

**Universidad Nacional del Altiplano - Puno**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**



**“OCUPACIÓN DEL OCIO EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL Nº 45 EMILIO  
ROMERO PADILLA DE LA CIUDAD DE PUNO”.- 2015**

**TESIS**

**PRESENTADO POR:**

**DENIS BAILON MENDOZA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**PROMOCIÓN: 2014-II**

**PUNO – PERÚ**

**2016**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**“OCUPACIÓN DEL OCIO EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL Nº 45 EMILIO  
ROMERO PADILLA DE LA CIUDAD DE PUNO” - 2015**

**DENIS BAILON MENDOZA**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN FÍSICA**

**APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:**

**PRESIDENTE** : \_\_\_\_\_  
Dr. Efraín Humberto Yupanqui Pino

**PRIMER MIEMBRO** : \_\_\_\_\_  
Mg. José Damián Fuentes López

**SEGUNDO MIEMBRO** : \_\_\_\_\_  
M.Sc. Jesús del Castillo Arias

**DIRECTOR** : \_\_\_\_\_  
M.Sc. Nelly Edith Mamani Quispe

**ASESOR** : \_\_\_\_\_  
M.Sc. Ángel Anibal Mamani Ramos

## DEDICATORIA

A mi esposa y mi hija por ser el motor de mi vida por el constante apoyo que me brindaron en la culminación de mi Carrera profesional.

A mis padres Jaime y Lidia, por apoyarme en el trajinar de la vida.

A mis hermanos, mis tíos y amigos por estar conmigo en el peor momento de mi vida

Denis.

## AGRADECIMIENTO

A la universidad Nacional del Altiplano, por haberme cobijado en sus aulas alimentándome de sabias enseñanzas que me sirven como fuente pilares en mi vida. a los docentes de la facultad de Ciencias de la educación, y en especial a mis docentes de la escuela profesional de Educación Física por haberme brindado las enseñanzas, siendo guía orientador de conocimientos fructíferos para mi formación profesional. a mi director M.Sc. Nelly Edith Mamani Quispe y asesor de tesis M.Sc. Ángel Aníbal Mamani Ramos , quien me apoyo arduamente en mi trabajo de investigación, a mis jurados: Dr. Efraín Humberto Yupanqui Pino; Mg. José Damián Fuentes López; y M.Sc. Jesús del Castillo Arias, por sus constantes y valiosas orientaciones para la sustentación del presente trabajo de investigación; a todos ellos un agradecimiento muy significativo.

Denis.

## ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN .....	12
INTRODUCCIÓN .....	14
CAPITULO I .....	16
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	16
1.1 Descripción del problema de investigación .....	16
1.2. Definición del problema .....	18
1.3. Limitación del problema .....	18
1.5. Justificación del problema .....	19
1.6. Objetivos de la investigación .....	20
1.6.1. Objetivo general .....	20
1.6.2. Objetivos específicos: .....	20
CAPITULO II .....	22
MARCO TEORICO .....	22
2.1. Antecedentes de la investigación .....	22
2.2. Sustento teorico .....	24
2.2.1. El ocio .....	24
2.2.2. Condicionantes del ocio .....	25
2.2.3. Dimensiones del ocio .....	32
2.2.3.1. Dimensión lúdica del ocio .....	32
2.2.5. El Ocio como ámbito educativo .....	52

2.3. Glosario de términos básicos.....	55
2.4. Hipótesis y variables .....	56
2.4.1. Hipótesis general .....	56
2.5. Operacionalización de variables .....	57
CAPITULO III .....	58
DISEÑO METODOLÓGICO DE INVESTIGACIÓN.....	58
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	58
3.3. Poblacion de la investigacion.....	58
3.3.1. Poblacion: .....	58
3.3.2 Muestra.....	59
3.4. Tecnicas e instrumentos de recoleccion de datos .....	60
3.5. Plan de recoleccion de datos.....	61
3.6. Plan de tratamiento de datos .....	61
CAPÍTULO IV.....	62
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	62
Conclusiones: .....	77
Sugerencias.....	80
Bibliografía: .....	82

**LISTA DE CUADROS:**

CUADRO Nº 01: OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN LÚDICA.....61

CUADRO Nº 02: OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN DEPORTIVA.....63

CUADRO Nº 03: OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN ECOLÓGICA.....65

CUADRO Nº 04: OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN CREATIVA.....67

CUADRO Nº 05: OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN FESTIVA.....69

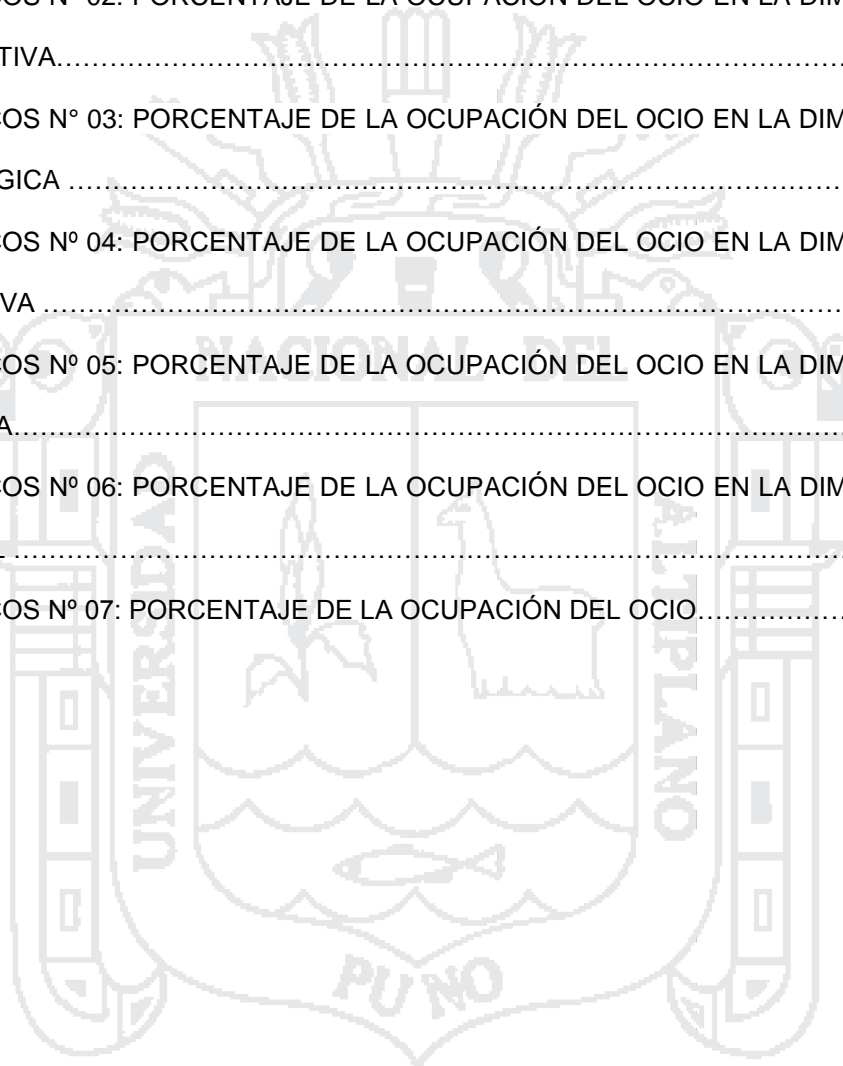
CUADRO Nº 06: OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN DIGITAL.....71

CUADRO Nº 07: OCUPACIÓN DEL OCIO .....73



**LISTA DE GRAFICOS:**

GRAFICOS N° 01: PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN LUDICA .....	62
GRAFICOS N° 02: PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN DEPORTIVA.....	64
GRAFICOS N° 03: PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN ECOLOGICA .....	66
GRAFICOS N° 04: PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN CREATIVA .....	68
GRAFICOS N° 05: PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN FESTIVA.....	70
GRAFICOS N° 06: PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN DIGITAL .....	72
GRAFICOS N° 07: PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO.....	74





## RESUMEN

El presente trabajo de investigación “Ocupación del ocio en estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad Puno”, es de carácter descriptivo –diagnóstico. el estudio de la ocupación del ocio es una preocupación actual que se viene implementando en diferentes instituciones. Con la finalidad de orientar a los diferentes grupos sociales sobre un uso adecuado en la ocupación del ocio. en este caso con la participación de los estudiantes del nivel secundario. es conveniente que los estudiantes sepan que actividades son las que le producen mayor descanso y recuperación personal, tienen que conocer su propio perfil para actuar en la coherencia con él. nuestro objetivo fue determinar la ocupación del ocio en estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad Puno. la muestra está constituida de 203 estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad Puno.

**Palabras Clave:** Ocupación, Actividades, Ocio, Estudiantes, Institución Educativa.

## ABSTRACT

This research paper entitled "Occupation of leisure in the seventh cycle students of School No. 45 Secondary Commercial Emilio Romero Padilla Puno city" is descriptive - diagnosis. The study of leisure occupation is an ongoing concern that has been implemented in different institutions. With the aim of guiding the different social groups on proper use in the occupation of leisure. In this case involving students at the secondary level. It is desirable that students know that the sun activities that make you more rest and recovery personnel have to know your own profile to act in line with it. Just keep in mind that the purpose of the use of leisure to develop other secondary skills who contribute to the formation of the same. Our objective was to determine the occupation of leisure in the seventh cycle students of School No. 45 Secondary Commercial Emilio Romero Padilla Puno city. The sample consists of 203 students in the seventh cycle of School No. 45 Secondary Commercial Emilio Romero Padilla Puno city.

**Keywords:** Occupation, Activities, Leisure, Student Educational Institution

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado : “OCUPACIÓN DEL OCIO EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL Nº 45 EMILIO ROMERO PADILLA DE LA CIUDAD PUNO” en su contenido lleva aspectos importantes que en cierta medida contribuirá a nuestros lectores de la universidad. Hemos de tener en cuenta que la finalidad del aprovechamiento del ocio es desarrollar otras habilidades secundarias de la persona que contribuyen a la formación integral de la misma. Se entiende este como una especie de filosofía de vida: “dime como vives tu ocio y te diré que clase de persona eres”. Trilla (1993). Dado el fundamento, existen motivos suficientes para desarrollar el estudio en segundo lugar el presente trabajo pedagógico engloba cuatro capítulos: en el Primer Capítulo, se enfoca el planteamiento del problema en el que se consigna la descripción del problema, enunciado del problema, justificación de la investigación, limitaciones de la investigación y objetivos de la investigación. En el Capítulo Segundo, se ha insertado todo lo relacionado al marco teórico como son: antecedentes de la investigación, base teórica, marco conceptual y sistema de variables. En el Capítulo Tercero, se inserta tópicos relacionados a la metodología de la investigación, así como: Tipo de diseño de la investigación, población y muestra, técnica e instrumentos de investigación, procedimiento de realización de la investigación y diseño estadístico. En el Capítulo Cuarto, se describe el análisis e interpretación de resultados haciendo uso de los instrumentos.

Finalmente Los resultados de estos análisis nos ha permitido arribar a las conclusiones, los que a su vez lograron plantear algunas alternativas a manera de sugerencias y que éstos sean tomados en cuenta por la entidad educativa y profesores de educación física.



## CAPITULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1 . DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El estudio del ocio en los estudiantes de nivel secundario se abarca en ideologías negativas. Conceptos que desde su plenitud adaptaron de manera que lo consideran como ociosidad, pasatiempo o matar el tiempo sin medir las consecuencias de este. Como factores de riesgo debemos pensar no solo en su dimensión física sino también en su faceta mental y espiritual. Las influencias negativas las modas, las ideologías y los avances tecnológicos vienen tentado a nuestra juventud en sus decisiones, en actividades de ocio juveniles, prácticas de actividades que lo toman como un vicio o consumo. Sin reflexionar sobre el tema.

Por otro lado, también es importante destacar que la relación interpersonal de la población juvenil suelen verse afectadas por la tecnología, ya que existe poco contacto físico, lo que puede generar una

comunicación anómala y en ocasiones solo se limita a la interacción virtual” a través de las redes sociales y otros medios de comunicación.

Considerando a Aranguren (1989) quien define el ocio debe suponer un quehacer placentero, satisfactorio, gratificante. Un ocio penoso, aburrido, tedioso, es un ocio fracasado y frustrante. Sin embargo, el hecho de que el ocio tenga que proporcionar felicidad no debe confundirse con la simple diversión poblada de risas y algarabía, por que el ocio puede requerir un cierto esfuerzo auto motivado y sin embargo provocar un sentimiento positivo de estar bien con lo que se hace.

Lo descrito líneas arriba viene reflejando fuertemente en la ocupación del ocio el estudiante del sétimo ciclo de la institución educativo secundaria comercial N<sup>a</sup> 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad de puno.

El presente estudio dará a conocer objetivamente la importancia de el volumen de tiempo consumido a la ocupación del ocio, en sus distintas dimensiones en los estudiantes del sétimo ciclo de la Institución Educativo Secundaria Comercial N<sup>o</sup>45 Emilio Romero Padilla de la ciudad de puno. Sobre el comportamiento cotidiano individual y social, se distraigan de un modo satisfactorio teniendo en cuenta la jornada escolar

y el de descanso ya que están pobladas en obligaciones compromisos y ocupaciones múltiples.

## 1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál es la ocupación del ocio en estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la Ciudad Puno?

## 1.3. LIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Es posible que no todos los estudiantes colaboren en la aplicación del instrumento por varios factores.

Falta de instrumentos adecuados o pertinentes para la evaluación de la ocupación del ocio

La conductas ociosas la desocupación del tiempo libre y la falta de orientación son las principales características en la actividad del ocio autotelico.

Las principales variables investigadas se centran en la evaluación de la ocupación del ocio en sus distintas dimensiones en los que resaltan son las prácticas en la dimensión digital

#### 1.4. DELIMITACIONES DEL PROBLEMA

La investigación enfatiza el estudio solo en la Institución Educativa secundaria comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad de Puno en adolescentes de edades entre 14 y 17 años.

