

# Módulo 2. Paradigmas educativos de S.XXI integrados a tecnologías de información y comunicación como soporte del alto rendimiento deportivo

## Introducción

Hoy en día, referirnos a una revolución tecnológica, no es obsoleto. El proceso continúa, y con más fuerza y determinación. Una revolución sustentada en el desarrollo de las tecnologías de la información, que lleva a una transformación inminente en la sociedad. Estas *Tecnologías de Información* están integrando al mundo en redes globales. Reiteramos; en pocos años, se han generado cambios económicos, políticos, tecnológicos y sociales que han creado lo que Manuel Castells (1997) llama “La Sociedad Red”.

“Sociedad Red”, concepto que va más allá del uso de una computadora conectada a Internet. En sentido amplio implica una transformación profunda de los roles sociales, las fronteras nacionales, la cultura, el conocimiento y la información. Son precisamente el *conocimiento y la información*, las dos “palabras mágicas” de este nuevo paradigma social.

El fenómeno de la educación en general y su específica vinculación con el Alto Rendimiento Deportivo no son excepciones que vayan por un camino diferente del señalado: la educación cambia constantemente, por ende los modos de introyección de conocimientos, actitudes, y habilidades por parte de atletas también.

Describimos al estudiante del siglo XXI cómo alguien que debe desarrollar habilidades que le permitan buscar, analizar, integrar y usar información de una manera continua e interdependiente. La nueva Era de la Información obliga a la educación a cambiar desde sus bases para conseguir en los estudiantes una formación integral y como parte de ella, la habilidad de “aprender a aprender, a hacer, a vivir y a convivir”.

De igual modo, hoy en día, una persona “educada” debe ser, ante todo, flexible. La flexibilidad para adaptarse a nuevas situaciones, adquirir nuevos conocimientos y cuestionar viejos paradigmas (UNESCO, 1998).

En concordancia al aprendizaje del nuevo siglo; descrito como dinámico, real y enfocado en la creación de nuevo conocimiento; se configura un nuevo paradigma educativo, que deja de posicionar al estudiante como un elemento pasivo en el proceso de adquisición del conocimiento; y lo reconoce como un elemento activo dentro de un nuevo modelo de enseñanza capaz de lograr un desarrollo de las habilidades necesarias para tener éxito en la sociedad actual.

Además de lo anterior, el nuevo modelo educativo debe centrar al aprendizaje en la motivación, en la resolución de problemas y en el trabajo colaborativo. La habilidad de trabajar en grupo, en base a proyectos definidos, es de gran importancia en el nuevo contexto económico y social.

Deportistas de diversos entornos socio-culturales, independientemente del nivel de competición y disciplina en la que actúen, son protagonistas de esta enorme disrupción en la manera de concebir el modelo de enseñanza – aprendizaje: de ser agentes pasivos de las señales del entorno que enseñaba, a ser activos en la construcción de conductas que les permitan resolver situaciones en contextos dinámicos y diversos entre sí. De ser reactivos a las órdenes, a ser proactivos en la implementación de comportamientos que configuren un modelo de liderazgo – liderados basados en la influencia determinante.

## Unidad 2.1 Paradigma educativo de S.XXI y alto rendimiento deportivo

Las *herramientas de la información* entendidas como computadoras, Internet, redes satelitales, bases de datos, plataformas de enseñanza virtuales, etc. realmente brindan la oportunidad de crear procesos alternativos y creativos de aprendizaje en donde el profesor pierde su rol protagónico; y los estudiantes juegan un papel proactivo estableciendo conexiones directas en un foro que los presenta como iguales virtuales. Con la llegada de Internet se desdibujan las barreras entre el aula y el mundo exterior y la distancia física pierde poco a poco su importancia. En el mundo del deporte lo que se desdibuja es la barrera del campo de juego entendido como la plataforma física de entrenamiento y competición y el mundo exterior. La distancia física se diluye a pasos agigantados.

Los *sistemas de comunicación e intercambio de información* que son posibles a través de redes de ordenadores (WWW, chat, e-mail, ftp, videoconferencia, foros, etc.) facilitan que grupos de alumnos y/o profesores constituyan comunidades virtuales de colaboración en determinados temas o campos de estudio. De esta forma cualquier docente puede ponerse en contacto con colegas de otras universidades, por ejemplo, y planificar experiencias educativas de colaboración entre su alumnado. Entrenadores deportivos, managers, y todo agente cuyo rol sea tomar decisiones directivas en el ámbito deportivo que impacten de manera directa o indirecta en los atletas, tienen la misma posibilidad que la manifestada para el cuerpo docente en la dimensión de la educación.

Este es uno de los efectos más interesantes de la Tecnología de la Información al servicio de la educación: se rompen las barreras del tiempo y el espacio para desarrollar las actividades de enseñanza y aprendizaje. Como explica Moreira (2003) las redes telemáticas permiten extender los estudios universitarios, por ejemplo, a colectivos sociales que por distintos motivos no pueden acceder a las aulas. Del mismo modo ocurre en el deporte de alto rendimiento.

Según Villa (2006) junto a las opciones metodológicas tradicionales, que incluyen también tradicionales sistemas de evaluación, se debe ahora programar el uso de nuevas metodologías y de nuevas tecnologías. Resulta un cambio de enfoque que trae consigo una fuerte modificación en los métodos de enseñanza-aprendizaje; ya que afecta directa y significativamente al modo de aprender de los alumnos y al modo de enseñar de los profesores. El planteo del autor se sustenta en conseguir cambiar de perspectiva, es decir, evolucionar desde la adquisición de contenidos hacia la adquisición de competencias: del saber al saber hacer y al saber ser.

Proceso de Enseñanza – Aprendizaje S. XX	Proceso de Enseñanza – Aprendizaje S. XXI
Imposición y transmisión de conocimiento	Creación de nuevo conocimiento
Elemento pasivo en la adquisición de conocimiento	Elemento activo en la adquisición de conocimiento
Profesor rol protagónico, supremacía del saber	Profesor pierde rol protagónico, conexión directa con el alumno (iguales virtuales)
Enfoque teorizado y parametrizado de carácter inflexible	Enfoque en la motivación, resolución de problemas y trabajo colaborativo
La utilización de la computadora, la llegada de Internet, pero aún no al servicio educativo	Desarrollo de habilidades y creatividad. Plataformas de enseñanza virtuales

Fuente: elaboración propia.

El cuadro sintetiza una fundamental diferencia que hemos recalcado anteriormente: en el antiguo paradigma educativo, el profesor era referencia única para el acceso al saber. Es decir, poseía el monopolio del conocimiento especializado de la asignatura.

Hoy en día, Internet, permite romper ese monopolio del saber. Con Internet, el alumno tiene a su alcance la bibliografía, el temario, o la documentación de muchos centros educativos. Así, el proceso de aprendizaje se convierte en la permanente búsqueda, análisis y reelaboración de información y el profesor se convierte en un tutor que supervisa el proceso de aprendizaje del alumno.

