientes al Consejo Popular de Bolondrón del municipio de Pedro Betancourt, Cuba.*

Sarukhán, (1995) *Uso y desuso del Tiempo Libre en los Jóvenes de la Universidad Anáhuac.*

Valdez Alfaro, Demetrio. *Tiempo libre y modo de vida: algunas perspectivas para el siglo XXI.* Costa Rica: Fundación. Latinoamericana de Tiempo Libre y Recreación –Funlibre-.

ANEXOS



INDICE DE BELLACK



FORMATO PARA VALIDAR INSTRUMENTOS

Introducción: El presente cuestionario tiene como finalidad conocer la opinión de los expertos acerca de la claridad, coherencia y lenguaje de los ítems a ser presentados y desarrollados en un trabajo de grado.

Objetivo: Identificar si el presente cuestionario cumple con los criterios de aprobación para ser desarrollado en un trabajo de grado.

Orientaciones: Por favor responda al siguiente instrumento de evaluación, marcando la casilla correspondiente a la respuesta que crea conveniente.

Ítem	Criterios a Evaluar										Observaciones (Si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique).	
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
Aspectos Generales										Si	No	*****
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.												
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.												
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.												
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir.												
Validez												
Aplicable						No aplicable						
Aplicable atendiendo a las observaciones												
Validado por:						C.I.:			Fecha:			
Firma:						Teléfono:			E-Mail:			
Nota												



INSTRUMENTO A POBLACION

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIDAD EN
EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

CUESTIONARIO DIRIGIDO A JOVENES

Estimados/as jóvenes, el presente cuestionario tiene como finalidad recolectar datos importantes para realizar el trabajo de campo de la investigación: *“Influencia de los programas deportivos ejecutados por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), en el tiempo de ocio nocivo de la población juvenil de Soyapango, San Salvador, 2014-2015”*. Tales datos serán de vital importancia, para conocer el impacto de este programa y su incidencia en el tiempo de ocio de los jóvenes. Su participación es totalmente voluntaria. Toda la información personal que nos brinde será confidencial y no será usada en ningún reporte que se publique de esta encuesta. Agradecemos el tiempo prestado y su aporte, para el desarrollo de este estudio.

Objetivo: Recolectar información sobre las diversas actividades realizadas por la población asistente a los programas deportivos de FUSALMO, con la finalidad de identificar el impacto que estos programas tienen, en el tiempo de ocio de la población juvenil.

Indicaciones: Conteste las siguientes interrogantes que se le presentan a continuación.

Edad: _____

Sexo: _____

1.- ¿Antes de inscribirte al programa deportivo de FUSALMO, cuantas horas de tiempo libre disponías normalmente?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

2.- ¿Después de inscribirte (y participar) al programa deportivo de FUSALMO, cuantas horas de tiempo libre dispones actualmente?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

3.- ¿Cuánto tiempo dedicas a los programas deportivos de FUSALMO?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

4.- ¿Cuántas horas de tu tiempo libre dedicas a estudiar, realizar tareas y actividades escolares?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

5.- ¿Cuánto tiempo libre dispones durante el día para salir con tus amigos?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

6.- ¿Cuántas horas dedicabas en paseos a centros comerciales, cines, discotecas y bares, antes de inscribirte al programa deportivo de FUSALMO?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

7.- ¿Cuántas horas dedicas en paseos a centros comerciales, cines, discotecas y bares, ahora que asistes al programa deportivo de FUSALMO?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

8.- ¿Cuánto tiempo dedicas a actividades culturales o formativas (museo, teatro, cursos de habilitación laboral, etc.)?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

9.- ¿Cuántas horas dedicas a la realización de tareas en el hogar?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

10.- ¿Cuántas horas dedicabas a videojuegos, redes sociales e internet, antes de inscribirte al programa deportivo de FUSALMO?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

11.- ¿Cuántas horas dedicas a videojuegos, redes sociales e internet, ahora que asistes al programa deportivo de FUSALMO?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

12.- ¿Cuántas horas dedicas a la realización de actividades comunitarias (voluntariados, torneos deportivos, parroquiales, etc.)?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

13.- ¿Cuántas horas dedicas a la realización de actividades artísticas (cantar en un coro, pintura, tocar un instrumento, danza, etc.)?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

14.- ¿Cuánto tiempo dedicas en la realización de actividades familiares (juegos de mesa, ver una película, salir a comer, etc.)?

1 Hora 2 Horas 3 Horas 4 horas 5 o mas

FOTOGRAFÍAS DE LA VISITA A LA FUNDACION SALVADOR DEL MUNDO (FUSALMO)



La Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO) se encuentra ubicada en Intersección carretera a San Miguel y Calle a Tonacatepeque - Estadio España, Soyapango CP 1116. Donde existe una diversidad de espacios deportivos, destacando su cancha de futbol profesional, canchas de baloncesto, salón de aeróbicos y gimnasia formativa, canchas de futbol rápido, pista de patinaje y atletismo. Tales espacios son utilizados por jóvenes y adultos que asisten a la institución.



En la institución se desarrollan diversos tipos de deportes entre los cuales se destacan el fútbol, baloncesto, gimnasia formativa y patinaje. También se menciona que durante la mañana las diversas instituciones educativas del sector llegan a desarrollar sus jornadas deportivas en FUSALMO.



Además existen espacios recreativos donde los jóvenes pueden desarrollar otro tipo de actividades entre las cuales destacamos el patinaje skate y el ciclismo bmx, ya que las instalaciones de la institución son idóneas para su realización. También se destaca la plaza las cruces, la cual simula una cruz al verla desde lo alto.



Por ultimo destacamos que antes de iniciar una jornada deportiva o un torneo competitivo, los jóvenes deben recibir una charla motivacional en el oratorio Don Bosco, ya que se les hace ver la importancia de mantener la fe en Dios en cada situación que se les presente en sus vidas.