#### 1.5. JUSTIFICACION DEL PROBLEMA

El estudio de la ocupación del ocio es una preocupación actual que se viene implementando en diferentes instituciones. Con la finalidad de orientar a los diferentes grupos sociales sobre un uso adecuado en la ocupación del ocio. En este caso con participación de los estudiantes del nivel secundario.

Es conveniente que los estudiantes sepan que actividades son las que le producen mayor descanso y recuperación personal, tienen que conocer su propio perfil para actuar en la coherencia con él.

Hemos de tener en cuenta que la finalidad del aprovechamiento del ocio es desarrollar otras habilidades secundarias de la persona que contribuyen a la formación integral de la misma. Da entender este como una especie de filosofía de vida: “dime como vives tu ocio y te diré que clase de persona eres”. Trilla (1993)



Dado el fundamento, existen motivos suficientes para desarrollar el estudio

## 1.6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

### 1.6.1. OBJETIVO GENERAL

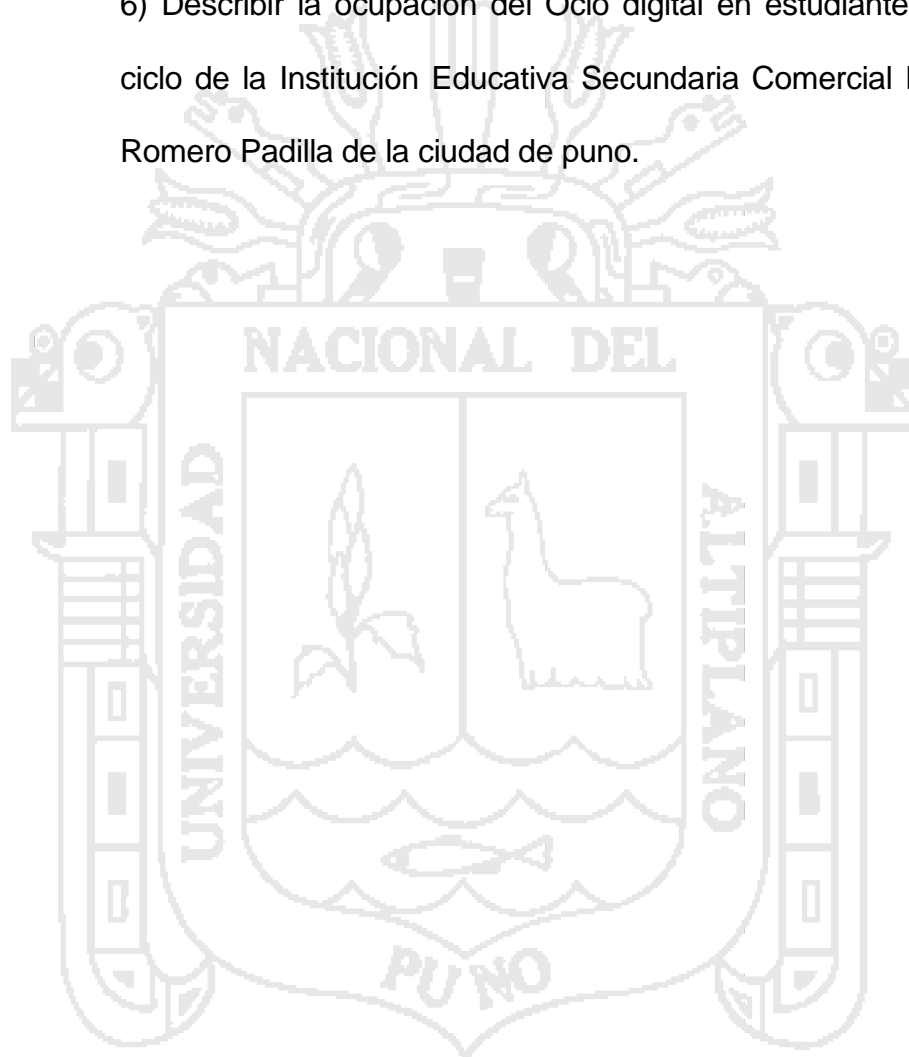
Determinar la ocupación del ocio en estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad Puno.

### 1.6.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- 1) Describir la ocupación del ocio en actividades lúdicas. en estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad Puno.
- 2) Describir la ocupación del ocio en actividades creativa en estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad Puno.
- 3) Describir la ocupación del ocio en actividad-es festivas en estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad Puno.
- 4) Describir la ocupación del ocio en actividades ecológica en estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad Puno.

5) Describir la ocupación del ocio en actividades solidarias en estudiantes del sétimo ciclo de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad Puno.

6) Describir la ocupación del Ocio digital en estudiantes del sétimo ciclo de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad de puno.



## CAPITULO II

### MARCO TEORICO

#### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Haciendo indagaciones con referencia al tema, encontramos un trabajo directamente relacionado al tema.

De Izuzquiza (2000) “El ocio en las personas con síndrome de Down” donde se planteó el siguiente objetivo general determinar las actividades del ocio que, los niños y jóvenes con síndrome de Down, llevan a cabo en su tiempo libre tomando como referencia las dimensiones del ocio autotelico deportiva, festiva, creativa ambiental ecológica y solidaria y describir que las características más relevantes que las definen. Arribo a la siguiente conclusión el carácter autotelico del ocio en el ser humano ha sido identificado recientemente como un factor notable relevancia entre los indicadores de calidad de vida. Los conocimientos en el campo de retraso mental, y en concreto, en el del síndrome de Down, progresan notablemente por lo que la conclusión de ambas

temas, ocio y síndrome es una cuestión de total actualidad y de utilidad para la investigación tanto teórica como práctica.

De salvador (2009) “adolescentes y jóvenes ocio y uso del tiempo libre España” donde se planteó el siguiente objetivo general con la finalidad de ofrecer una panorámica global y actualizada, que de forma sintética y descriptiva permita una aproximación a lo que significa como se desarrolla gestiona entre los grupos jóvenes de la población en nuestro país así como revisar que sabemos sobre aquellos aspectos clave que condicionan el ocio y utilización del tiempo por una parte importante de la sociedad española, donde arribo a la siguiente conclusión las practicas del ocio más prevalentes entre adolescentes y jóvenes durante la última década están relacionadas con la interacción con sus iguales y la irrupción de la tecnología de la comunicación (TIC), no solo para practicar actividades de ocio, sino también para facilitar dicha comunicación y y interrelación social y general todo ello se produce en marcado dentro de la dinámica del consumo un fenómeno omnipresente en el modelo económico que sostiene la sociedad postindustrial, y que en el caso de ocio cuenta con el fomento de sectores económicos clave de importancia creciente.

Tirado. Aguaded y Marin (2010)” patrones de consumo de drogas y ocupación del ocio en estudiantes universitarios” donde se planteó de la siguiente objetivo general el habito de estudio Identificar, tipologías de universitario tomando como factor de referencias del consumo de drogas y sus hábitos de ocupación del tiempo de ocio. Donde arribaron a la siguiente conclusión, caracterizado por

el elevado consumo de alcohol y tabaco, aparezca en el modelo como un factor que influye negativamente sobre el hábito del estudio por el contrario, se encuentra que una ocupación saludable de ocio, como la lectura, constituye un factor que influye negativamente sobre el hábito de estudio. En la etapa universitaria la evidencia se manifiesta en la elevada afición a la lectura, factor de influencias positiva sobre la frecuencia de estudio

## **2.2. SUSTENTO TEORICO**

### **2.2.1. EL OCIO**

Cuenca, (1995,2000) el ocio, surge cuando se realizan las actividades satisfactoria gratificantes que posibilita el tiempo liberado, de forma libre, decididas por uno mismo y gestionadas autónomamente.

Para Dumazedier (1968) el ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales, para descansar, para divertirse, para desarrollar su información o su formación desinteresada, o para participar voluntariamente en la vida social de su comunidad.

Por su lado, Friedmann (1956) define al ocio como una compensación de las tensiones y frustraciones, y más ampliamente de la alineación, provocadas por el trabajo desmenuzado, monótono y anónimo del maquinismo y la industrialización.

Bouillon, (1993) menciona al ocio como tiempo durante el cual el individuo es libre de las obligaciones ocupacionales, familiares y sociales, tiene el privilegio de ocuparse de cosas agradables y útiles a su propio deseo para el descanso, diversión y desarrollo personal

Finalmente, Trilla (1993) el ocio consiste en una forma de utilizar el tiempo libre mediante una ocupación autotilia y autónomamente elegida y realizada, cuyo desarrollo resulta placentero al individuo.

### **2.2.2. CONDICIONANTES DEL OCIO**

Dumazedier (1974), Touraine (1969), Trilla (1991), Cuenca (2004), Martínez y Gómez (2005) señalan que para que el ocio pueda ser considerado como tal debe cumplir las siguientes condiciones:

- Ser elegido libremente en función de preferencias individuales.

- Transmitir la sensación o sentimiento subjetivo de liberación.
- Proporcionar una sensación gratificante y placentera.
- Responder a una o varias de las dimensiones siguientes

#### **2.2.2.1. Ocio y la teoría las tres D**

Dumazedier (1964) distingue tres modos básicos de empleo de ocio, que llama las tres D por lo inicial de sus respectivos nombres: el ocio sirve para descansar, divertirse, y desarrollar la personalidad. Son pues, las tres funciones que desempeñan en el sistema social, el descanso recupera de la fatiga e incluye el aburrimiento, EL tedio, etc.: en la división de juego como distracción, ovación, etc., y en desarrollo personal y social, la necesidad de formación.

Dumazedier (1964) al decir que el descanso se da como recuperación de la fatiga, la diversión como distracción para huir de la monotonía, y el desarrollo personal como un evitar la impersonalidad.

#### **2.2.2.2. Niveles de aprovechamiento de ocio**

Siguiendo el planteamiento de las famosas tres “d” de Dumazedier, López Andrada y otros (1982,), distinguen varios niveles de aprovechamiento del ocio, según sea más o menos edificante para la persona. Estos niveles son cinco:

NIVEL SUPERIOR	OCIO	1. Formación
		2. Entretenimiento
		3. Descanso
		4. Aburrimiento
NIVEL INFERIOR	OCIOSIDAD	5. Consumo

**2.2.2.2.1. Ocio Formación**

El nivel superior de utilización del ocio, semejante al del ocio serio; se caracteriza por la práctica de acticontemplación artística, que enriquecen espiritualmente a la persona igual que en el ideal griego clásico.

**2.2.2.2.2. Ocio Entretenimiento**

Es un nivel de simple distracción, pasatiempo o diversión, y comprende aquellos *hobbies* o aficiones por los que se decanta el individuo de manera espontánea; quizás sea el tipo de ocio más extendido en la sociedad pero, aunque constituye un paso previo al nivel de formación, se convierte a veces en un verdadero problema para aquellas personas que no han sido educadas en una adecuada utilización del tiempo libre.



#### **2.2.2.2.3. Ocio Descanso:**

Es el empleo del tiempo libre como simple reponedor de fuerzas, tanto físicas como psíquicas; se trata de un nivel muy básico, de calma y sosiego del ocio, que es imprescindible para poder abordar cualquiera de los estadios superiores. El ocio descanso no es un tiempo estéril, se identifica con la idea del “dolcefar niente”, es decir, la contemplación imaginativa, que encuentra placer en el hecho de no hacer nada

#### **2.2.2.2.4. Aburrimiento**

Ociosidad se trata de un nivel inferior en el uso del tiempo libre, que no llega a la categoría edificante del ocio y se denomina, en cambio, “ociosidad”. Supone un estado de apatía, de inactividad, de “estar sin más”, en el que se vive una experiencia de frustración sin poner esfuerzo por salir de ella.

#### **2.2.2.2.5. Consumo**

Ociosidad es aquel estadio en el que el individuo delega sobre las empresas de servicios y las industrias de ocio la entera responsabilidad de organizar entretenimientos para su tiempo libre. Se produce una situación de dependencia del individuo respecto a la sociedad de consumo, siendo frecuente la manipulación y la falta de iniciativas personales.

Trilla, (1993,) para conseguir un mejor aprovechamiento del ocio, hasta el punto da entender éste como una especie de filosofía de vida: *“Dime cómo vives tu ocio y te diré qué clase de persona eres”*. Este modelo de conducta se desarrolla en torno a tres ejes fundamentales: la autonomía, el autotelismo y la vivencia placentera.

la autonomía se refiere a la libertad de elección o al menos percepción de libertad- sobre lo que quiero hacer en mi tiempo libre, teniendo la posibilidad de escoger la forma en qué voy a hacerlo, bajo mi entera responsabilidad.

Naturalmente esta elección depende de un complejo y variado cúmulo de factores, entre los que se encuentra la propia disponibilidad de tiempo libre, la motivación intrínseca del individuo, los condicionamientos del medio y la proyección hacia el consumo.

### **2.2.2.3. Direccionalidad del ocio**

Cuenca (1995,2000). El ocio es considerado como un hecho dinámico, que en su práctica, proporciona supuesta mente , un mejor desarrollo general de quien lo realiza ; pero distingue claramente una doble direccionalidad que en función

de sus características se pueden considerar generadora de unos beneficios tanto de su características, se puede considerar generadora de unos beneficios tanto positivos como negativos.

#### **2.2.2.3.1. La direccionalidad positiva del ocio,**

Ofrece una vivencia satisfactoria y gratificante de su experiencia. En la ella se pueden diferenciar dos tipos de ocio, el autotelico y útil.

#### **2.2.2.3.2. La direccionalidad negativa del ocio**

Se pone de manifiesto, en primer lugar. En la experiencia de determinadas contrario, y en segundo lugar, la ausencia del propio ocio, denominado ocio ausente.