*Las redes transforman sustantivamente los modos, formas y tiempos de interacción entre docentes y alumnado*

### 2.1.1 Planificación del proceso de enseñanza – aprendizaje deportivo en atletas 3.0

La *planificación* es una de las fases del entrenamiento deportivo desde la perspectiva psicológica. Para aportar más especificidad aún, la planificación es una de las tres fases permanentes del entrenamiento (las otras dos son *adherencia* y *evaluación*). Se planifica a lo largo de todo el proceso de enseñanza – aprendizaje. Se planifica por la necesidad de trazar el camino a recorrer junto a los atletas. En este sentido, podemos encontrarnos con tres tipos básicos de planificación: la improvisación en un extremo (no planificación), hasta la planificación rígida en el otro (la no adaptación). En el medio de estas posibilidades, las planificaciones adaptadas se imponen como la opción óptima en términos de gestión del alto rendimiento, teniendo en cuenta las características de los

modelos educativos actuales y los rasgos de los atletas quienes son los receptores finales de este plan.

La *educación del siglo XXI* se encuentra ante una encrucijada; por un lado, se plantean exigencias para generar egresados capaces de incorporarse en forma efectiva al mundo del trabajo, además de formar ciudadanos disciplinados, y por el otro lado; no se puede descuidar las demandas subjetivas que hacen referencia a las nuevas relaciones que impone la sociedad del conocimiento y las competencias estandarizadas que demanda la economía global (Touraine, 2005).

Ante este panorama, es necesario reconocer que el hecho educativo es un contexto amplio de actores y elementos y que está impactado por políticas, normativas, relaciones, significados y acciones que configuran su naturaleza, función social y estructura.

En consonancia la institución escolar, la figura del docente, el conocimiento, la figura del estudiante y el sistema educativo, han alcanzado niveles de complejidad que requieren nuevas formas de organización curricular. Todos los apartados vinculados a la educación en general, tienen una total relación con el fenómeno de Alto Rendimiento Deportivo. Actualmente, adquiere importancia y relevancia el tratamiento de cuestiones vinculadas a:

- **La diversidad sociocultural:** La educación es un proceso sociocultural de transmisión de saberes y contenidos valorados culturalmente. Echeita (2006 citado en Cano, 2005) lo explica vinculado a la tarea de cómo y por qué en los sistemas educativos es necesario alcanzar el equilibrio entre lo que debe ser común para todos los alumnos y la atención a la diversidad de necesidades educativas derivadas de la singularidad de cada alumno; sin generar con ello desigualdad ni exclusión.
- **Lo multidisciplinario:** Es inminente la necesidad de estrechar los vínculos entre el mundo educativo y la sociedad. Según Quintana (2005 citado en Cano, 2005) lo multidisciplinario organiza los procesos de enseñanza y aprendizaje centrando las acciones en el tratamiento de uno o varios temas desde la perspectiva o el lente de una disciplina, pero incluyendo contenido de otras.
- **La educación multicultural e intercultural:** Es una tendencia que trata de responder la diversidad cultural de las sociedades actuales. El primer concepto refiere a una visión dinámica de las culturas, las relaciones cotidianas a través de la comunicación, la construcción de una amplia ciudadanía, sólo aceptada con la igualdad de derechos como ciudadanos. Mientras que en el segundo concepto su principal característica es promover el diálogo y la relación entre culturas; aseverando que la interacción entre culturas debe estar basada en el respeto a la diversidad y el enriquecimiento mutuo.

- **La pedagogía del ocio:** Se define como la educación dirigida al aprendizaje de la utilización correcta del tiempo libre para la reducción del ocio pasivo. Puig y Trilla (1996) señalan que la pedagogía del ocio debe encaminarse a enseñar a crear, no sólo a consumir y generar alternativas para que se pueda armonizar la diversión, creación y el aprendizaje en las actividades de ocio que se realicen en el tiempo libre, tanto de forma individual como colectiva.
- **La educación para la vida:** El concepto de educación para la vida busca incidir en la actividad cotidiana de las personas, como una formación permanente que posibilite una mejor calidad de vida. Consiste en un proceso interactivo de enseñanza y aprendizaje que suministra conocimientos a los estudiantes y les permite adquirir actitudes y aptitudes necesarias para la adopción de comportamientos que les permitan insertarse en forma comprometida y efectiva en la sociedad en la que viven, UNESCO (2000 citado en Cano, 2005).

La característica principal de la **educación basada en competencias** es que busca preparar al alumno para que desarrolle potencialidades que le permitan estar en condiciones de usar el conocimiento de forma autónoma en situaciones impredecibles y diferentes incluso a aquellas aprendidas en clases. Tobón (2007 citado en Cano, 2005) define la competencia como la capacidad que tiene el individuo de hacer uso de los conocimientos que ha construido durante su vida, en un contexto particular y un momento específico, por lo que ser competente implica la utilización consciente y funcional que el ser humano hace de sus propios saberes y donde, además converge su experiencia histórica, resultado de sus interacciones con el medio social y cultural.

En la época actual, en donde los conocimientos científicos y tecnológicos son dinámicos y en constante proceso de creación, se requiere adoptar un proyecto *currículo flexible*, que permita organizar los cambios implícitos de la sociedad del conocimiento. En este caso, correspondería a la adecuación de los contenidos a las aptitudes y a los intereses de los estudiantes. Como resalta Nieto (2002 citado en Cano, 2005) el currículo flexible se justifica en el escenario de una sociedad global centrada en el intercambio; en donde la ciencia y la tecnología están al servicio de la economía y por ende el mercado laboral y la formación profesional son cambiantes.



Fuente: UNESCO (2007) Documento de discusión sobre políticas educativas en el marco de la II Reunión Intergubernamental del Proyecto Regional de Educación para América Latina y el Caribe (EPT/PRELAC). Argentina: UNESCO, Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe.

Ruiz (2007 en UANL, 2007) señala que esta alternativa educativa flexibiliza la formación educativa, la acerca al mundo real y permite al docente asumirse como colaborador y participante de un proyecto colectivo y no en un reproductor de conocimiento. La misma autora considera que cualquier alternativa de *Competencia* debe tener cuatro elementos:

1. Capacidades
2. Evidencia empírica
3. Contenidos modulares integrados
4. Evaluación

*Para que el profesional sepa pensar, comunicarse, emplear las herramientas tecnológicas, usar distintos lenguajes, interactuar y generar conocimiento → ensamblado a valores y actitudes.*

Todos los elementos descriptos que hacen mención a los paradigmas educativos actuales, son considerados de relevante importancia para una eficiente planificación del entrenamiento deportivo en entornos actuales.

