

RECORRIDO DE LA TRAYECTORIA DE INDAGACIÓN

BITÁCORA Nº 6.1. RECORRIDO DE LA TRAYECTORIA DE INDAGACIÓN

Nombre del EE al que pertenece el grupo de investigación:	COL SAN BERNARDO
Municipio: TOLEDO	Dirección
Email de la IE	Tipo de institución: URBANO
Nombre del grupo de investigación:	RETOMANDO EL AYER

RECORRIDO DEL SEGUNDO SEGMENTO O TRAYECTO EN ADELANTE

1. Resultados de las técnicas e instrumentos utilizados para el segmento de investigación. Con base en la identificación de las técnicas a emplear en su investigación, como la entrevista, encuesta, experimentos, mediciones y/o otros, realizar una descripción de los resultados obtenidos hasta el momento en la utilización de cada una de estas técnicas e instrumentos.

Se plasman los resultados obtenidos hasta el momento, evidencia fotográfica y/o videos (esto es propio de cada grupo de investigación)

La encuesta diseñada por los estudiantes fue aplicada a estudiantes de la institución y personas mayores de 50 años con el fin de determinar las diferencias entre los juego de las diferentes épocas.

En la encuesta aplicada a los estudiantes se encontró la siguiente información:

Pregunta 1, relacionada con el género de los encuestados. El 79% de los encuestados fueron niñas y el 21% fueron niños.

Pregunta 2, relacionada con actividades durante tiempo libre. El 40% observa televisión, el 33,3% lee, el 16.6% usa el celular, y el 3,3% juega fútbol, básquet y escucha música.

Pregunta 3, relacionada con el medio tecnológico utilizado durante el tiempo libre. El 37,7% utiliza computador ya sea de mesa o portátil, el 31% utiliza televisión, el 22% utiliza libros, y el 6% utiliza reproductores MP3.

Pregunta 4, relacionada con el tiempo dedicado a jugar durante el día. El 68,5% juega en los ratos libres, el 26,4% juega 1 hora al día y el 5% juega toda la tarde.

Pregunta 5, relacionada con la frecuencia de juego. El 58% juega todos los días y el 42% juega los fines de semana.

Pregunta 6, relacionada con el momento del día para jugar. El 84,3% juega en la tarde, el 10,6% juega al medio día y el 5,1% juega en la noche.

En la encuesta aplicada a las personas mayores de 50 años se encontró la siguiente información:

RECORRIDO DE LA TRAYECTORIA DE INDAGACIÓN

Pregunta 1, relacionada con el género de los encuestados. El 68,75% de los encuestados fueron mujeres y el 31,25 % fueron hombres.

Pregunta 2, relacionada con el juego favorito cuando era niño. El escondite 13,3%, el 11,11% la Coca, el 8,8% la Taba, la lleva y muñecas, el 6,6% las metras, el gato y el ratón y la cocinita, el 4,4% trompo, yo-yo y la ronda, y el 2,2% saltar lazo, las ollitas, aro, carreras, quemado, boba-caoba, zancos y pirinola.

Pregunta 3, relacionada con el tiempo dedicado a jugar durante el día. El 56,3% juega en los ratos libres, el 37,5% juega 1 hora al día y el 6,25% juega toda la tarde.