#### **2.2.2.3.3. Ocio ausente**

(Cuenca 1995). Cuando el ocio ausente se encuentra “presente” en la vida de cada persona, puede percibir el tiempo libre como un espacio carente de

sentido y tedioso, o como un tiempo en el que no posee estrategias para ocuparlo dejando que surjan, en ocasiones conductas patológicas que no benefician en absoluto su desarrollo personal.

#### **2.2.2.3.4. Ocio autotelico**

(Cuenca 1995), El ocio autotelico seria propiamente en verdadero ocio, es decir, aquel que se realiza sin una finalidad utilitaria, el ocio desinteresado desde el punto de vista económico, un ocio que se manifiesta en cualquiera de sus dimensiones: Lúdicas ambiental ecológica, creativa, festiva y solidaria. Es el objeto de la educación del ocio. El ocio útil se puede considerar como la práctica del ocio en cuanto a medio para conseguir otra meta y no como un fin en sí mismo más clara de este tipo de ocio, sería la dimensión productiva.

Por último, Aranguren, (1989) y en relación con el autotelismo, el ocio debe suponer un quehacer placentero, satisfactorio, gratificante, un ocio penoso, aburrido, tedioso es un ocio fracasado y frustrante. Sin embargo, el hecho de que el ocio tenga que proporcionar felicidad no debe confundirse con la simple diversión poblada de risas y algarabía, porque el ocio puede requerir un cierto esfuerzo auto motivado y sin embargo provocar un sentimiento positivo de estar bien con lo que se hace.

### 2.2.3. DIMENSIONES DEL OCIO

Las dimensiones del ocio se establece en base a los planteamientos de Cuenca (2000), San Salvador (2000) Centre d'Estudis. FUNDACIÓ CATALANA DEL'ESPLAI (2010); y son los siguientes:

#### 2.2.3.1. Dimensión Lúdica del ocio

Según Jiménez (2002) la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

A través de la dimensión lúdica, el ocio cobra un carácter de diversión y de descanso que proporciona una mayor estabilidad, tanto psíquica como física. La diversión que proporciona el aspecto lúdico del ocio se puede analizar desde la perspectiva del juego en todas sus dimensiones. Cuenca (2000).

Descanso interpretado como separación del trabajo y el quehacer cotidiano. Diversión entendida como acción que distrae, que evade de los límites de la realidad. Nos divertimos jugando, viendo la televisión, dando un paseo, viajando...Cuenca (2000)

Esta dimensión se realiza a través de las siguientes actividades

**a. Juego**

El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma (B Russel. 1970).

“El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión, júbilo y conciencia de ser de otro modo que en la vida real” (Huizinga 1972)

**b. Juegos tradicionales**

Lavega (2006). Los juegos tradicionales practicas motrices lúdicas cuyas reglas contienen rasgos de cultura local que todavía se muestran alejados de la estandarización y estereotipos tan presentes en otras manifestaciones internacionales

Castillo (2011) se refiere a la manifestación lúdica arraigo cultural, es el juego practicado por el pueblo y masa, obstante también se admiten que se refieren aquellas manifestaciones propias culturales

Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore a las ciencias de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región, resulta difícil y social el juego tradicional el comportamiento humano, del juego folclórico, de la etnografía o la etnología.

### c. **Video juego**

Frasca (2001) menciona “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o variosjugadores en un entorno físico o de red.”

Para Juul (2005) cuando hablamos de videojuego “hablamos de un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos”.

Aarseth (2007) resalta: “consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más

cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte. se hacen visibles y textualizables para el observador estético

#### **d. Juegos de mesa**

Es un juego que requiere una mesa para jugarse o soporte similar y que es jugado por un grupo de personas alrededor de él. El azar puede ser una parte importante de este tipo de juegos, pero existen muchos otros factores que intervienen o sustituyen al azar, como son la estrategia o el razonamiento. Lo que sí podemos afirmar rotundamente es que son juegos claramente de tipo Social y aunque en España las instancias oficiales no lo quieran ver así, son en su gran mayoría claramente Culturales e incluso Didácticos.

Cabe aclarar que en nuestro país a los juegos de mesa se los considera Juguetes, y por ende, a la altura de las muñecas o los cochecitos. Con esto no quiero menospreciar las horas de diversión y educación que puedan darnos los juguetes, pero como descubriréis, el incluirlos en este grupo de “productos” es como llamarle peces a los delfines.

#### **e. Juegos electrónicos**

Juegos electrónicos es un juego basado a la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho juego, los juegos



electrónicos más conocidos los videojuegos como existen los pinball, la máquinas tragaperras los audio juegos, cierto juegos de tableros y varios juguetes

### **2.2.3.2. Dimensión Deportiva**

Cuenca (2000).El reconocimiento del deporte como un actividad del ocio por excelencia no necesita demostración forma parte de nuestro vivir cotidiana de modo prácticamente universal, es un tema recurrente de conversación en los jornales laborales, una práctica escolar de infancia y la juventud, forma parte de los programas sanitarios, de recuperación y es, ante todo un instrumento potente y diversión e identificación colectiva, definido, desde las declaraciones internacionales el deporte es además un medio del desarrollo y un valor mantener a lo largo de la vida.

En la práctica deportiva relacionada con el ejercicio de las diferentes formas, para curativos propia del mantenimiento físico, la relación entre deporte como ocio activo y la salud es difícil de deslindar.

El deporte en cuanto manifestación física y lúdica del ocio es un aspecto necesario e imprescindible en una moderna educación del ocio, se puede decir

que no es posible hablar de una adecuada educación del ocio sin tener en cuenta al educación física y viceversa, siguiendo las pautas de los textos comentarios, vivencia de deporte como ocio es un medio que nos aproxima a nuestro conocimiento físico psíquico, es una experiencia necesaria para nuestra armonía de vida y un procedimiento insustituible para tomar conciencia de la vida y recuperar el optimismo que viene unido al buen humor.

Esta dimensión se realiza a través de las siguientes actividades deportivas en general

#### **a. Natación**

Laughlin Delves (2006). La natación es el arte de sostenerse y avanzar, usando los brazos y las piernas, sobre o bajo el agua. Puede realizarse como actividad lúdica o como deporte de competición. El latín *natatio*, la natación es el latín *natatio*, la natación es la acción y efecto de nadar. El término también se utiliza para dar nombre al deporte que consiste en nadar a la mayor velocidad posible para derrotar a los oponentes en una carrera. La natación competitiva contempla cuatro estilos de nado: crol, mariposa, pecho y espalda

**b. Judo**

Figuroa, (2002) El deporte del Judo es una disciplina olímpica, y como tal, un fenómeno social con arraigo de masas. El Judo visualizado como un sistema debe necesariamente estar organizado, tener propósitos evaluables; pero fundamentalmente, funcionar como un sistema, y que el modelo de esta estructura tenga mecanismos que sean componentes de un modelo de sistema, y que este a su vez tenga propiedades sistémicas también.

**c. Karate**

El karate es un arte marcial que se desarrolló en Japón a partir del año 1922, cuando se produjo la aceptación de una técnica de lucha que naciera en la isla de Okinawa. Se usan en esta práctica patadas y puñetazos, combinando armónicamente la fuerza con el equilibrio, la alineación y la respiración, intentando que el adversario resulte derribado con un único golpe. Se privilegia la potencia y es muy practicada como deporte y con el fin de lograr la defensa personal.

**d. Futbol**

Chapman, Derse, Hansen, (1995-2008) El fútbol es un deporte conocido como balompié en España y soccer en Estados Unidos que enfrenta a dos equipos compuestos por once jugadores (diez jugadores de campo y un arquero o portero) que intentan hacer ingresar la pelota en el arco contrario.

Un equipo en la cancha está conformado por el portero, defensas, centrocampistas o medios y delanteros. Las destrezas específicas que debe dominar el jugador son correr, saltar, driblar (con los pies), cabecear y chutar o patear de manera fuerte y rígida.

Los jugadores no pueden tocar el balón con las manos a no ser para realizar los saques de banda, y solo el portero puede usar las manos, pero solo para evitar los goles en su portería. El campo de juego puede ser de césped (natural o artificial), o de tierra.

#### **e. Basquetbol**

FIBA (2000) El baloncesto se juega entre dos (2) equipos de cinco (5) jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es el de introducir la pelota en el cesto de su oponente y evitar que el otro equipo obtenga la posesión de la pelota o anote puntos.

El básquetbol es un deporte grupal y competitivo que se practica por equipos de cinco jugadores cada uno, y siete suplentes. Es también conocido como baloncesto en España, pues consiste en encestar justamente un balón dentro

de un cesto formado por una estructura de red, cuya parte superior es un aro, donde debe ingresar la pelota, venciendo el equipo que anote más puntos. Este aro se coloca a una altura de tres metros del suelo y se juega bajo techo.

#### f. **Voleibol**

El voleibol, volibol, balonvolea o simplemente vóley (del inglés: volleyball), es un deporte donde dos equipos se enfrentan sobre un terreno de juego liso separados por una red central, tratando de pasar el balón por encima de la red hacia el suelo del campo contrario. El balón puede ser tocado o impulsado con golpes limpios, pero no puede ser parado, sujetado, retenido o acompañado. Cada equipo dispone de un número limitado de toques para devolver el balón hacia el campo contrario. Habitualmente el balón se golpea con manos y brazos, pero también con cualquier otra parte del cuerpo. Una de las características más peculiares del voleibol es que los jugadores tienen que ir rotando sus posiciones a medida que van consiguiendo puntos.

#### g. **Tenis**

Ochoa (2008) El tenis es un deporte que se practica con raquetas y una pequeña pelota. Pueden jugarlo dos individuos (uno contra uno) o dos parejas (dos personas contra las otras dos). El objetivo es impactar la pelota para que

pase por encima de la red que divide la cancha a la mitad, intentando que el rival no consiga devolverla.

#### **h. Fútbol**

El fútbol de salón, fútbol sala o futsal es una adaptación o variación del fútbol, que combina elementos de otros deportes (como el balonmano y el baloncesto). Existen varias versiones de esta disciplina, como el fútbol cinco, el showbol o el indoor soccer. El fútbol sala tiene su origen en Sudamérica, concretamente en Uruguay alrededor de 1930. Aunque este deporte se reglamentó por primera vez en 1958. Poco a poco su práctica fue extendiéndose a todos los países sudamericanos y poco a poco se va difundiendo su práctica por diferentes países. En Europa, alrededor de los años sesenta comienza a tener auge la práctica del fútbol sala la evolución del fútbol al fútbol sala pudo deberse a las siguientes razones el fútbol sala puede practicarse en instalaciones cubiertas, por lo tanto las condiciones climatológicas desfavorables no impiden su práctica las instalaciones para practicar el fútbol sala requieren menor presupuesto para su construcción y mantenimiento. Es necesario 10 jugadores para realizar un partido, mientras que en el fútbol son necesarios 22 jugadores.

#### **i. Atletismo**

Ballesteros, Álvarez (1999) El atletismo es una suma de especialidades que culturalmente se han agrupado bajo este nombre general,

Las especialidades del atletismo moderno son cinco las carreras los saltos, los lanzamientos, la marcha atlética las pruebas combinadas cada una de estas especialidades consta de diferentes pruebas oficiales

### **2.2.3.3. Dimensión Ambiental-ecológica del Ocio**

Cuenca (2000) define al ocio desde su dimensión ambiental. Puede decirse que la dimensión Ambiental-ecológica del Ocio es la satisfacción desinteresada que nos produce el encuentro con un medio ambiente deseado, sin que importe esencialmente la actividad gracias a la que se produce. En un sentido amplio esta dimensión del Ocio nos abre a la vivencia de todo tipo de ambientes desde una posición de espectador consciente. Desde un punto de vista más reducido, pero especialmente importante desde la vivencia tradicional del Ocio, la dimensión Ecológica hace referencia al encuentro con la Naturaleza. La bibliografía del Ocio ha venido estudiando este aspecto como recreación al aire libre.

Jardinería y horticultura, los deportes al aire libre, la playa y la montaña las granjas escuelas las aulas de la naturaleza, son algunos de los ejemplos de los entornos naturales de los que se pueden disfrutar y que proporcionan actividades muy saludable sobre todo de la personas que viven en las grandes ciudades, los beneficios de este tipo de ocio, se encuentran a los lados

actualmente desde el principios del educación ambiental, que propugna el contacto con la naturaleza, esta dimensión se realiza a través de las siguientes actividades

**a. Recreación al aire libre**

Gerlero (2004). Quien propone que la recreación “condensa una actitud de placer relacionada el trabajo y el juego.

La recreación al aire libre: son aquellas actividades en las que se entra en relación con el medio ambiente. Este tipo de recreación estimulan la integración el medio ambiente, ejm parques reservas naturales, excursiones etc.

**b. Jardinería**

Jardinería es el arte y oficio del jardinero (la persona que cuida y cultiva un jardín), jardinería puede desarrollarse en espacios abiertos o cerrados ya sea por cuestiones estéticos, por motivos de alimentación u otras razones.

Jardinería es considerada como una rama del arte, que se encarga del diseño de jardines y de la práctica de cultivar los mismos, la jardinería puede



realizarse tanto en espacios abiertos (al aire libre) como así también en espacios cerrados, como en pequeños espacios del interior de una casa, patios internos.

### **C. Campamentos**

Campamentos es la acción de acampar (detenerse y permanecer en una zona despoblada, alojándose en tiendas o carpas). Se trata de la instalación eventual en terreno abierto de personas que se reúnen para un fin especial al o que van de camino hacia otra parte acampamento es la aquellas actividades en el cual los individuos disponen una vivencia temporal transportable o creada de manera informal. En un terreno al aire libre con la misión de habilitarla durante los días que dure su actividad

#### **2.2.3.4. Dimensión creativa del Ocio**

Cuenca (2000) define, una dimensión de desarrollo personal. Tiene lugar a través de acciones gratificantes que, realizadas por propia voluntad, hacen que la persona sea algo mejor en cualquier aspecto. Sigue, en un sentido muy amplio, el ocio así entendido produjo el nacimiento y el desarrollo de la cultura clásica. Sus características son el amor a la sabiduría, la diversión noble y una

apertura de ánimo que es inherente a toda creatividad. Su constante es la reflexión como procedimiento para ahondar en el sentido de las acciones y los conocimientos.