### **2.1.2 Adherencia al entrenamiento del comportamiento deportivo a partir de modelos de gestión por competencias (adaptación del ámbito del management)**

La adherencia es otra de las fases permanentes del entrenamiento deportivo desde la perspectiva psicológica. Se puede definir a la adherencia como la asistencia cuantitativa y cualitativa a un estímulo de enseñanza – aprendizaje.

Esta fase tiene especial importancia dentro de los procesos de entrenamiento deportivo, ya que el núcleo del entrenar tiene que ver con adherir. Si los atletas adhieren, *aprenden conocimientos, actitudes y habilidades*; si hay adherencia, se puede aprovechar el *ensayo repetitivo* como mecanismo para incorporar y automatizar las conductas deportivas adquiridas; si hay adherencia, se puede ensayar con los atletas a través de la *exposición a las condiciones de competición*. Cabe destacar que los tres ítems subrayados se corresponden con las fases transitorias del entrenamiento deportivo desde la perspectiva psicológica.

A continuación, se describirán algunos aspectos relativos al aprendizaje y sus respectivas implicancias en la gestión por competencias, desde el concepto de adherencia como parte central del entrenamiento deportivo:

David Clutterbuck (2007 citado en Hawkins, 2012) define el equipo de aprendizaje como: "Un grupo de personas con un propósito común que asumen una responsabilidad activa para desarrollarse cada uno y entre sí". Es una definición muy útil, pero me gustaría ampliarla ligeramente: "un grupo de personas con un propósito común que asumen una responsabilidad activa para desarrollarse a sí mismos y entre sí, su equipo y la organización en la que operan mediante la acción de aprender y desaprender" (Hawkins, 2012, p. 158).

También debemos tener en cuenta que las personas y los equipos tienen diferentes *estilos de aprendizaje* que afectan al punto de partida desde donde prefieren empezar su aprendizaje. Honey y Mumford (1992 citado en Hawkins, 2012) han desarrollado una serie de metodologías para que las personas puedan descubrir cuál es su estilo de aprendizaje. Son modelos que deben reconocerse antes de comenzar con el aprendizaje. Se distinguen **cinco estilos principales de aprendizaje restrictivos**:

**1. El de "apagar incendios" o equipo compulsivo pragmático.** Es la trampa "planear-hacer-planear-hacer" donde el lema es: "Si lo que planeamos no funciona, planeamos algo diferente". El aprendizaje se limita al esquema prueba y error. Equipo con tendencia hacia las tácticas a corto plazo para la resolución de los problemas.

**2. El equipo post mortem.** Es la trampa "hacer-reflexionar-hacer-reflexionar", el lema es: "Reflexionar sobre lo que no funcionó bien y corregirlo". El aprendizaje se limita a la corrección de errores. En este caso, el equipo se centrará excesivamente en el pasado más reciente y en lo que no funcionó bien.

**3. La teoría de mirarse el ombligo.** Es la trampa de "reflexionar-teorizar-reflexionar-teorizar", y su lema es: "Reflexionar sobre cómo mejorar las cosas, pero jamás, arriesgarse a poner a prueba las teorías".

**4. El equipo totalitario.** Es la trampa "teorizar-hacer" bajo el lema "Desarrollarlo en teoría y luego decirles lo que hemos decidido". Refiere a una imposición y un muy escaso compromiso de liderazgo con el sistema.

**5. La parálisis del equipo provocada por el análisis.** Es la trampa "analizar-planear-analizar un poco más" bajo el lema: "Pensar antes de actuar, planear cómo hacerlo y pensar un poco más". El aprendizaje se ve limitado por el miedo a equivocarse o arriesgarse.

Fuente: Adptado de Hawkins, 2012..

¿Cuáles son las diferencias entre las aptitudes, competencias y capacidades? En Hawkins y Smith (2006) definimos esas diferencias basándonos en el trabajo anterior realizado por Mike Broussine (1998): Las "aptitudes", como las "competencias", se pueden aprender y desarrollar, pues se trata de adquirir ciertos conocimientos. Sin embargo, la diferencia entre ambas estriba en *la forma en que se produce el aprendizaje*.

Las competencias pueden aprenderse en el aula, pero las aptitudes solo pueden adquirirse directamente o desempeñando el trabajo. El peligro reside en que puede adquirirse una serie muy amplia de destrezas sin desarrollar la capacidad de conocer cuándo utilizar cada una de ellas y de qué forma.

La supervisión desempeña un papel de suma importancia al ayudar a la persona supervisada a transformar sus competencias en capacidades, y a garantizar que las aptitudes se demuestren con una mayor capacidad para trabajar con los demás con una compasión audaz.

Las "capacidades" están relacionadas con nuestra forma de ser más que con nuestra forma de hacer. Son cualidades humanas que pueden alimentarse y refinarse. Cada capacidad supone tener que desarrollarla durante toda la vida, y el desarrollo no es un proceso en un solo sentido.

¿Por qué se considera al modelo de gestión por competencias, un asunto importante en el entrenamiento deportivo? Los entornos actuales son predominantemente dinámicos, cambiantes, cortoplacistas. Configurar procesos de alto rendimiento implica entonces poder adaptarse de manera permanente a estos diversos escenarios, tanto a nivel de cuerpos técnicos como de atletas.

La adherencia es la operación fundamental que permite lograr eficacia y eficiencia en el arte de mejorar los niveles de ejecución de los atletas. La adherencia es la intención sostenida a lo largo del tiempo mediante la cual alguien dispone del 100% de su voluntad al servicio de algo que considera importante.

### **2.1.3 Transferencia a la situación competitiva del comportamiento deportivo a partir de indicadores conductuales específicos**

En los dos apartados anteriores se han mencionado algunos aportes centrales en relación a fases del entrenamiento deportivo (planificación y adherencia). A continuación, se abordará la operación psíquica que según aportes de la psicología deportiva, debiera estar presente de modo sólido, al momento de la competencia deportiva.

Esta operación es la Transferencia. No se abordará este concepto desde la teoría psicoanalítica, sino desde el encuadre cognitivo-conductual.

En este sentido se dirá que si el objetivo del entrenamiento deportivo es la incorporación de nuevos recursos del deportista (entendiendo recursos como competencias fruto de más y mejores conocimientos, actitudes y habilidades), la meta de la competencia deportiva es precisamente la utilización plena de esos recursos previamente adquiridos. Para lograr tales cometidos, en el entrenamiento hay que adherir, y en la competencia transferir. De eso se ha tratado en épocas pasadas, y de eso se trata en los entornos actuales.

La pregunta fundamental entonces podría ser: ¿cómo hacer para saber si la transferencia a la situación competitiva es la óptima? La respuesta no parecería estar en el hecho de “jugó bien” o “cada vez juega peor”, dada la no especificidad de estas aseveraciones, sino en el conjunto de comportamientos concretos que el/la atleta evidencia en el campo de juego a la hora de competir.