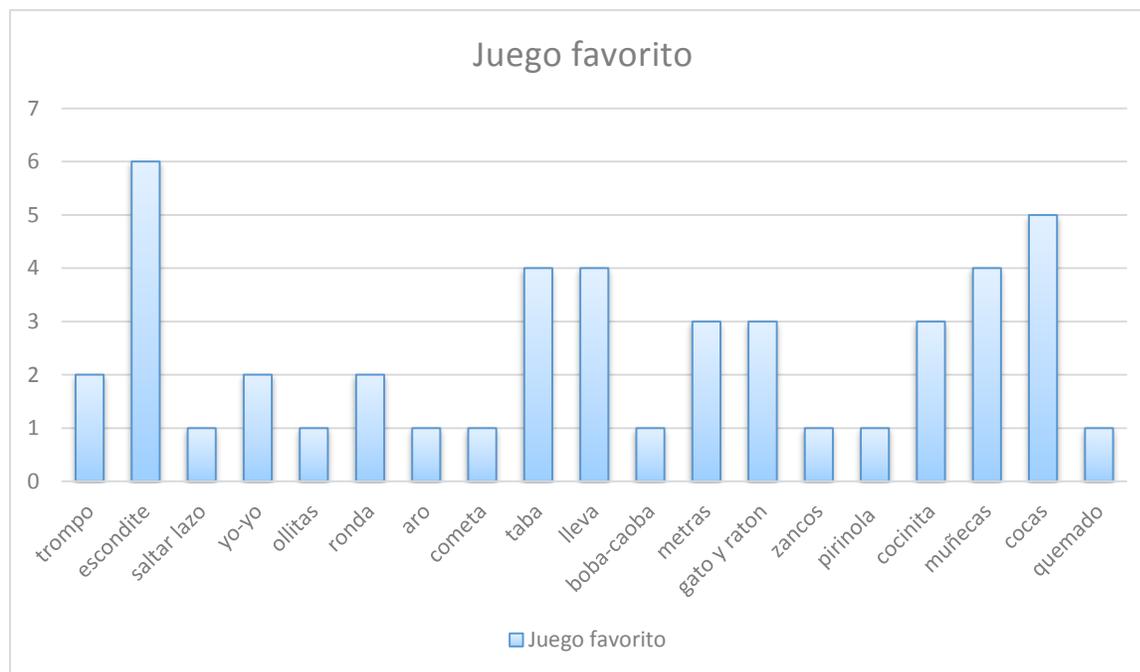
Pregunta 4, relacionada con la frecuencia de juego. El 37,5% juega todos los días y los fines de semana y el 25% una vez al mes.

Pregunta 5, relacionada con el momento del día para jugar. El 56,25% juega en la tarde, el 25% juega en la mañana, el 12,5% al medio día y el 6,25% en la noche.

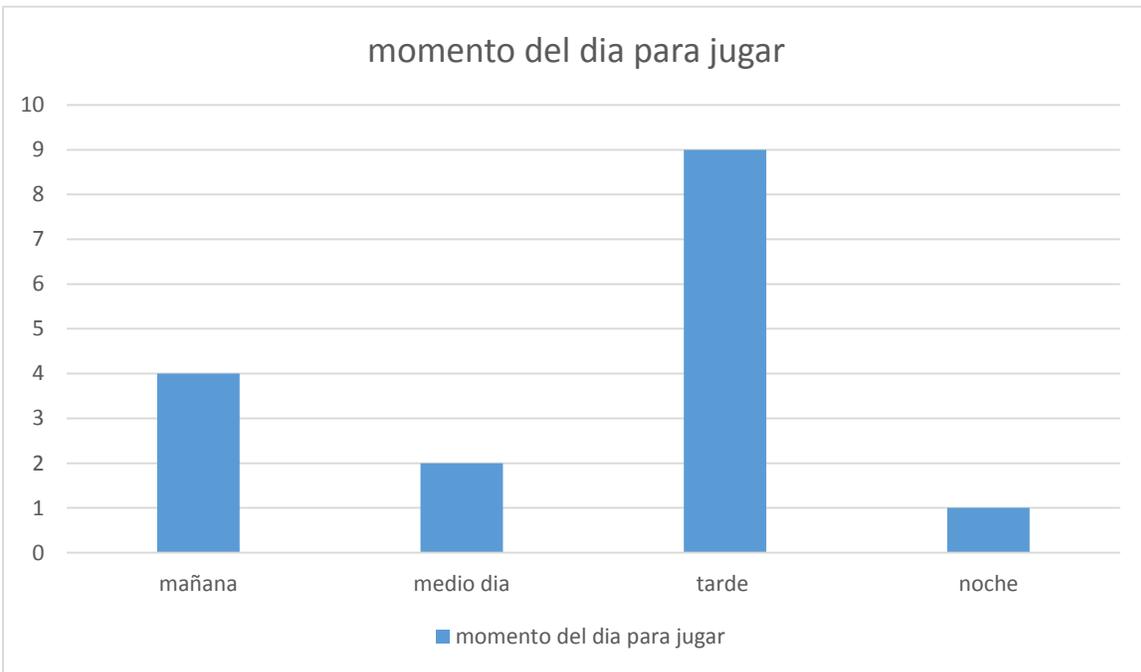
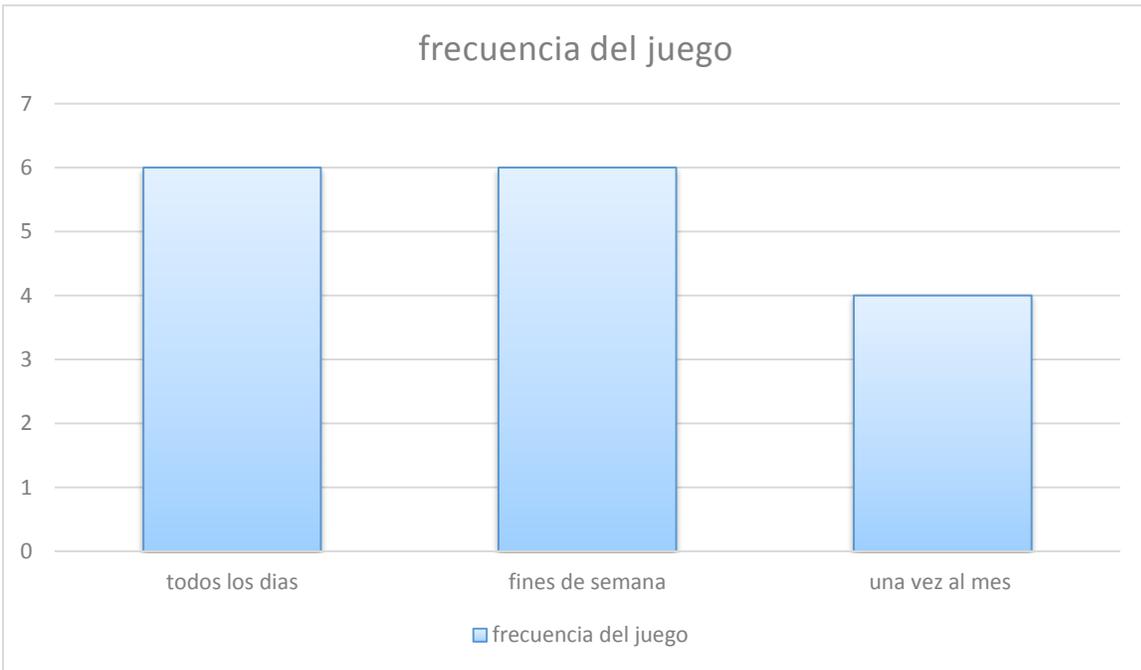
Pregunta 6, relacionada con la existencia de normas en los juegos. El 62,5% afirma que sí y el 37,5% que no.