La dimensión creativa viene a ser la proyección actual del concepto del Ocio en la cultura clásica. Es decir, un Ocio formativo, reflexivo, cultural, de crecimiento personal. Tiene en común con las demás dimensiones del Ocio la libertad de acción y elección, más que la acción en sí misma. Se diferencia en su carácter consciente, reflexivo, global, de mejora, apertura y encuentro. Está relacionado con la autorrealización, en la que está implícita el aprendizaje y la formación.

La dimensión creativa del ocio se encuentra relacionada con las artes en general tales como, la música, la pintura, la literatura, la danza, etc esta dimensión se realiza a través de las siguientes actividades.

**a. Hobbies**

El hobby es algo que no se hace en serio, no tiene valor monetario y no puede ser usado por nadie, excepto por uno mismo. Es algo que escapa al sistema de valor, que no es ni bueno ni malo, que no participa del trabajo ni del ocio y que, por consiguiente, procede de este concepto de recreo, que puede ser definido como “ocio útil” (Mead, en Lanfant 1957, p. 84).

**b. Lectura**

La lectura es una actividad que consiste en interpretar y descifrar, mediante la lista el valor fónico de una serie de signos escritos ya sea mentalmente (en silencio) o en voz alta (oral). Esta actividad está caracterizado por la traducción de símbolos o letras en palabras y frases dotadas de significados, una vez descifrado el símbolo se pasa a reproducirlo. la lectura es hacer posible la interpretación y comprensión de los materiales escritos evaluados y usuarios y usuarios para nuestras necesidades esto me sirve como material con los estudiantes estamos montando un periódico

**b. Prácticas culturales**

La UNESCO (1996) define a la cultura como el conjunto de rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracteriza un sociedad o un grupo social. Ello engloba. Además de las artes las letras los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano.

MALO (2000) algunos ejemplos de estas son ciclos artísticos, museos, centros de visitantes, proyectos educativos, libros, revistas y evidentemente el turismo cultural

#### **2.2.3.5. Dimensión Festiva del Ocio**

Entralgo (1993) afirma que la fiesta es la hora del Ocio gozoso y alegre, un Ocio que se realiza en la esfera del culto, de lo extraordinario y de lo sagrado. Lo mismo que en las anteriores dimensiones del Ocio, la fiesta requiere un estado de ánimo, libre consentimiento y un espacio de libertad. En la fiesta cobran sentido saberes no productivos tales como el canto, la música y la danza.

(Cuenca 1995, 2000) define como un acontecimiento divirtiéndose implica alegría, jolgorio, alborozo, entretenimiento y regocijo, posee un carácter comunitario en el que el individualismo se convierte en una actitud antagónica el propio concepto de fiesta La fiesta es el acontecimiento global y social que sintetiza el esfuerzo comunitario por lo no útil, el Ocio por excelencia. Las fiestas son fenómenos decisivos para la comprensión de las vivencias del Ocio en una comunidad las fiestas nos hablan de cohesión, solidaridad, identidad y pervivencia de los grupos humanos. La fiesta es el mensaje con el que expresamos nuestro sí a la vida, es una afirmación de la bondad del mundo y la existencia.

Como dice Pieper (1974), el núcleo esencial de toda fiesta "no es otra cosa que la vivencia de esta afirmación". De ahí que el motivo de toda fiesta sea un motivo sagrado que tenga su mejor expresión en el culto. En la celebración de una auténtica fiesta se superan las barreras de la existencia temporal y se consigue la renovación, la transformación y el renacimiento. Pero la fiesta es un Ocio gozoso de carácter público, no se justifica desde una vivencia exclusivamente individual. La fiesta sólo tiene sentido cuando se comparte

Esta dimensión se realiza a través de las siguientes actividades

**a. Patrimonio**

Unesco define como un conjunto de elementos sin sustancias físicas o formas de conducta que procede de una cultura tradicional popular o indígena y el cual se transmite oralmente o mediante gestos y se modifica con el transcurso del tiempo a través de un proceso de recreación colectiva son las manifestaciones no materiales que emanan de una cultura en forma de: saberes (/ conocimientos y modos de hacer enraizados en la vida cotidiana de las comunidades), celebraciones (rituales, festividades y prácticas de la vida social). Formas de expresión (manifestaciones literarias, musicales plásticas escénicas lúdicas entre otras) y lugares (mercados, ferias santuarios, plazas y demás espacios donde tienen lugar prácticas culturales)

**b. Folklore**

Unesco Conjunto de creencias prácticas y costumbres que son tradicionales de un pueblo o cultura, se conoce como folklore, además a la disciplina que estudia esta material folklore incluye bailes la música, las leyendas, los cuentos las artesanías y las supersticiones de la cultura local, entre otros factores se trata de tradiciones compartidas por la población y que suele transmitirse, con el paso del tiempo de generación en generación.

**c. Eventos**

Un evento es una actividad social determinada, un festival una fiesta creencias una ceremonia una competición hay eventos de muchos tipos los hay deportivos, culturales, festivos, sociales.

**2.2.3.5. OCIO DIGITAL**

En los últimos años se han realizado investigaciones diversas sobre los usos que el colectivo de jóvenes hace de las nuevas tecnologías en nuestro país. Dichos estudios nos aportan datos objetivos importantísimos sobre su relación

con Internet, los videojuegos, la telefonía móvil, las redes sociales, los chat y un largo etcétera.

Partimos de las siguientes cuestiones fundamentales, que evidencian la estrecha relación entre ambos: La juventud actual ha crecido con las tecnologías digitales, por lo que éstas forman parte de su vida cotidiana.

Constituyen herramientas esenciales para comunicarse, compartir, consumir, participar, crear, aprender y desarrollarse. Contribuyen en la formación de sus competencias sociales, culturales y educativas. Sin ellas no se entiende su manera de comunicarse, consumir, trabajar, estudiar, colaborar y resolver problemas. Socialmente se piensa que el vínculo que se establece entre niños, niñas y jóvenes y TIC no siempre es lo suficientemente saludable o satisfactorio para su desarrollo. La Fundación Catalana de l'Esplai (2010)

Diversos autores han analizado de forma exhaustiva, la sociedad postindustrial y en ella la irrupción de las tecnologías digitales de la información y comunicación (TIC), (Galbraith, 1969; Touraine, 1973; Bell, 1976; Drucker, 1993; Munné& Codina, 1996 y 2002; Tapscott, 1996). Hubert (1976) quien habla el consumo pasivo de actividades de ocio ya preparadas y ofertadas por la sociedad: televisión, cine, música, espectáculos, videojuegos etc.

Munne y codina (1992) el contenido del ocio va evolucionando con el avance tecnológico. Al medio televisivo se han sumado últimamente las nuevas tecnologías (video juegos, y juegos de ordenador ) etc lo que representa un eslabón más en el proceso revelador de los medios como transformadores de la realidad puesto que de una realidad natural nos estamos dirigiendo a marchas forzadas hacia una realidad artificial Munne (1992)

La Fundación Catalana de l'Esplai (2010) menciona sobre las nuevas tecnologías en nuestro país. Dichos estudios nos aportan datos objetivos importantísimos sobre su relación con Internet, los videojuegos, la telefonía móvil, las redes sociales, los chat y un largo etcétera.

**a. Internet**

Martuscelli, (2001) define como una red mundial descentralizada que conecta a más de un millón de computadoras. También conocida como la Red de Redes o autopista de la información.

**b. Redes sociales**

(INTECO) 2009, lo definen como servicios prestados a través de Internet que permiten a los usuarios generar un perfil público, en el que plasmar datos



personales e información de uno mismo, disponiendo de herramientas que permiten interactuar con el resto de usuarios afines o no al perfil publicado”.

Wikipedia, uno de los medios de comunicación más consultados por los internautas, las define como: “estructuras sociales compuestas de grupos de personas, las cuales están conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten conocimientos”.

Redes sociales de ocio. El usuario busca fundamentalmente entretenimiento y mejorar sus relaciones personales a través de la interacción con otros usuarios ya sea mediante comentarios, comunicándose, o bien mediante el intercambio de información ya sea en soporte escrito o audiovisual. Por lo tanto su principal función consiste en potenciar las relaciones personales entre sus miembros.

#### **2.2.5. El Ocio como ámbito educativo**

El Ocio se convierte en ámbito educativo en el momento que se considera como desarrollo humano, como vivencia que contribuye a mejorar la realidad de la persona o de la comunidad. Lógicamente, a mejoras específicamente humanas, tales como: conseguir un mayor grado de libertad, ser más

autónomos, estar más satisfechos, ser más comprensivos, tolerantes, solidarios, etc.

Cuenca (2000) define desde una posición humanista se entiende que la educación del ocio es una de las herramientas más valiosas para favorecer el desarrollo integral de la persona y la adquisición de conductas positivas.

Mundy y Odum (1979) estos autores consideran que la educación del ocio es un proceso relacionado directamente con la mejora de la persona en relación con sus vivencia de ocio.

Joseph Pieper, Pedro Laín Entralgo o José Luis López Aranguren, que defiende que la vivencia de un Ocio auténtico pasa por la formación. En la base de su razonamiento aparece la afirmación de que todos sabemos cómo divertimos, pero sólo las personas preparadas son capaces de disfrutar adecuadamente determinados ocios tales como la música, la literatura y demás artes. Esta afirmación, que sigue siendo válida, se ha relacionado siempre con el llamado Ocio Cultural y Creativo donde la interrelación entre formación y práctica resulta patente. Otro tanto se podía decir de la persona formada en la fiesta, porque quien conoce y comparte el sentido de la afirmación festiva va más allá del mero espectador.

También respecto al Ocio Ambiental-ecológico y al Ocio Solidario. Creo que tenemos sobrados ejemplos en la actualidad para poder decir que la sociedad está tomando conciencia de la necesaria educación de nuestro comportamiento ambiental, ecológico o solidario.

#### **2.2.6. El ocio de los adolescentes**

Es principalmente extra hogareño y los ocios que tiene lugar en el hogar son fundamentalmente pasivos ven la tv leen escuchan mp4, utilizan ordenador las redes sociales el ocio en esta etapa es determinante del estilo de vida en las que el elemento diferenciador de su actividad central de ocio. Cuenca (1995).

### 2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS

**Ocio** surge, cuando se realiza las actividades satisfactorias y gratificantes que posibilita el tiempo liberado, de forma libre, decididas por uno mismo y gestionada autónomamente

**Ocupación** Acción y efecto de ocupar. Trabajo o cuidado que impide emplear el tiempo en otra cosa

**Ambiental** Es el conjunto de componentes físicos, químicos, biológicos y sociales capaces de causar efectos directos o indirectos, en un plazo corto o largo sobre los seres vivos y las actividades humanas

**Creativa** Establecer fundar, introducir por vez primera una cosa, hacerla nacer o darle vida en sentido figurado.

**Digital** tiene una relación la tecnología en nuestro país con internet la telefonía móviles redes sociales los chat

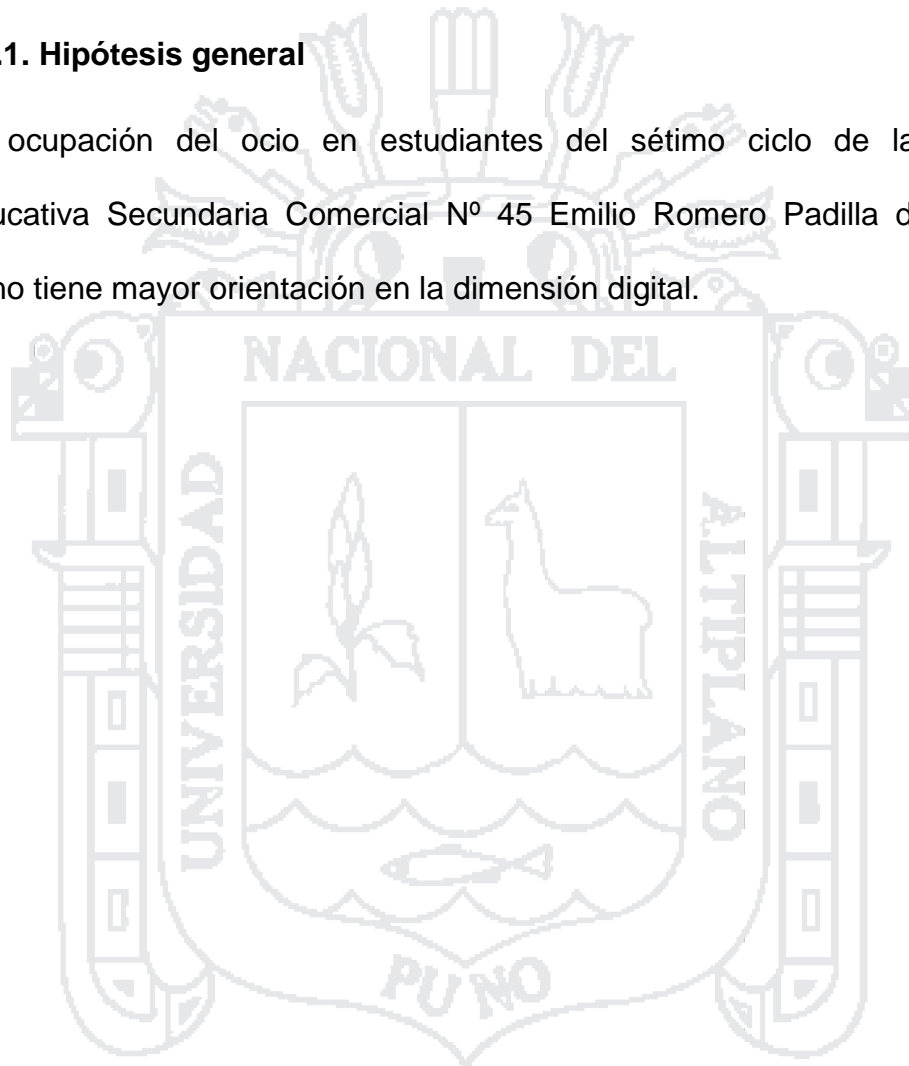
**Festiva** conjunto de representaciones dedicadas a un artista o un arte gozoso y alegre que se realiza en la esfera del culto que requiere un estado de ánimo, libre y un espacio de libertad.