Todo deportista tiene un perfil ideal de respuesta. Este perfil describe cada uno de los patrones conductuales que el atleta debiera desempeñar de manera satisfactoria, en cada una de las situaciones deportivas. En función de la naturaleza de cada disciplina deportiva, es que esos comportamientos pueden ser insertados dentro de constructos más abarcativos, es decir, de determinadas “competencias” (no en el sentido de contienda deportiva).

También es verdad que todo deportista tiene un perfil real de respuesta. Este perfil es la posibilidad actual del atleta de ejecutar de la manera que puede, cada uno de los indicadores de su perfil ideal.

La brecha que naturalmente surge entre el perfil real y el ideal, es la distancia de comportamientos que la psicología deportiva desde la perspectiva cognitiva-conductual tiene que gestionar. En el modo de gestión de las ideas y emociones del atleta es que surgen los mecanismos para disminuir este “gap”. Mientras más pequeña sea la diferencia

entre el perfil actual y el real, más cerca se encontrará el deportista de grados óptimos de alto rendimiento deportivo. Mientras más grande esta diferencia, sucederá lo contrario.

Por estas razones es que se considera muy importante definir cuáles son las competencias que el deportista debe gestionar de modo óptimo, y cuáles los indicadores conductuales que conforman cada una de estas competencias. Si en las competencias incluimos aspectos de preparación mentales, físicos, alimenticios, técnicos, tácticos, y estratégicos, se podrá decir que el abanico de conductas concretas que el atleta debe entrenar, estará claro y será preciso.

Si además hacemos uso de la técnica de análisis conductual sobre ese conjunto de indicadores, tendremos un mapa despejado de lo que implica el proceso de transferencia en el deportista. Este análisis conductual tiene que ver con cuatro posibilidades del comportamiento humano:

- Conductas a mantener: las que están presente y deben seguir estando presente.
- Conductas a consolidar: las que están presente de manera oscilante y debieran estar presente de manera permanente.
- Conductas a agregar: las que no están presente y debieran estar.
- Conductas a eliminar: las que están presente y no debieran estar.

Todo indicador debería encontrarse comprendido en alguno de estos cuatro cuadrantes. Si tenemos en claro cuáles son los indicadores de alto rendimiento deportivo, y tenemos en claro el grado de aparición de cada indicador en el perfil de respuesta actual del atleta, será posible medir, por ende gestionar, su capacidad para transferir a la situación competencia lo que incorporó en la situación entrenamiento.

### **2.1.4 Evaluación del proceso de enseñanza – aprendizaje deportivo en atletas 3.0**

La evaluación como fase permanente del entrenamiento deportivo desde la perspectiva psicológica, se define como el instrumento que tenemos para conocer y medir la eficacia de los recursos que el atleta incorpora. A lo largo de diferentes períodos la palabra “evaluación” no ha tenido una acepción precisamente positiva, por entrañar la dualidad aprobado / desaprobado. En los entornos actuales, tanto a nivel de la educación general formal como la deportiva en particular, esto se ha modificado. No se debe temer a la evaluación. Todo lo contrario, se debe realizar permanentemente. Y no desde el lugar de demostrar que alguien está a la altura de las circunstancias, sino desde la postura de evaluar como parte integrada del proceso de crecimiento. Evaluar para demostrar no; evaluar para crecer sí.

Por ello es muy importante en épocas post-modernas donde la autogestión es moneda corriente en las generaciones actuales, brindar principios de autoevaluación para el atleta (generando así cultura proactiva en relación a su proceso de formación, y no reactividad dependiente del docente de turno).

Las tendencias educativas actuales empiezan a dejar de lado el sistema tradicional de evaluación; correspondiente a la "prueba final" que valora los conocimientos obtenidos por los estudiantes / deportistas a lo largo del programa / proceso. Estas tendencias ponen énfasis y les dan importancia a otros *instrumentos de evaluación* tales como: las auto-evaluaciones, las fichas de observación, el portfolio, informes/memorias de prácticas, pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas y técnicas de observación, entre otras, que puedan diseñarse de manera creativa por parte del docente para evaluar la adquisición de las competencias por parte del alumno (referidas a saber, saber hacer y saber ser y estar).

Según De Miguel (2006) el sistema de evaluación le debe permitir hacer efectivos y oportunos ajustes en sí mismo y en su actividad, ser consciente de su propia trayectoria y progreso e implicarse totalmente en el proceso de aprender. Sin dejar de remarcar un permanente feed-back, con el fin de adaptar y corregir desajustes.

Como manifiestan Bolívar (2008), Cano (2005), Cela, Fandos, Gisbert y González (2005), Galvis (2007), Paricio (2007), Torrego (2004) y Villa (2006), no sólo el alumno debe aprender competencias: el profesor-tutor universitario debe desarrollar una serie de competencias generales y específicas, intra-personales e inter-personales para asumir con acierto su nuevo rol. Veamos a continuación esas competencias:

## Competencias

Respecto a sí mismo:	Respecto a su actividad:	Respecto a los demás:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoconocimiento y observación</li> <li>• Confianza en sí mismo</li> <li>• Automotivación</li> <li>• Adaptabilidad</li> <li>• Espíritu deportivo y de sacrificio</li> <li>• Razonamiento y espíritu crítico</li> <li>• Mentalidad abierta</li> <li>• Iniciativa y decisión</li> <li>• Flexibilidad y variedad</li> <li>• Responsabilidad</li> <li>• Innovación y variedad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partir de las competencias genéricas y específicas</li> <li>• Enseñar a aprender y a reflexionar</li> <li>• Planificar y organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje</li> <li>• Gestionar información, sintetizarla, estructurarla, transferirla</li> <li>• Gestionar recursos informáticos, multimedia</li> <li>• Desempeño ordenado, sistemático, coherente y consistente</li> <li>• Diagnosticar problemas, prevenirlos y gestionarlos</li> <li>• Según De Miguel (2006) el sistema de evaluación le debe permitir hacer efectivos y oportunos ajustes en sí mismo y en su actividad, ser consciente de su propia trayectoria y progreso e implicarse totalmente en el proceso de aprender. Sin dejar de remarcar un permanente feedback, con el fin de adaptar y corregir desajustes.</li> <li>• El sistema de evaluación le debe permitir hacer efectivos y oportunos ajustes en sí mismo y en su actividad, ser consciente de su propia trayectoria y progreso e implicarse totalmente en el proceso de aprender (De Miguel, 2006). Evaluar en base a las competencias, antes, durante y después.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar habilidades sociales y de comunicación</li> <li>• Trabajar en equipo y cooperar con servicio de orientación</li> <li>• Estimular y motivar a los demás</li> <li>• Celebrar el logro</li> <li>• Negociar</li> <li>• Gestionar estados de ánimo</li> <li>• Sugerir más que imponer</li> <li>• Liderazgo y firmeza siendo flexible</li> <li>• Ser auténtico, justo, humilde y confiable para los demás</li> <li>• Trabajar en equipo, colaborar y cooperar</li> <li>• Coordinar</li> </ul>