Pregunta 7, relacionada con quienes implementaban las normas de juego. El 56,25% dice que las normas establecidas para el juego eran determinadas por un adulto y el 43,75% por los integrantes del juego.

Pregunta 8, relacionada con la sanción a quienes no respetaban las normas de juego. El 75% dice que se sacaba el integrante del juego, el 12,5% se agredía física o verbalmente y el 6% se acababa el juego o se hacían recomendaciones.



RECORRIDO DE LA TRAYECTORIA DE INDAGACIÓN



RECORRIDO DE LA TRAYECTORIA DE INDAGACIÓN

2. Resultados salida de campo. Se consignan los resultados obtenidos en las salidas de campo. Se requiere evidencia fotográfica y/o videos (esto es propio de cada grupo de investigación).
Al hacer la encuesta y la entrevista nos brindaron apoyo y se logró recoger la información necesaria. Las personas mayores participaron activamente
3. Organización adecuada de la información recogida. Se sugiere que organicen la información obtenida (resultados) de cada uno de los segmentos en forma organizada. Aquí el grupo de investigación puede elaborar una lista, a manera de resumen, de los resultados más significativos.
Encuesta aplicada a los estudiantes de la institución, la cual fue respondida la mayoría por niñas; se determina que en el tiempo libre los estudiantes prefieren mirar televisión y leer; la herramienta tecnológica utilizada en los tiempos libres es el computador y la televisión; el tiempo libre es el más utilizado para jugar por los estudiantes; la frecuencia de juego y el momento del día para jugar en los estudiantes son todos los días y en la tarde. Encuesta aplicada a las personas mayores de 50 años, la cual fue respondida la mayoría por mujeres; se determina que el juego favorito era el escondite, la coca, la lleva y taba; el tiempo dedicado para jugar era en los ratos libres; la frecuencia de juego era igual en los fines de semana y todos los días; que el momento del día ideal para jugar era en la tarde; los juegos tenían normas y eran establecidas por lo general por un y la consecuencia para quienes no respetaban las normas de juego era sacarlos del juego.
4. Actividades no propuestas durante la trayectoria o segmento de investigación. Se plasman las actividades no propuestas en el cronograma de actividades y que son necesarias para el desarrollo y solución para la pregunta de investigación. (Esta depende de cada grupo de investigación y si es necesario)
No Aplica

Recuerde: Realizar los registros de cada actividad durante cada segmento o trayecto y en el tiempo más breve posible después de su finalización.

--