**Lúdico** Es un carácter de diversión y de descanso que proporciona una mayor estabilidad psíquica como físico.

## 2.4. HIPÓTESIS Y VARIABLES

### 2.4.1. Hipótesis general

La ocupación del ocio en estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad Puno tiene mayor orientación en la dimensión digital.



## 2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escaleras de medición
Ocupación del ocio	Lúdica	Juegos tradicionales Video juegos	Nunca  Raramente  Con alguna frecuencia  Muchas veces  Siempre
	Deportiva	Practica deportivas	
	Ecológica	Recreación al aire libre Jardinería Campamentos Cultivar la agricultura	
	Creativa	Practicas Culturales Hobbies Televisión Educativa lectura	
	Festiva	Patrimonios Folklore Deporte espectáculo Eventos	
	Digital	Internet Telefonía móvil Redes sociales	

## CAPITULO III

### DISEÑO METODOLÓGICO DE INVESTIGACIÓN

#### 3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El problema al cual responde el tipo de investigación es descriptiva simple y el diseño diagnóstico.

#### 3.3. POBLACION DE LA INVESTIGACION

##### 3.3.1. POBLACION:

La población estará constituida por los estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad Puno.

CUADRO Nº 01 Población

Grado	Sección					Total	%
	A	B	C	D	E		
3ro	28	29	28	30	29	144	50
4to	30	28	29	28	29	144	50
5to	29	28	30	28	29	144	50
<b>TOTAL</b>	<b>87</b>	<b>85</b>	<b>87</b>	<b>86</b>	<b>87</b>	<b>432</b>	<b>203</b>

Fuente: Nómima de matricula

### 3.3.2 MUESTRA

La muestra de estudio, responde a un muestreo probabilístico. Así mismo el tamaño de la muestra se determinó en función del *soodward* estadístico esta propuesta por Hernández, Fernández y Baptista (2010) el método de la selección de la muestra se dio aleatoriamente al azar en ese marco la población de la muestra es la siguiente.

y, desde esa perspectiva se determina la muestra considerando lo siguiente:

- a) Tamaño del universo 430
- b) Error máximo aceptable 5 %
- c) Porcentaje de estudio de la muestra 80 %
- d) Nivel de valides de investigación 95 %



Considerando dichos aspectos la muestra que da establecida por 203 estudiantes

**Cuadro N° 02 muestra**

Población	Muestra	Porcentaje
432	203	50%

### 3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

Como técnica se tomara en cuenta la encuesta y como instrumento el cuestionario de encuesta

El cuestionario de ocupación del ocio en estudiantes del sétimo siclo consta de 39 ítems, dividido en seis componentes; actividades de ocio según sus dimensiones.

La opinión de los ítems del cuestionario se dará en función a la siguiente escala.

- Nunca
- Raramente
- Con alguna frecuencia
- Muchas veces

- Siempre

### 3.5. PLAN DE RECOLECCION DE DATOS

Realizaremos los siguientes procedimientos:

- Se solicitó permiso al Director de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad Puno para la aplicación de la investigación.
- Se aplico los instrumentos.

### 3.6. PLAN DE TRATAMIENTO DE DATOS

Para el tratamiento de datos se utilizó el software SPSS Statistics y Microsoft Excel, sobre el cual se aplicó un análisis estadístico descriptivo

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

##### CUADRO Nº 01

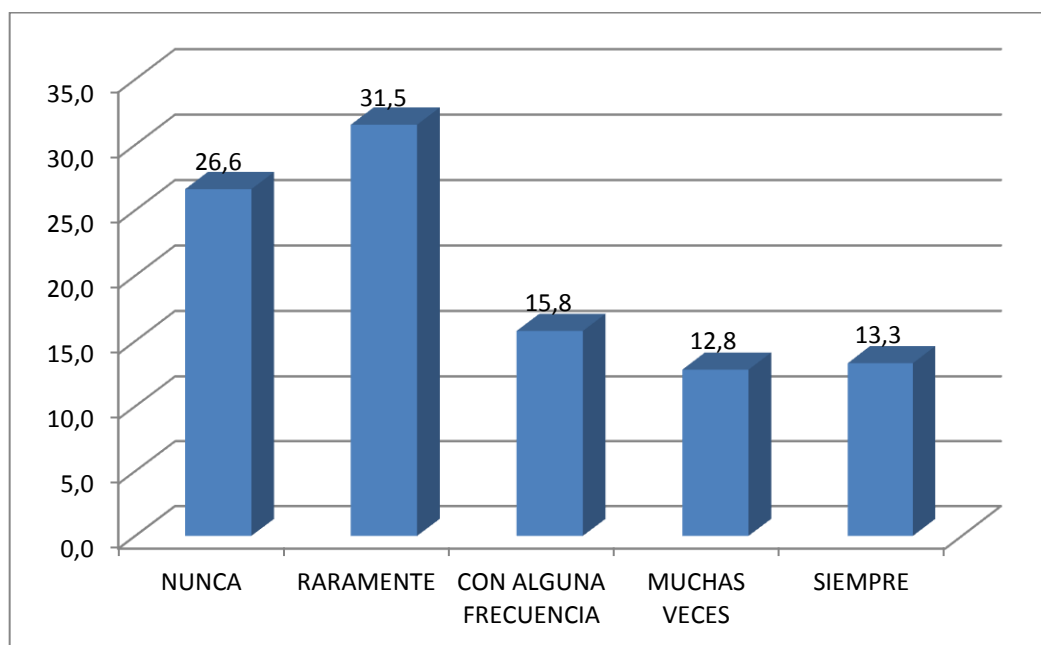
**OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN LÚDICA EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL Nº 45 EMILIO ROMERO PADILLA.**

INDICADOR	NUNCA		RARAMENTE		CON ALGUNA FRECUENCIA		MUCHAS VECES		SIEMPRE		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Te diviertes mediante video juegos	60	29.6%	68	33.5%	34	16.7%	13	6.4%	28	13.8%	203	100.0%
Te entretienes con juegos tradicionales	38	18.7%	62	30.5%	31	15.3%	44	21.7%	28	13.8%	203	100.0%
Practicas juegos de mesa damas cartas otros	35	17.2%	67	33.0%	46	22.7%	29	14.3%	26	12.8%	203	100.0%
Te diviertes mediante juegos electrónicos	84	41.4%	60	29.6%	18	8.9%	19	9.4%	22	10.8%	203	100.0%
<b>GENERAL</b>	<b>54</b>	<b>26.6</b>	<b>64</b>	<b>31.5</b>	<b>32</b>	<b>15.8</b>	<b>26</b>	<b>12.8</b>	<b>27</b>	<b>13.3</b>	<b>203</b>	<b>100.0</b>

**Fuente:** Ficha de Observación

**GRAFICO N° 01**

**PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN LUDICA EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL N° 45 EMILIO ROMERO PADILLA**



Fuente: Tabla N° 1.

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro N° 01 y gráfico N° 01, muestran los resultados que pertenecen a la ocupación del ocio en la dimensión LÚDICA de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Comercia N° 45 Emilio Romero Padilla.

De acuerdo a la escala cualitativa podemos observar que en la Dimensión Lúdica:

- En NUNCA se ubica a 54 estudiantes en promedio que representa al 26.6%.
- En RARAMENTE se ubica a 64 estudiantes en promedio que representa al 31.5%.
- En CON ALGUNA FRECUENCIA se ubica a 32 estudiantes en promedio que representa al 15.8%.

- En MUCHAS VECES se ubica a 26 estudiantes en promedio que representa al 12.8%.
- En SIEMPRE se ubica a 27 estudiantes en promedio que representa al 13.3% respectivamente. Siendo un total de doscientos tres estudiantes a los que se les aplico el cuestionario.

**CUADRO N° 02**

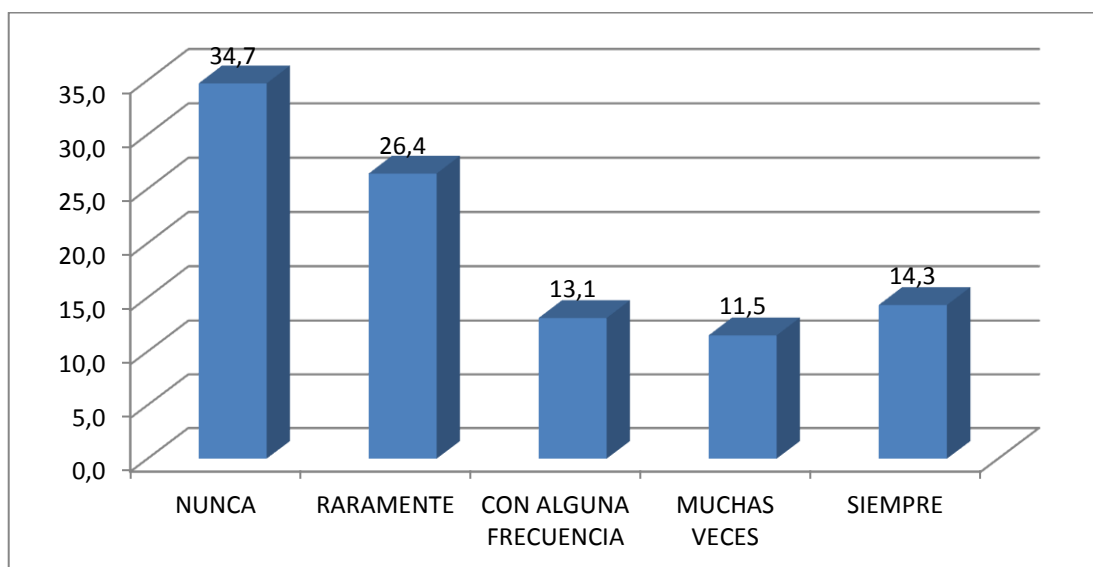
**OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN DEPORTIVA EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL N° 45 EMILIO ROMERO PADILLA**

INDICADOR	NUNCA		RARAMENTE		CON ALGUNA FRECUENCIA		MUCHAS VECES		SIEMPRE		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Natación	59	29.1%	80	39.4%	30	14.8%	18	8.9%	16	7.9%	203	100.0%
Yudo, karate	132	65.0%	42	20.7%	10	4.9%	10	4.9%	9	4.4%	203	100.0%
Fútbol	22	10.8%	66	32.5%	28	13.8%	38	18.7%	49	24.1%	203	100.0%
Baloncesto.	48	23.6%	49	24.1%	47	23.2%	29	14.3%	30	14.8%	203	100.0%
Voleibol	31	15.3%	58	28.6%	31	15.3%	35	17.2%	48	23.6%	203	100.0%
Tenis.	129	63.5%	51	25.1%	18	8.9%	4	2.0%	1	.5%	203	100.0%
Futbol sala	47	23.2%	56	27.6%	28	13.8%	30	14.8%	42	20.7%	203	100.0%
Atletismo	48	23.6%	61	30.0%	31	15.3%	32	15.8%	31	15.3%	203	100.0%
Otros	118	58.1%	19	9.4%	16	7.9%	15	7.4%	35	17.2%	203	100.0%
<b>GENERAL</b>	<b>70</b>	<b>34.7</b>	<b>54</b>	<b>26.4</b>	<b>27</b>	<b>13.1</b>	<b>23</b>	<b>11.5</b>	<b>29</b>	<b>14.3</b>	<b>203</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Ficha de encuesta

GRAFICO N° 02

**PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN DEPORTIVA EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL N° 45 EMILIO ROMERO PADILLA**



Fuente: Tabla N° 2.

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro N° 02 y gráfico N° 02, muestran los resultados que pertenecen a la ocupación del ocio en la dimensión DEPORTIVA de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Comercia N° 45 Emilio Romero Padilla.

De acuerdo a la escala cualitativa podemos observar que en la Dimensión Deportiva:

- En NUNCA se ubica a 70 estudiantes en promedio que representa al 34.7%.
- En RARAMENTE se ubica a 54 estudiantes en promedio que representa al 26.4%.
- En CON ALGUNA FRECUENCIA se ubica a 27 estudiantes en promedio que representa al 13.1%.

- En MUCHAS VECES se ubica a 23 estudiantes en promedio que representa al 11.5%.
- En SIEMPRE se ubica a 29 estudiantes en promedio que representa al 14.3% respectivamente. Siendo un total de doscientos tres estudiantes a los que se les aplico el cuestionario.