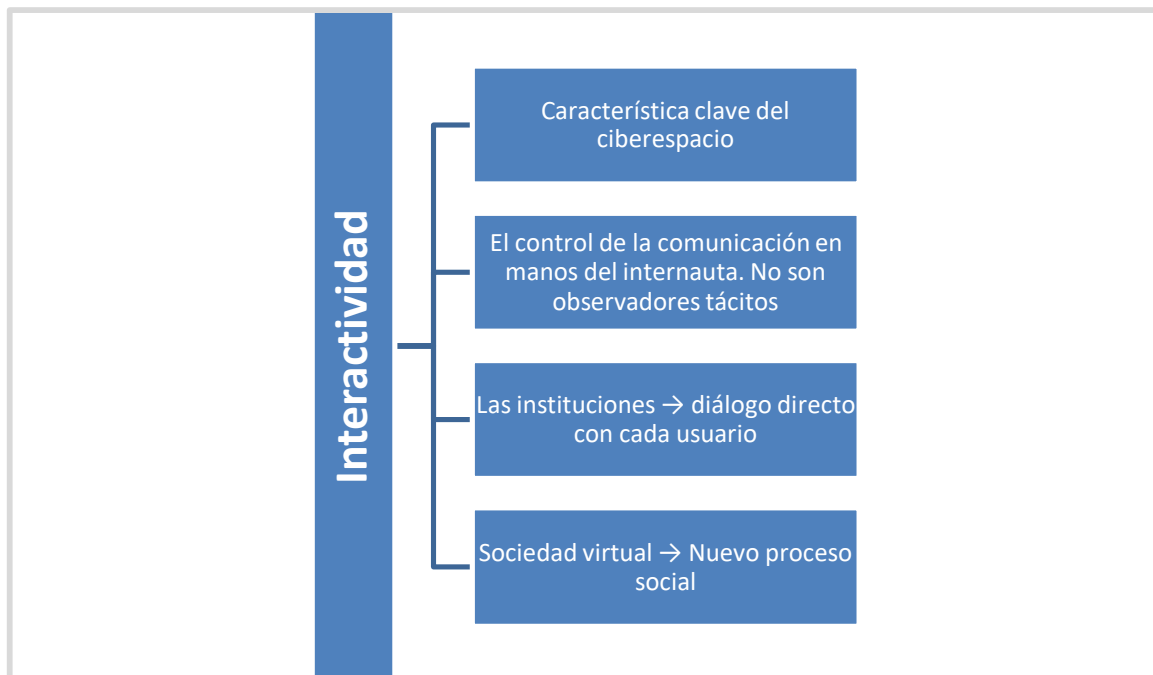


- Un medio informativo: Internet permite gratuitamente mucha información; si continuamos con el mismo ejemplo: desde la historia del club, características de los jugadores, planes institucionales, trámites para convertirse en socios, las ventajas y los descuentos que pueden obtener... a través de vínculos que facilitan el acceso a la información.

Algunas *ventajas de hacer comunicación en Internet* (adaptado de Rivera Camino, Molero Ayala s/f):

- 1) Internet presenta una amplia popularidad y prima en cantidad de clientes en comparación a los medios de comunicación tradicionales, como por ejemplo la TV y las revistas.
- 2) La comunicación en Internet es un método barato de comunicación si lo comparamos con otras opciones más tradicionales.
- 3) La comunicación online crea una oportunidad para interactuar de forma inmediata con el consumidor, algo que es imposible en los medios tradicionales.
- 4) Internet proporciona una gran cantidad y variedad de información al usuario.
- 5) Mediante Internet es posible enviar mensajes personalizados a los consumidores.
- 6) El factor tiempo no es importante en la comunicación en Internet. Acceso las 24 horas del día.

Proenca (2011 en Rivera Camino, Molero Ayala, s/f) realza el término **“interactividad”**:



Fuente: elaboración propia en base a Ayala.

La *tecnología móvil* → facilita el acceso a Internet mediante dispositivos que no se encuentran anclados en una posición fija. Si los teléfonos permitían el intercambio de información verbal y los móviles trajeron dicho intercambio en condiciones de movilidad; los nuevos dispositivos (iPhone, Android, etc.) traen el *intercambio de información de cualquier tipo* (voz, datos, imágenes, etc.) en cualquier lugar, en cualquier momento y por cualquier persona (Rivera Camino, Molero Ayala s/f).

Todo lo mencionado anteriormente como marco referencial de lo que pasa en los contextos actuales que trasciende al deporte, sirven para comprender el impacto de internet en general y de las redes sociales en particular como pilares de la Nuevas Tecnología de Información y Comunicación (TICs). Estas herramientas son los vehículos de acción interpersonal de los deportistas, e intrapersonal también (ya que su identidad y personalidad están expresadas en esos canales).

Solo para describir un ejemplo concreto de la relevancia de las redes sociales y Mobile-apps en el Alto Rendimiento Deportivo, es que se menciona lo ocurrido durante los últimos Juegos Olímpicos de Río 2016: toda la población de deportistas, miles y miles de atletas de todo el mundo fueron recibidos en la Villa Olímpica con el regalo de un teléfono móvil, el cual incluía aplicaciones online específicas de los JJOO, y redes sociales de amplio espectro, también para uso de atletas y cuerpos técnicos.

A continuación, se presenta algunas de las redes especializadas que permiten establecer relaciones con otros deportistas; siendo destacadas por su amplio público y posibilidades:

## SaludCOE

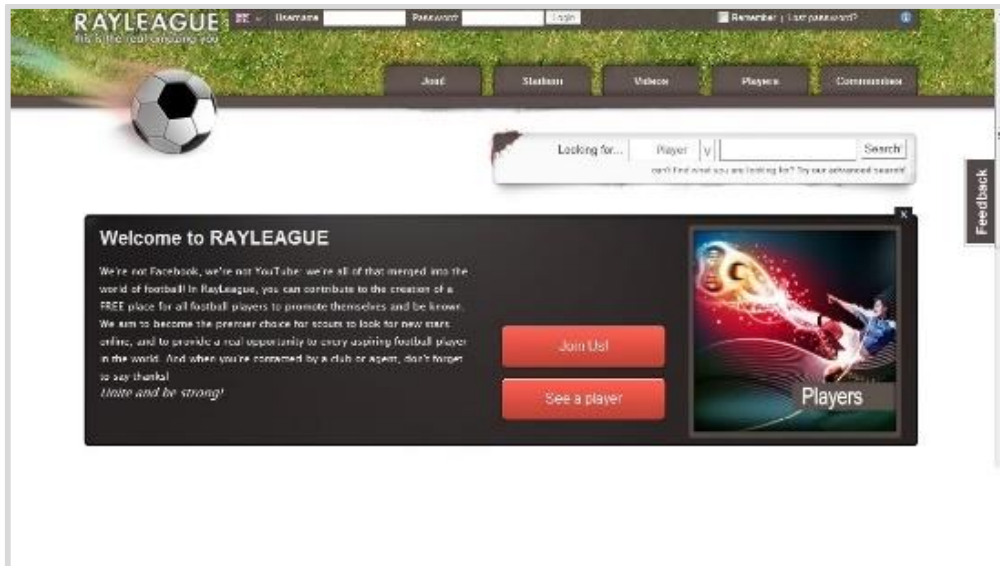


Fuente: Captura de pantalla de <https://goo.gl/V8dM6w>

Ofrecida por el Comité Olímpico Español y varias asociaciones de salud, lo que permite inducir que su enfoque está en el bienestar deportivo a través de una sana práctica. Para