**CUADRO N° 03**

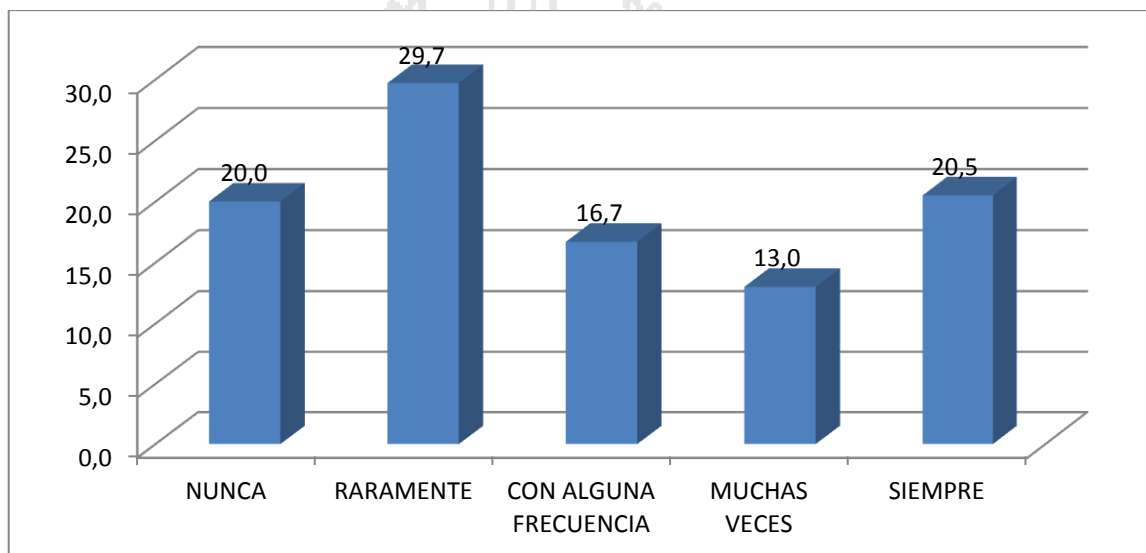
**OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN FESTIVA EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL N° 45 EMILIO ROMERO PADILLA**

INDICADOR	NUNCA		RARAMENTE		CON ALGUNA FRECUENCIA		MUCHAS VECES		SIEMPRE		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Celebrar fiestas, en una casa, con la familia	32	15.8%	62	30.5%	43	21.2%	29	14.3%	37	18.2%	203	100.0%
Celebrar fiestas, en una casa, con los amigos	72	35.5%	65	32.0%	28	13.8%	16	7.9%	22	10.8%	203	100.0%
Participar en fiestas organizadas en el barrio	57	28.1%	77	37.9%	30	14.8%	17	8.4%	22	10.8%	203	100.0%
Participar en fiestas organizadas en la ciudad	50	24.8%	69	34.2%	36	17.8%	24	11.9%	23	11.4%	202	100.0%
Participar en fiestas organizadas por el colegio	15	7.4%	41	20.2%	34	16.7%	39	19.2%	74	36.5%	203	100.0%
Salir comer o cenar a un restaurante con la familia	17	8.4%	48	23.6%	33	16.3%	33	16.3%	72	35.5%	203	100.0%
<b>GENERAL</b>	<b>41</b>	<b>20.0</b>	<b>60</b>	<b>29.7</b>	<b>34</b>	<b>16.7</b>	<b>26</b>	<b>13.0</b>	<b>42</b>	<b>20.5</b>	<b>203</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: Ficha de encuesta

**GRAFICO N° 03**

**PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN FESTIVA EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL N° 45 EMILIO ROMERO PADILLA**



Fuente: Tabla N° 3.

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro N° 03 y gráfico N° 03, muestran los resultados que pertenecen a la ocupación del ocio en la dimensión FESTIVA de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Comercia N° 45 Emilio Romero Padilla.

De acuerdo a la escala cualitativa podemos observar que en la Dimensión Ecológica:

- En NUNCA se ubica a 21 estudiantes en promedio que representa al 20.0%.
- En RARAMENTE se ubica a 60estudiantes en promedio que representa al 29.7%.
- En CON ALGUNA FRECUENCIA se ubica a 34 estudiantes en promedio que representa al 16.7%.



- En MUCHAS VECES se ubica a 26 estudiantes en promedio que representa al 13.0%.
- En SIEMPRE se ubica a 42 estudiantes en promedio que representa al 20.5% respectivamente. Siendo un total de doscientos tres estudiantes a los que se les aplico el cuestionario.

**CUADRO N° 04**

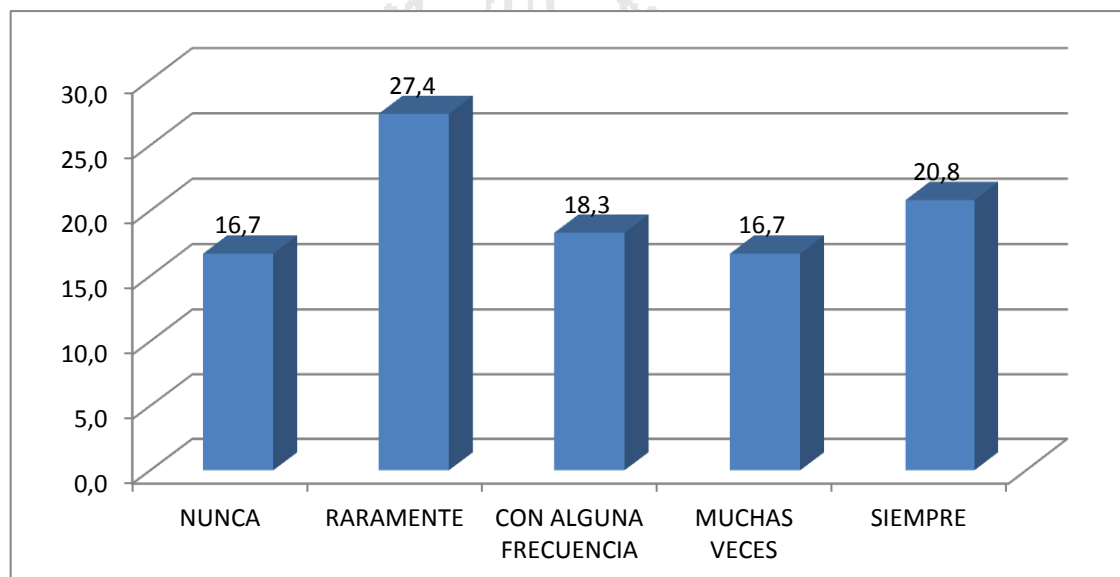
**OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN CREATIVA EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL N° 45 EMILIO ROMERO PADILLA**

INDICADOR	NUNCA		RARAMENTE		CON ALGUNA FRECUENCIA		MUCHAS VECES		SIEMPRE		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Hacer alguna colección.	20	9.9%	47	23.2%	35	17.2%	41	20.2%	60	29.6%	203	100.0%
Leer cómics	4	2.0%	43	21.2%	57	28.1%	50	24.6%	49	24.1%	203	100.0%
Leer revistas, periódicos, libros	26	12.8%	40	19.7%	39	19.2%	42	20.7%	56	27.6%	203	100.0%
Hacer pasatiempos: crucigramas, sopas de letras.	60	29.6%	78	38.4%	31	15.3%	21	10.3%	13	6.4%	203	100.0%
Visitar una exposición, un museo	73	36.0%	66	32.5%	25	12.3%	22	10.8%	17	8.4%	203	100.0%
Cerámica.	37	18.2%	60	29.6%	33	16.3%	31	15.3%	42	20.7%	203	100.0%
Ir al cine, teatro, pintura.	17	8.4%	56	27.7%	40	19.8%	31	15.3%	58	28.7%	203	100.0%
<b>GENERAL</b>	<b>34</b>	<b>16.7</b>	<b>56</b>	<b>27.4</b>	<b>37</b>	<b>18.3</b>	<b>34</b>	<b>16.7</b>	<b>42</b>	<b>20.8</b>	<b>203</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: Ficha de encuesta

## GRAFICO N° 04

**PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN CREATIVA EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL N° 45 EMILIO ROMERO PADILLA**



Fuente: Tabla N° 4

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro N° 04 y gráfico N° 04, muestran los resultados que pertenecen a la ocupación del ocio en la dimensión CREATIVA de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla.

De acuerdo a la escala cualitativa podemos observar que en la Dimensión Creativa:

- En NUNCA se ubica a 34 estudiantes en promedio que representa al 16.7%.
- En RARAMENTE se ubica a 56 estudiantes en promedio que representa al 27.4%.

- En CON ALGUNA FRECUENCIA se ubica a 37 estudiantes en promedio que representa al 18.3%.
- En MUCHAS VECES se ubica a 34 estudiantes en promedio que representa al 16.7%.
- En SIEMPRE se ubica a 42 estudiantes en promedio que representa al 20.8% respectivamente. Siendo un total de doscientos tres estudiantes a los que se les aplico el cuestionario.

**CUADRO Nº 05**

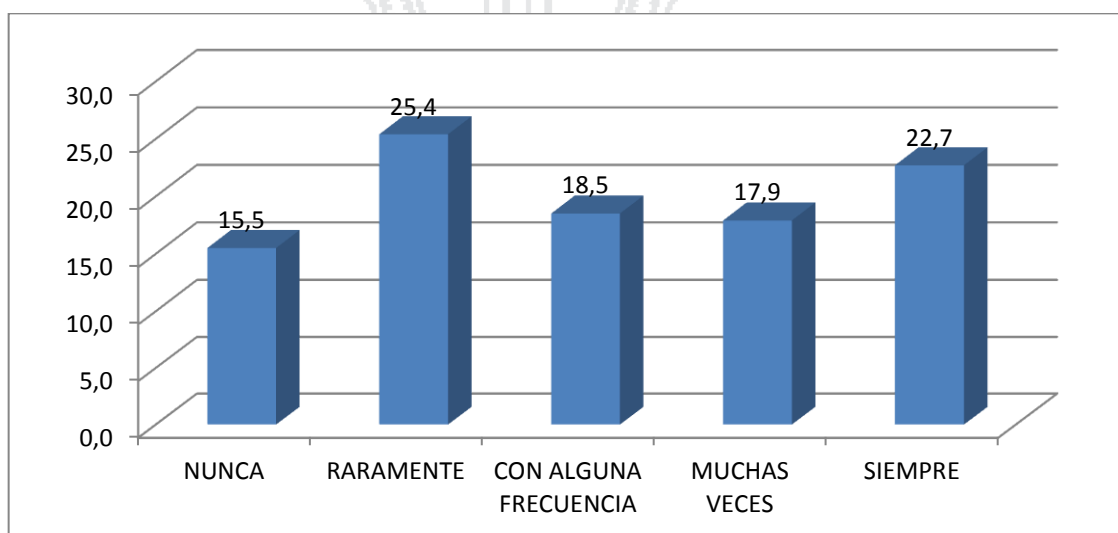
**OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN ECOLÓGICA EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL Nº 45 EMILIO ROMERO PADILLA**

INDICADOR	NUNCA		RARAMENTE		CON ALGUNA FRECUENCIA		MUCHAS VECES		SIEMPRE		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Salir a jugar al parque	15	7.4%	47	23.2%	51	25.1%	45	22.2%	45	22.2%	203	100.0%
Dar paseos por la ciudad	32	15.8%	63	31.0%	27	13.3%	41	20.2%	40	19.7%	203	100.0%
Dar paseos por el campo.	45	22.2%	72	35.5%	36	17.7%	27	13.3%	23	11.3%	203	100.0%
Hacer excursiones.	60	29.6%	53	26.1%	39	19.2%	27	13.3%	24	11.8%	203	100.0%
Cultivar la agricultura	30	14.8%	43	21.2%	24	11.8%	38	18.7%	68	33.5%	203	100.0%
Cuidar algún animal doméstico.	18	8.9%	40	19.7%	46	22.7%	40	19.7%	59	29.1%	203	100.0%
Cuidar plantas.	40	19.7%	57	28.1%	37	18.2%	29	14.3%	40	19.7%	203	100.0%
Ocuparse del jardín	12	5.9%	38	18.7%	41	20.2%	43	21.2%	69	34.0%	203	100.0%
<b>GENERAL</b>	<b>32</b>	<b>15.5</b>	<b>52</b>	<b>25.4</b>	<b>38</b>	<b>18.5</b>	<b>36</b>	<b>17.9</b>	<b>46</b>	<b>22.7</b>	<b>203</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: Ficha de encuesta

## GRAFICO N° 05

**PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN ECOLÓGICA  
EN ESTUDIANTES DEL SÉTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
SECUNDARIA COMERCIAL N° 45 EMILIO ROMERO PADILLA**



Fuente: Tabla N° 5.

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro N° 05 y gráfico N° 05, muestran los resultados que pertenecen a la ocupación del ocio en la dimensión ECOLÓGICA de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Comercia N° 45 Emilio Romero Padilla.

De acuerdo a la escala cualitativa podemos observar que en la Dimensión Festiva:

- En NUNCA se ubica a 32 estudiantes en promedio que representa al 15.5%.
- En RARAMENTE se ubica a 52 estudiantes en promedio que representa al 25.4%.
- En CON ALGUNA FRECUENCIA se ubica a 38 estudiantes en promedio que representa al 18.5%.

- En MUCHAS VECES se ubica a 36 estudiantes en promedio que representa al 16.7%.
- En SIEMPRE se ubica a 42 estudiantes en promedio que representa al 20.8% respectivamente. Siendo un total de doscientos tres estudiantes a los que se les aplico el cuestionario.

**CUADRO N° 06**

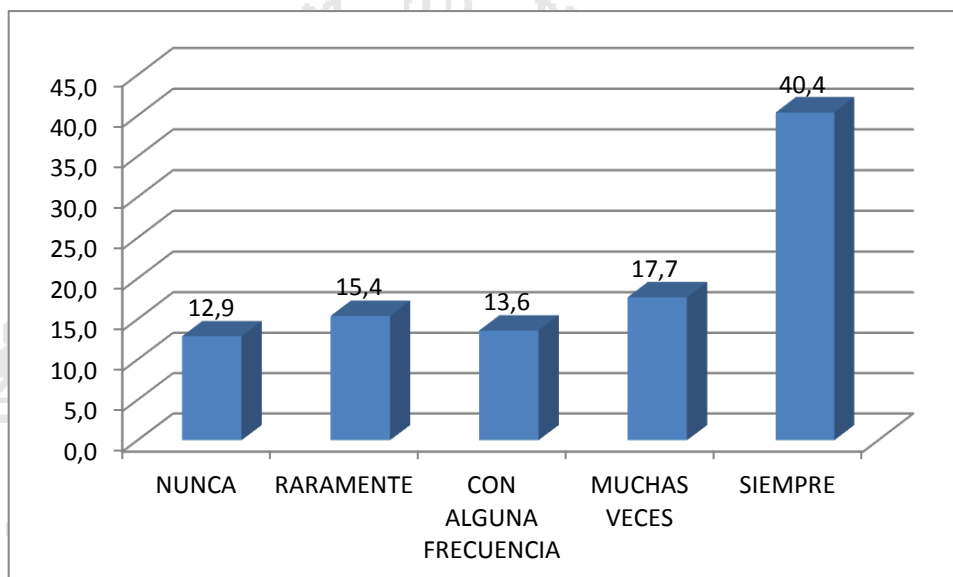
**OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN DIGITAL EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL N° 45 EMILIO ROMERO PADILLA**

INCICADOR	NUNCA		RARAMENTE		CON ALGUNA FRECUENCIA		MUCHAS VECES		SIEMPRE		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
<b>Internet</b>	7	3.4%	41	20.2%	27	13.3%	43	21.2%	85	41.9%	203	100.0%
<b>Google</b>	13	6.4%	26	12.8%	39	19.2%	39	19.2%	86	42.4%	203	100.0%
<b>Facebook</b>	18	8.9%	34	16.7%	32	15.8%	45	22.2%	74	36.5%	203	100.0%
<b>Yo u tuve</b>	78	38.4%	34	16.7%	18	8.9%	17	8.4%	56	27.6%	203	100.0%
<b>WHatsap</b>	15	7.4%	21	10.3%	22	10.8%	36	17.7%	109	53.7%	203	100.0%
<b>GENERAL</b>	<b>26</b>	<b>12.9</b>	<b>31</b>	<b>15.4</b>	<b>28</b>	<b>13.6</b>	<b>36</b>	<b>17.7</b>	<b>82</b>	<b>40.4</b>	<b>203</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: Ficha de encuesta

## GRAFICO N° 06

**PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO EN LA DIMENSIÓN DIGITAL EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL N° 45 EMILIO ROMERO PADILLA**



Fuente: Tabla N° 6

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro N° 06 y gráfico N° 06, muestran los resultados que pertenecen a la ocupación del ocio en la dimensión DIGITAL de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla.

De acuerdo a la escala cualitativa podemos observar que en la Dimensión Digital:

- En NUNCA se ubica a 26 estudiantes en promedio que representa al 12.9%.
- En RARAMENTE se ubica a 31 estudiantes en promedio que representa al 15.4%.
- En CON ALGUNA FRECUENCIA se ubica a 28 estudiantes en promedio que representa al 13.6%.

- En MUCHAS VECES se ubica a 36 estudiantes en promedio que representa al 17.7%.
- En SIEMPRE se ubica a 82 estudiantes en promedio que representa al 40.4% respectivamente. Siendo un total de doscientos tres estudiantes a los que se les aplico el cuestionario.

**CUADRO N° 07**

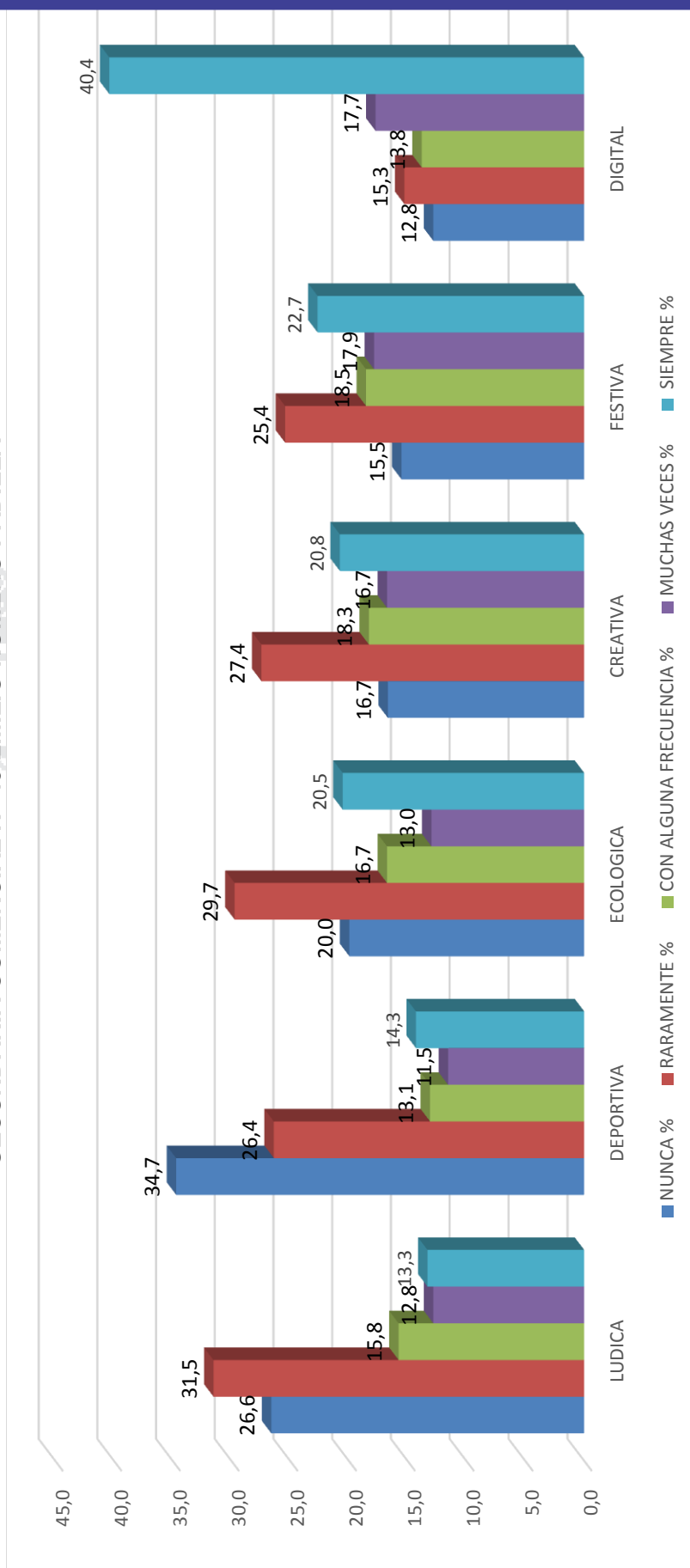
**OCUPACIÓN DEL OCIO EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL N° 45 EMILIO ROMERO PADILLA**

INDICADOR	NUNCA		RARAMENTE		CON ALGUNA FRECUENCIA		MUCHAS VECES		SIEMPRE		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
LUDICA	54	26.6	64	31.5	32	15.8	26	12.8	27	13.3	203	100.0
DEPORTIVA	70	34.7	54	26.4	27	13.1	23	11.5	29	14.3	203	100.0
ECOLOGICA	41	20.0	60	29.7	34	16.7	26	13.0	42	20.5	203	100.0
CREATIVA	34	16.7	56	27.4	37	18.3	34	16.7	42	20.8	203	100.0
FESTIVA	32	15.5	52	25.4	38	18.5	36	17.9	46	22.7	203	100.0
DIGITAL	26	12.8	31	15.3	28	13.8	36	17.7	<b>82</b>	<b>40.4</b>	203	100.0

Fuente: Ficha de encuesta

GRAFICO Nº 07

**PORCENTAJE DE LA OCUPACIÓN DEL OCIO EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA COMERCIAL Nº 45 EMILIO ROMERO PADILLA**

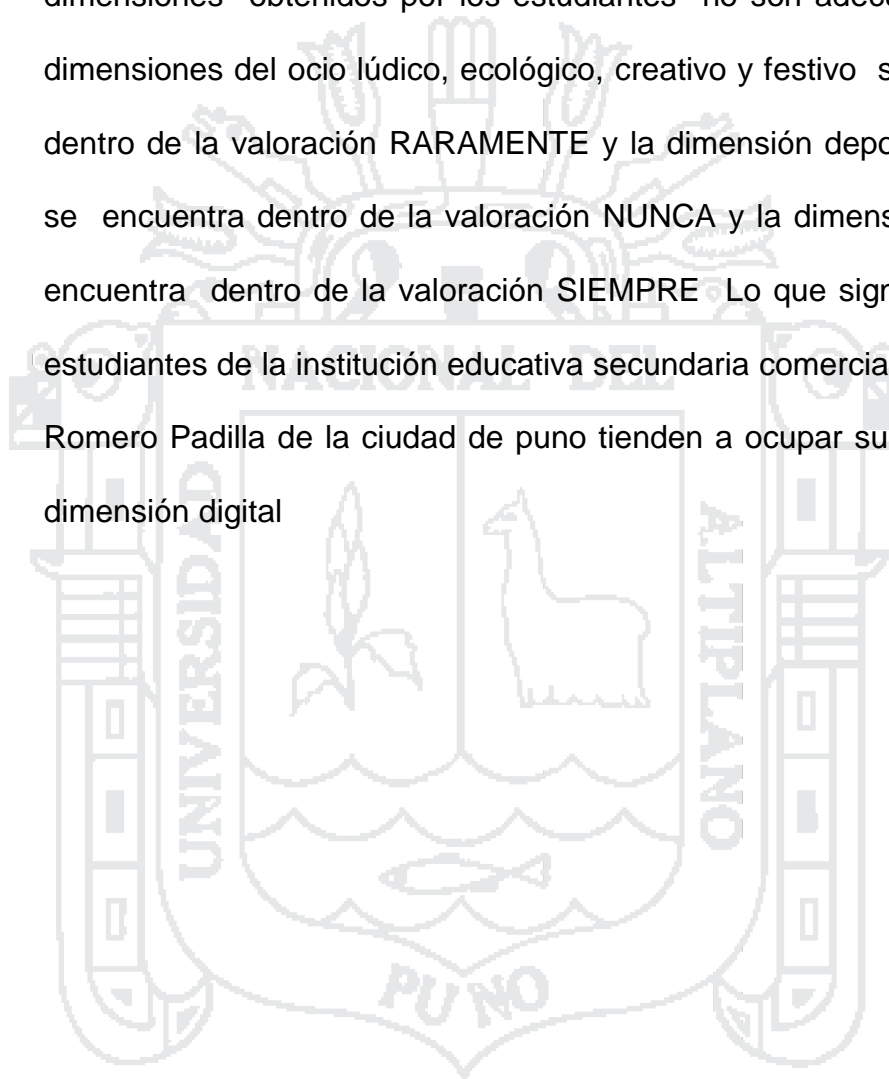


Fuente: Tablas



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS GENERALES

Gráficamente se puede apreciar, que la ocupación del ocio en todas sus dimensiones obtenidos por los estudiantes no son adecuados, en las dimensiones del ocio lúdico, ecológico, creativo y festivo se encuentran dentro de la valoración RARAMENTE y la dimensión deportiva del ocio se encuentra dentro de la valoración NUNCA y la dimensión digital se encuentra dentro de la valoración SIEMPRE. Lo que significa, que los estudiantes de la institución educativa secundaria comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la ciudad de Puno tienden a ocupar su tiempo en la dimensión digital



## CONCLUSIONES:

**PRIMERA:** A través del estudio realizado sobre la ocupación del ocio en su dimensión lúdica, se puede observar que el nivel de las prácticas en actividades lúdicas en general es mínimo. Todo ello refleja la falta de interés, la poca importancia por esta dimensión. Por lo tanto es preocupante que los estudiantes adopten hábitos de vida poco saludables. Teniendo como referencia que el ocio debe ser una vivencia placentera, gratificante y autónoma decidida y gestionada por uno mismo.

**SEGUNDA:** Las actividades deportivas tampoco presentan el interés en la ocupación del ocio, expresan menos sus preferencias y obtienen una medida de disfrute más baja. No prefieren pasar su tiempo realizando alguna actividad deportiva, La escasa participación en las actividades deportivas se podría relacionar con la falta de motivación, los resultados de nuestros deportistas, la influencia de nuestros padres, o el avance de la tecnología.

**TERCERO:** Las actividades ecológicas presentan intereses regulares RARAMENTE en la ocupación del ocio. Todo esto implican una escases de acercamiento a la Educación Ambiental y del conocimiento de los valores ambientales de nuestro entorno.

**CUARTO:** La dimensión creativa del ocio no tiene mucha relevancia en los estudiantes. teniendo en cuenta que es de carácter formativo, reflexivo, cultural de crecimiento y tiene una relación con las demás dimensiones. Es por eso que las actividades practicadas por los estudiantes de cae mucho en un nivel bajo, afectando en su desarrollo emocional , físico y estilo de vida

**QUINTO:** En los últimos años la fiesta ha ido perdiendo su carácter extraordinario trascendental, muchas veces vinculado a lo religioso, Se percibe un cambio de tendencia en los elementos que influyen en los estudiantes en la celebración de las fiestas, ha perdido peso la tradición, el contexto comunitario religioso y el entorno familiar, para dar mayor protagonismo al círculo de amistades.

**SEXTO:** Uno de los cambios más evidentes que pueden observarse en los últimos años es la aparición y el incremento del avance de la tecnología , en general que se ha convertido en uno de los pasatiempos favoritos en los ratos libres de muchas personas, especialmente en los estudiantes de la Institución Educativa Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la Ciudad de Puno . en la dimensión digital es la más practicada posee una

capacidad de dominio de las actividades practicadas con mayor frecuencia en la ocupación del ocio de estudiantes de dicha institución.



## SUGERENCIAS

**PRIMERA:** Los estudiantes, docentes y padres de familia deben tomar un modo adecuado de utilización activa del ocio en su dimensión lúdica, es decir, enseñar a jugar, ver el juego no sólo como un medio, también como un fin. El área de EF ocupa un lugar privilegiado a la hora de emprender estas acciones y los juegos tradicionales un medio extraordinariamente placentera vivencial

**SEGUNDA:** La dimensión deportiva del ocio, en el ámbito educativo y de acción social; se podría sugerir más proyectos deportivos donde se focalice a la juventud en Educación Secundaria, para que puedan encontrar actividades físico-deportivas, de su agrado. Así Incentivar todas las necesidades en el ocio deportivo para dar una ocupación a los estudiantes y de esta manera suprimir el ocio digital que desfavorece en el desarrollo físico y cognitivo de los estudiantes.