ello cuenta con información sobre enfermedades, recomendaciones, sugerencias para alimentación, contacto con especialistas y otros deportistas, pruebas para un mejor rendimiento mental, etc.

## Rayleague



Fuente: Captura de pantalla recuperada de <https://goo.gl/3zGRMf>

Similar a 2Sponsors, pero exclusivo para futbolistas masculinos y femeninos. Es un escaparate deportivo donde cada jugador puede subir sus videos y detalles de juego (posición, técnica, habilidad, nacionalidad) en forma de fichas, promoviendo su imagen para ponerla a disposición de los cazatalentos o clubes interesados.

## SocialSports



Fuente: captura de pantalla de <https://goo.gl/o6ovkT>

Una red social argentina para contactar con otros deportistas, unirse a grupos que practiquen en cercanías y en horarios convenientes, crear eventos y obtener información sobre temas específicos. También es útil para encontrar consejos, nutricionistas, canchas libres, árbitros, entrenadores personales y otros servicios deportivos.

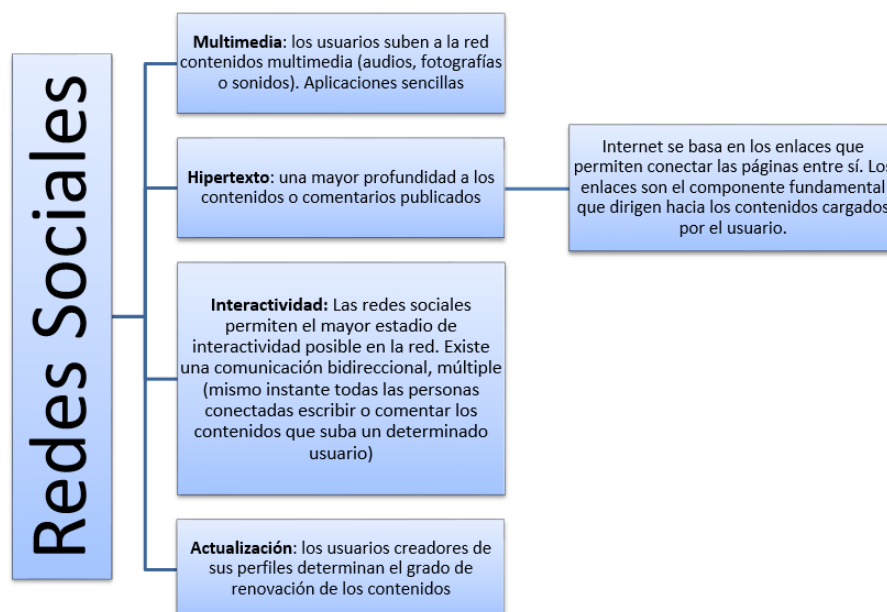
## 2.2.1 Redes sociales de impacto audio-visual como modeladoras de la adquisición y consolidación de habilidades deportivas

Los apuntes y las cifras certifican el éxito de las redes sociales. Ya en 2005 un informe de Forrester Research anunciaba que los usuarios de Internet tenían como hábito cada vez mayor la visita a un blog, red social, o sindicación de contenidos (Cabrera, 2008).

Las redes sociales, según Orihuela (2008), son “servicios basados en la web que permiten a sus usuarios relacionarse, compartir información, coordinar acciones y en general, mantenerse en contacto”.

En todos los casos lo que predomina es la construcción de la identidad en la nueva red. Orihuela y Salaverría coinciden en señalar que las redes sociales son una prolongación de las relaciones personales en la vida real, donde se forman comunidades como la familia, el colegio, o los compañeros de trabajo (Dupín, 2009). Es decir, esas uniones se han trasladado a la red con estas nuevas herramientas.

Es una herramienta que conjuga todos los elementos que componen la naturaleza de Internet y que *acentúan su singularidad en el sistema comunicativo*.



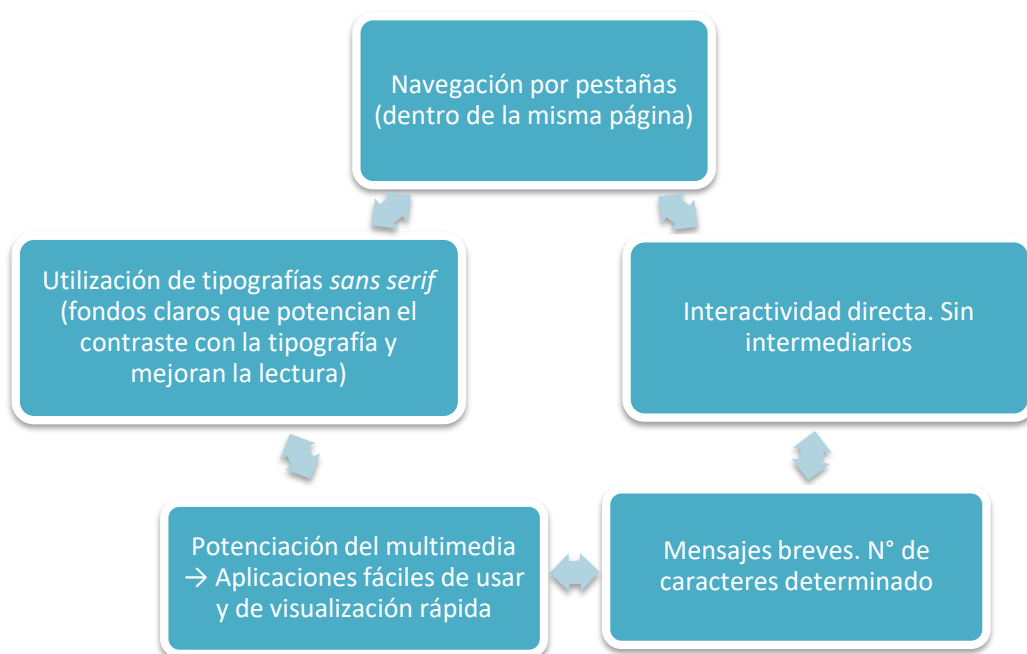
Fuente: elaboración propia.

En la actualidad es posible encontrar en redes sociales de impacto audio-visual como YouTube por ejemplo, decenas de miles de tutoriales de entrenamiento de las más

diversas disciplinas deportivas, en donde los mismos protagonistas atletas comparten sus métodos de adquisición de competencias, y la pantalla digital se transforma en un espejo en tiempo real en donde “subir” las conductas entrenadas y moldear nuevos comportamientos a partir del modelado provisto por dimensión online, es un uso y costumbre incorporado a la cultura del entrenamiento 3.0.

## 2.2.2 Redes sociales de impacto audio-visual como canales de feedback de ejecución de comportamientos deportivos en situaciones competitivas

Otra característica de las redes sociales; que refuerza su amplia aceptación se debe al diseño: basado en estructuras sencillas y fáciles que permitan navegar y publicar con rapidez en la web. Los rasgos definitorios más significativos se pueden concretar en los siguientes puntos:



Fuente: elaboración propia.

*Hoy, 940 millones de personas las componen en todo el mundo. Las hay globales y locales, elitistas o populares, orientadas al empleo o al flirteo, fáciles y difíciles de utilizar, para jóvenes y mayores. Pero todas tienen en común que están formadas alrededor de las personas, dejando ver las líneas invisibles que son las relaciones que nos unen.*

En el apartado anterior se mencionaba al modelado y moldeado como aspectos presentes en los procesos de enseñanza – aprendizaje deportivo. Hoy más que nunca y a partir del

imperio de las redes sociales, es que todos podemos ver y analizar lo ejecutado por el atleta que se desee, aquí y ahora. El tiempo real se vuelve tiempo permanente. Todo está disponible en la nube. Todo el tiempo. Obtener feedback de lo desarrollado es entonces una elección permanente.

Es enorme el impacto de las redes sociales en la posibilidad de acceder a ejecuciones de deportistas por separado, en paralelo, incluir cortes de análisis en los diversos softwares de análisis conductual que son sincronizados a partir de redes sociales. Y más aún sorprendente es la incorporación como hábito de los atletas a ver reflejada su praxis diaria en las redes sociales, y compartirla todo el tiempo. “El atleta es ese que está en las redes, online, y ese atleta soy yo” parecería ser el slogan de deportistas de diversas generaciones atravesados por la dimensión “conectados”.

### **2.2.3 Redes sociales de impacto comunicacional como facilitadoras del involucramiento activo de entrenadores y atletas en la resolución de situaciones deportivas específicas**

“Estamos imposibilitados de comunicarnos” fue uno de los aportes de la Teoría de la Comunicación Humana desarrollada por Paul Watzlawick, (1981). Si ya en la fecha de lanzamiento de tan fundamental obra ese axioma era realidad, en tiempos actuales se impone como concepto de vanguardia y verdad contrastable.

Nunca en la historia de la humanidad fue tan amplio el acceso a la información, y de modos tan cómodos y accesibles, como ocurre en la actualidad con la cultura 3.0.

Vivimos en tiempos online, y la conectividad nos invita a ser testigos de todo lo que hicieron quienes nos antecedieron, y lo que hacemos quienes debemos actuar en la actualidad.

El deporte es parte de esta realidad, y como fenómeno social de impresionante desarrollo durante el siglo XX y consolidación en lo que va del XXI, es que ese continuo avanzar en técnicas, teorías, herramientas, métodos, y todo lo que conlleve interacción de entrenadores con atletas, está traccionado por las redes sociales. No nos alcanzaría el tiempo vital para solamente ver y leer lo que existe publicado en las redes acerca de cada una de las disciplinas de alto rendimiento. La biblioteca y videoteca de datos se agiganta minuto a minuto, y está a un click de nosotros.

Las barreras físicas y geográficas se diluyen gracias a la posibilidad online de las redes sociales en términos de intercambio de aportes entre entrenadores y atletas, y todo agente que aporte desde su rol a la comunidad deportiva.

La psicología deportiva a partir de la praxis de quienes desarrollan estos contenidos es testigo de esta realidad: no podríamos ser parte de los procesos de alto rendimiento de atletas y entrenadores que viven alrededor del mundo, sino fuera por la potencialidad de las redes sociales.

Si el fenómeno comunicacional es bidireccional como describía Watzlawick (1981), hoy las redes sociales son el canal por excelencia que pueden enviar y recibir todo aquello que los seres humanos tienen para compartir y hacer partícipe con el otro, y eso es comunicar.

## 2.2.4 Redes sociales y efecto de audiencia potenciado. Implicancias para atletas – cuerpos técnicos – dirigentes – comunidad global

*El Barça, la entidad deportiva del mundo con más fans en Facebook (25/03/2011)*

The screenshot shows the YouTube channel for FC Barcelona. At the top, there's the YouTube logo and navigation links like 'Buscar', 'Explorar', 'Subir', 'Crear cuenta', and 'Acceder'. Below that is the FC Barcelona logo and the slogan 'més que un club'. A navigation bar includes 'www.fcbarcelona.cat', 'NEWS', 'PHOTOS', 'CALENDAR', 'TICKETS', 'FAN ZONE', 'ONLINE SHOP', and 'NEWSLETTER'. The main content area features a video player with the FC Barcelona logo and the text 'FC BARCELONA més que un club'. Below the video player, there's a section for the video 'FC Barcelona - La nova Masia està acabada al mes de juny' with a 'Me gusta' button and a description in Catalan. To the right, a sidebar lists several other videos with their titles and view counts, such as 'FC Barcelona - La nova Masia està acabada al mes de juny' (9025 reproducciones), 'FC Barcelona - Leo Messi, en la campanya' (74358 reproducciones), 'FC Barcelona - FCB Borges - Arrate' (137 reproducciones), 'FC Barcelona - Barça B - Cartagena' (6603 reproducciones), 'FC Barcelona - Barça Alusport' (2049 reproducciones), 'FC Barcelona - Villa repasa la actualitat' (3422 reproducciones), and 'FC Barcelona - Els...'. At the bottom, there's a 'Protektor de pantalles interactiu / Interactive Barça Screensaver' advertisement.