**TERCERO:** Establecer una práctica pedagógica que se adapte a las necesidades inherentes a nuestro medio ambiente realizando actividades como talleres ambientales basados en la práctica de

actividades que implican un acercamiento a la Educación Ambiental desde la recuperación de nuestras tradiciones y del conocimiento de los valores ambientales de nuestro entorno.

**CUARTO:** Incentivar los procesos de la dimensión creativa mediante actividades culturales de un ocio educativo formador de lectura valores. Aconsejándoles incentivando dicha práctica en los centros educativos y tal vez pretendiendo en lo personal, cognitivo, social, afectivo, entre otros.

**QUINTO:** Incentivar todas las necesidades de un ocio festivo para dar una ocupación satisfactoria a los estudiantes mediante actividades cercanas a nuestra familias como patrimonio, ceremonias, etc y de esta manera suprimir los malos hábitos de nuestra juventud . desperdiciándose en actividades festivas viciosas .

**SEXTO:** Incentivar todas las necesidades en el ocio en todas sus dimensiones para dar una ocupación satisfactoria agradable de los estudiantes y de esta manera suprimir el ocio digital que desfavorece en el desarrollo físico y cognitivo de los estudiantes. Considerando los niveles del ocio

**BIBLIOGRAFIA:**

AARSETH, E.(2007). "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos". En: Artnodes, Vol 7, Barcelona,

ARANGUREN, J, (1989), ética de la felicidad y otros lenguajes, Madrid . Editorial tecno.

ALEJANDRO OCHOA (2008) Tenis de mesa Todos México. Printed

BELL D. (1976) El advenimiento de la sociedad post-inustrial. Madrid: Alianza Universidad.

BALLESTEROS, J.M. Y ALVAREZ (1999) Manual didáctico de atletismo Editorial Cincel Madrid

BOUILLON, (1993) Un Nuevo Tiempo Libre, México .Roberto

CAGIGAL, JM. (1971). El deporte espectáculo y la acción. Madrid Salvat aula abierta.

FIBA (2000) baloncesto para jugadores jóvenes Madrid, España, por la Editorial Dykinson, S.L.

CAILLOIS ROGER: (1958) teoría de los juegos. Editorial seis barral, s.a. barcelona.

CASTILLO. (2011). Los juegos recreativos tradicionales en la formación de valores de los niños UEB GUARANDA

CUENCA CABEZA, M. (1995). Temas de Pedagogía del Ocio. Bilbao, Univ. Deusto,

DUMAZEDIER, J (1968). Hacia una civilización del ocio. Barcelona, Estela.

DUMAZEDIER, J.: (1971) "Realidades del ocio e ideologías", en el libro Ocio y sociedad de clases. Barcelona, Fontanella,

DRUCKER PF. (1993).La sociedad pos capitalista. Barcelona: Apóstrofe.

FRASCA, G. (2001). Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. Georgia: Institute of Technology

FRIEDMAN, G.(2010) Le travail en miettes: specialisationetloisirs. Paris:1995

FONT: Elscentresd'esplai, Araiaquí. Les 10 qüestionsclau per impulsar l'educació en el lleure. FundacióCatalana de l'Esplai

GALBRAITH JK . (1969). The affluent society. Cambridge: Riverside Press

GARCIA Y MARTINEZ(1995). por una televisión sin desperdicio. en :conferencia foro sobre educación y televisión . Medellín.

GERLERO,(2004). Asia un concepto de recreación Buenos Aires Neuquen

HUIZINGA, J,(1972). Homo ludensns España editorial España

JIMENEZ. H.(1999).actividades lúdicas Madrid gymnos

JUUL, J.(2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional

Worlds. Cambridge:

MCLOURE, R. F. Y F. G. MEARS (1986). Videogame playing and psicopatology.

Psychological

MUNNÉ F & CODINA N. (1996).Psicología social del ocio y del tiempo libre.

Madrid McGraw-Hill.

MARTUSCELLI, (2001) Conceptos básicos fundamentales sobre Internet



IUSNEWS

MEAD .G (1959),mid, self and society, university of chycagopress la sale

MUNNÉ F & CODINA N. (1996).psicología social del ocio y del tiempo libre.

Madrid Mcgraw\_hill

MUNNÉ F & CODINA N. (2002). Ocio y tiempo libre: consideraciones desde una perspectiva psicosocial. Madrid. Revista Licere;

MUNDY, J,y ODUM, L.(1979), leysure education : theory and practice, jhonwiley and sons, nuevasork

NÉSTOR FIGUEROA, (2002) Judo Kodokan Teoría y Sistema Editorial Boxer

LAVEGA, P.I.OLASO,S (1999)mil juegos y deportes poulares tradicionales . la tradicion jugada Barcelona Paidotribo

LAUGHLIN DELVES (2006) Inmersión Total. Editorial Paidotribo (España)

PIEPER, J.:(1974) El Ocio y la vida intelectual, Rialp, S.A., Madrid,

RUSSEL,B(1977).el ogiodolacer.rio de janeiro , zahar editores

STACEY CHAPMAN EDWARD DERSE JACQUELINE HANSEN (1995-2008) Manual de entrenamiento de fútbol Foundation EE.UU.

TAPSCOTT D. (1996) The digital Economy: Promise and Peril, in The Age of Networked Intelligence. New York: McGraw-Hill.

TRILLA BERNET, J (1993). Otras educaciones. Animación sociocultural, formación de adultos y ciudad educativa. Barcelona, Anthropos,

TOURAINÉ A (1973). La sociedad post-industrial. Barcelona: Ariel

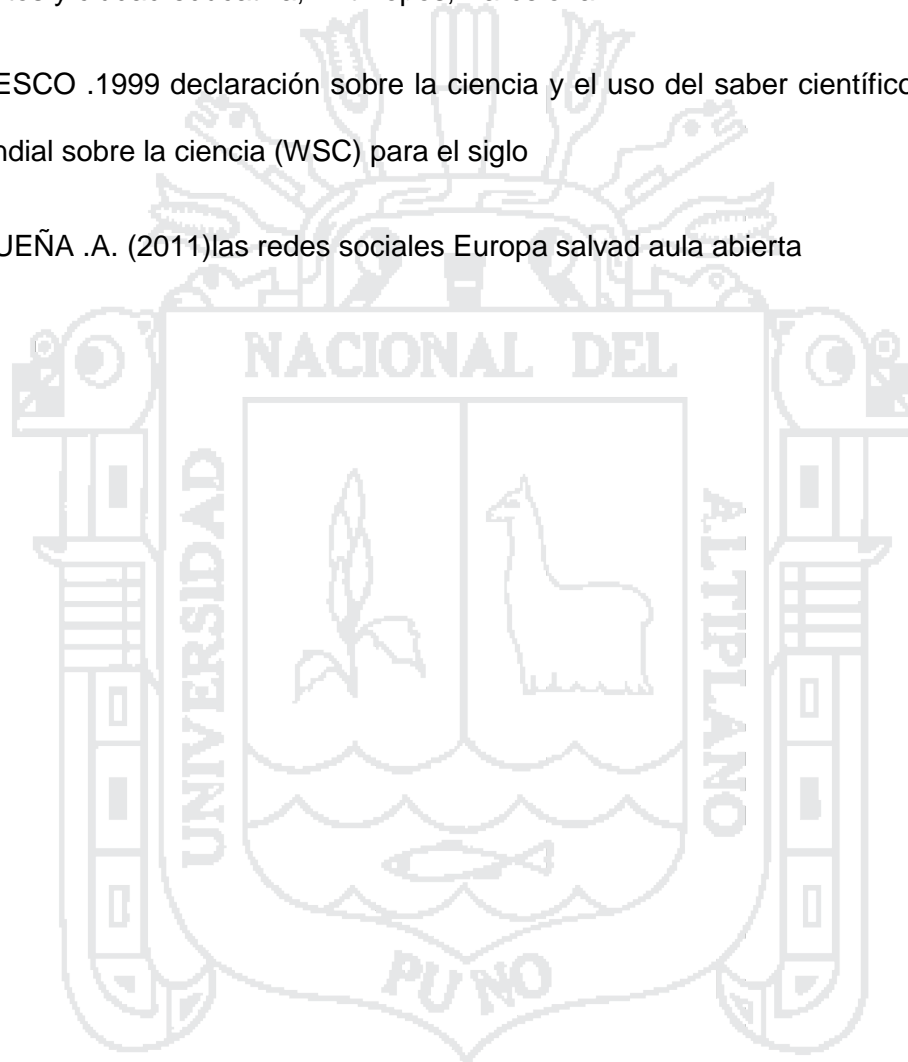
TRILLA BERNET, J (1999.). Animación sociocultural. Teorías, programas y ámbitos.

Barcelona: Ariel

TRILLA BERNET, J (1999) Otras educaciones. Animación sociocultural, formación de adultos y ciudad educativa, Anthropos, Barcelona.

UNESCO .1999 declaración sobre la ciencia y el uso del saber científico .conferencia mundial sobre la ciencia (WSC) para el siglo

URUEÑA .A. (2011)las redes sociales Europa salvad aula abierta



# ANEXOS



Universidad Nacional del Altiplano Puno  
 Facultad de Ciencias de la Educación  
 Escuela profesional de Educación física

**CUESTIONARIO DE OCUPACIÓN DEL OCIO EN ESTUDIANTES DEL SÉTIMOSICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA**

Institución educativa secundaria: \_\_\_\_\_  
 Grado: \_\_\_\_\_  
 Sección: \_\_\_\_\_  
 Edad: \_\_\_\_\_  
 Sexo Masculino( ) Femenino( )  
 Fecha de aplicación: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / 2015

Este cuestionario busca conocer las actividades que realizas de manera voluntaria tras haberte liberado de tus obligaciones escolares y familiares para el descanso, distracción y desarrollo personal.

Para conocer las actividades que realizas se presentan 39 ítems para que los leas atentamente y la respuestas con sinceridad, según sea tu opinión.

Para ello encierra dentro de un círculo al lado de cada ítems el número que mas se acerque a tu opinión, la escala va del 1 al 5. Si **NUNCA** Realizaste la actividad encierra el 1 y si **SIEMPRE** realizaste la actividad encierra con un circulo el numero 5. Las opiniones dudosas las contestas empleando el 2,3 o el 4, según se acerque mas opinión a nunca o siempre.

No hay respuestas correctas ni incorrectas, no se trata de un examen, recuerda que todo lo que expreses en este cuestionario será tratado de forma privada y confidencial, de ahí que te ruego que respondas con sinceridad.

Gracias por tu colaboración.

<b>1</b> NUNCA	<b>2</b> RARAMENTE	<b>3</b> CON ALGUNA FRECUENCIA	<b>4</b> MUCHAS VECES	<b>5</b> SIEMPRE
-------------------	-----------------------	--------------------------------------	-----------------------------	---------------------

Este cuestionario busca conocer las actividades que realizas de manera voluntaria tras haberte liberado de tus obligaciones escolares y familiares para el descanso distracción y desarrollo personal.

**¿indique como realizas o no las siguientes actividades?**

1. Te diviertes mediante video juegos					
2. Te entretienes con juegos tradicionales	1	2	3	4	5
3. Practicas juegos de mesa damas cartas otros	1	2	3	4	5

4. Te diviertes mediante juegos electrónicos	1	2	3	4	5
--	---	---	---	---	---

<b>1</b> NUNCA	<b>2</b> RARAMENTE	<b>3</b> CON ALGUNA FRECUENCIA	<b>4</b> MUCHAS VECES	<b>5</b> SIEMPRE
-------------------	-----------------------	--------------------------------------	-----------------------------	---------------------

¿Indique como prácticas o no las siguientes actividades en su tiempo ocio?

5. Natación	1	2	3	4	5
6. Yudo, karate	1	2	3	4	5
7. Fútbol	1	2	3	4	5
8. Baloncesto.	1	2	3	4	5
9. Voleibol	1	2	3	4	5
10. Tenis.	1	2	3	4	5
11. Fútbol sala	1	2	3	4	5
12. Atletismo	1	2	3	4	5
13. Otros mencione:	1	2	3	4	5

14. Celebrar fiestas, en una casa, con la familia	1	2	3	4	5
15. Celebrar fiestas, en una casa, con los amigos	1	2	3	4	5
16. Participar en fiestas organizadas en el barrio	1	2	3	4	5
17. Participar en fiestas organizadas en la ciudad	1	2	3	4	5
18. Participar en fiestas organizadas por el colegio	1	2	3	4	5
19. Salir comer o cenar a un restaurante con la familia	1	2	3	4	5

20. Hacer alguna colección.	1	2	3	4	5
21. Leer cómics	1	2	3	4	5
22. Leer revistas, periódicos, libros	1	2	3	4	5
23. Hacer pasatiempos: crucigramas, sopas de letras.	1	2	3	4	5
24. Visitar una exposición, un museo	1	2	3	4	5
25. Cerámica.	1	2	3	4	5
26. Ir al cine, teatro, pintura.	1	2	3	4	5

27. Salir a jugar al parque	1	2	3	4	5
28. Dar paseos por la ciudad	1	2	3	4	5
29. Dar paseos por el campo.	1	2	3	4	5
30. Hacer excursiones.	1	2	3	4	5
31. Cultivar la agricultura	1	2	3	4	5
32. Cuidar algún animal doméstico.	1	2	3	4	5
33. Cuidar plantas.	1	2	3	4	5
34. Ocuparse del jardín	1	2	3	4	5

35. Internet	1	2	3	4	5
36. Google	1	2	3	4	5
37. Facebok	1	2	3	4	5
38. Youtube	1	2	3	4	5
39. Watssaap					