Fuente: Captura de pantalla de <https://goo.gl/xH7Yyz>

*Fernández, L. para lainformacion.com*

*Ningún equipo deportivo del mundo tiene más fans en Facebook que el FC Barcelona. El Club ha convertido esta red social en un elemento más de su*



*estrategia de comunicación que le pone en contacto con sus seguidores procedentes de los cinco continentes.*

*Dídac Lee, responsable del Área Tecnológica del FC Barcelona, explica en esta entrevista con "Con Noticias de Facebook" cómo gestionan esta página escrita:*

*¿Cómo se consiguen más de 11 millones de seguidores en Facebook? ¿Basta con una marca y un equipo como el Barcelona?*

*Es obvio que el Barca como fenómeno global tiene una fuerza descomunal en todo el mundo, pero las cifras se consiguen con un plan estratégico que considera las redes sociales como un activo más del plan de comunicación del Club. Por tanto, toda acción que realizamos en nuestras redes sociales está pensada y cumple un guion concreto en el que se intenta implicar a todos los departamentos del FC Barcelona.*

*¿Qué acciones habéis puesto en marcha en Facebook que hayan resultado más efectivas?*

*Recientemente, para celebrar la cifra de 10 millones de fans, potenciamos una campaña con Leo Messi, en la que el jugador número 10 del Barca invitaba a los seguidores del Barca a unirse al Facebook 10, una cifra cuantitativa pero que también pretende potenciar la calidad de los contenidos y el diálogo entre fans barcelonistas de todo el mundo.*

*¿Usáis Facebook para gestionar crisis?*

*Como parte de la estrategia comunicativa del Club, las redes sociales son un activo muy importante. Por tanto, lo que importa es el contenido que se transmite y el Club utiliza las redes sociales como un canal más para comunicar, pero no se va a tratar este asunto de forma específica en Facebook. (Camino y Ayala, 2011. P. 476)*

## Referencias

**Broussine, M:** **The Society of Local Authority Chief Executives and Senior Managers (SOLACE): A Scheme for Continuous Learning** por SOLACE Members. Universidad de West of England, Bristol, 1998. En Hawkins, P. (2012): *Coaching y Liderazgo de equipos: coaching para un liderazgo con capacidad de transformación – 1ª ed-* Buenos Aires: Granica.

**Cabrera, M. Á.** (2008). La era de la participación y el creciente poder de las audiencias (Web 2.0 o web social y periodismo 3.0 o periodismo participativo). En L. Brandao, *Para entender a ciência*. Salvador de Bahía: Edit. Sala de Aula.

**Camino, J., Ayala V.** (s/f) *Marketing y fútbol*. Recuperado de <https://books.google.com.ar/books?id=6ScAbjYGInYC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

**Cano, E.** (2005). *Cómo mejorar las competencias docentes. Guía para la autoevaluación y el desarrollo de las competencias del profesorado*. Barcelona: Graó. En Durán Alcorta, I., González Rábago, L., Sánchez Lozano, N et al. (2009): *Curso: Modelos y Tendencias Educativas Contemporáneas*. Recuperado por <http://es.slideshare.net/sistematizacion/unidadtres>.

**Castells, Manuel;** “La Sociedad Red: La Era de la Información, vol. 1”, Alianza Editorial, (1997)

**Cela, J. M., Fandos, M., Gisbert, M. y González, A. P.** (2005). Adaptación de titulaciones al EEES: un ejercicio metodológico. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 8(6), 17-22. En Durán Alcorta, I., González Rábago, L., Sánchez Lozano, N et al. (2009): *Curso: Modelos y Tendencias Educativas Contemporáneas*. Recuperado por <http://es.slideshare.net/sistematizacion/unidadtres>.

**De Miguel, M.** (2006). *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el espacio europeo de educación superior*. Madrid: Alianza Editorial.

**Dupín, M. E.** (10 de julio de 2009). *Redes sociales: ¿ciudades de vidrio?* Recuperado el 15 de julio de 2009, de BBC.co.uk: [http://www.bbc.co.uk/mundo/cultura\\_sociedad/2009/07/090528\\_1120\\_especial\\_redes\\_sociales\\_intro\\_med.shtml?s](http://www.bbc.co.uk/mundo/cultura_sociedad/2009/07/090528_1120_especial_redes_sociales_intro_med.shtml?s)

**Galvis, R. V.** (2007). De um perfil docente tradicional a um perfil docente basado en competencias. *Acción Pedagógica*, 16, 48-57. En Durán Alcorta, I., González Rábago, L.,

Sánchez Lozano, N et al. (2009): Curso: Modelos y Tendencias Educativas Contemporáneas. Recuperado por <http://es.slideshare.net/sistematizacion/unidadtres>.

**Honey, P. y Mumford, A.:** The Manual of Learning Styles. Peter Honey Publications, Londres, 1992. En Hawkins, P. (2012): Coaching y Liderazgo de equipos: coaching para un liderazgo con capacidad de transformación – 1ª ed- Buenos Aires: Granica.

**Moreira, Manuel Area,** “¿Qué aporta Internet al cambio pedagógico en la educación superior?” Universidad de la Laguna. <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/a12.pdf> (27 de mayo de 2003)

**Orihuela, J. L.** (14 de 10 de 2008). La hora de las redes sociales. Nueva Revista, nº 119, 57-62.

**Paricio, J.** (2007). Implicaciones del paso de la docencia centrada en contenidos a la docencia centrada en competencias. En VIII Foro Aneca: ¿Es posible Bolonia con nuestra actual cultura pedagógica? Propuesta para el cambio, 25-29. Madrid: Aneca. En Durán Alcorta, I., González Rábago, L., Sánchez Lozano, N et al. (2009): Curso: Modelos y Tendencias Educativas Contemporáneas. Recuperado por <http://es.slideshare.net/sistematizacion/unidadtres>.

**Puig, J. y Trilla, J.** (1996) La pedagogía del ocio. Barcelona: Laerkes.

**Rivera Camino, J. y Molero Ayala, V.** (s/f): Marketing y fútbol: El mercado de las pasiones. Madrid: Esic Editorial.

**Torrego, L.** (2004). Ser profesor universitario, ¿un reto en el contexto de convergencia europea? Un recorrido por declaraciones y comunicados. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 18(3), 259-268. En Durán Alcorta, I., González Rábago, L., Sánchez Lozano, N et al. (2009): Curso: Modelos y Tendencias Educativas Contemporáneas. Recuperado por <http://es.slideshare.net/sistematizacion/unidadtres>.

**Touraine, A.** (2005) Un nuevo paradigma para comprender el mundo de hoy. Barcelona: Paidós.

**UNESCO** (2000) Educación para todos. Cumplir con los objetivos comunes. Recuperado el 1 de mayo de 2007 de [http://www.unesco.org/education/efa/ed\\_for\\_all/dakfram\\_spa.shtml](http://www.unesco.org/education/efa/ed_for_all/dakfram_spa.shtml) UNESCO, 1998

**Villa, A.** (2006). El proceso de convergencia europeo y el papel del profesorado. Foro de educación, 7, 103-117. En Durán Alcorta, I., González Rábago, L., Sánchez Lozano, N et al.

(2009): Curso: Modelos y Tendencias Educativas Contemporáneas. Recuperado por <http://es.slideshare.net/sistematizacion/unidadtres>.

**Watzlawick, P., Beavin, J. y Jackson, S.** (1981). Teoría de la comunicación humana. Interacciones, patologías y paradojas. Barcelona: Herder. 2º edición.