

Módulo 4. Lectura integradora



☰ Unidad 4.1 Lectura integradora

☰ Referencias

☰ Descargas

Unidad 4.1 Lectura integradora

El acceso a la tecnología y la globalización han generado uno de los cambios demográficos más significativos de los últimos años en el mundo de las organizaciones. La incorporación de generaciones con paradigmas diferentes; competencias de distintos grupos de edad tienen el desafío de encontrar espacios de convivencia y de trabajo compartido.

Es indudable el achicamiento de la brecha temporal que separa a una generación de otra y las diferencias significativas en perfiles, intereses y objetivos ocupando un lugar más que preponderante en los diversos campos de acción, entre ellos el deportivo, tanto a nivel de entrenamiento como de competición.

De igual modo, cada generación aporta atributos y competencias, algunas similares, otras diferentes y muchas complementarias, y se constituye así en una de las dimensiones de la diversidad que enfrenta la sociedad en general.

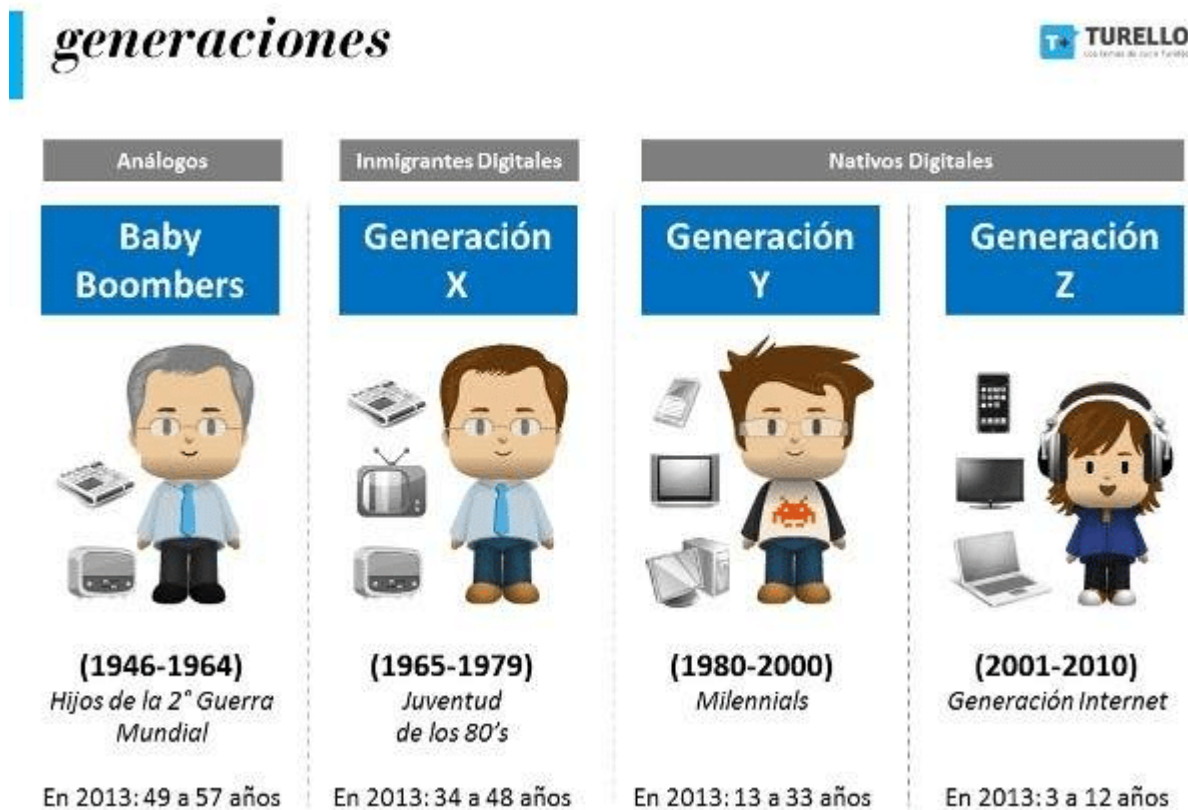
La diversidad una dimensión que consiste en generar la convivencia de expectativas y valores en un espacio común. Debe abordarse integrando los distintos públicos, comprendiendo los modelos de pensamiento y de gestión de las generaciones adultas y las nuevas formas de concebir los requerimientos, las posibilidades e intereses de los jóvenes.

Rasgos psico – sociales de la Diversidad Generacional en la Comunidad Deportiva

El Alto Rendimiento Deportivo debiera tener permanentemente dentro del mapa de gestión; las diferentes generaciones. Es posible que quieran las mismas cosas, pero en grados, intensidades y

formatos diferentes.

Figura 1: Diversidad Generacional



Fuente: [Imagen intitulada sobre generaciones] 2014, recuperada de <https://goo.gl/ZHfKTW>

Baby Boomers (nacidos entre 1944 - 1960)

Características distintivas: Generación que busca competir, ser optimistas "todo se puede". Energéticos. Lema "ser productivos". Buscan poder y participación. No piensan retirarse nunca, quieren seguir trabajando.

En las comunidades deportivas actuales el rol que desempeñan predominantemente; no es ser atletas precisamente. En su mayoría: dirigentes, entrenadores, miembros de cuerpos técnicos y

padres de deportistas. El denominador común tiene que ver con el liderazgo sobre los atletas y su rol de docencia / influencia en los atletas.

Generación X (nacidos entre 1961 - 1980)

Características distintivas: Individualistas, cínicos, incomprendidos, rebeldes. Escepticismo. Creen en sí mismos, no en los otros. Se los conoce como generación apática, independiente, enfocados en los logros personales.

El Alto Rendimiento Deportivo tiene hoy líderes fuera del campo y atletas maduros dentro del campo provenientes de esta generación.

Algunos objetivos de estos deportistas actuales entrenadores y dirigentes:

- Adaptarse a un mundo deportivo 3.0
- Aplicar un estilo de liderazgo completamente diferente al cual ellos adhirieron como liderados.
- Decodificar el legado de los Boomers.
- Dejar atrás procesos de entrenamiento y competición de un mundo físico, analógico y local por uno líquido, digital – virtual y global.

Generación Y (nacidos entre 1981 - 2000)

Características distintivas: Virtuales. Ciudadanos del mundo. Desafiantes, autónomos y dispersos. Son multitasking. Compromiso orientado a los resultados y al efecto de su tarea. Estilo emprendedor.

En la actualidad, tienen entre 35 y 16 años de edad. Son la gran masa de deportistas en actividad de todas las disciplinas de Alto Rendimiento Deportivo a nivel global. El gran desafío es ser liderados por generaciones precedentes, es decir la última generación en ser parte activa de entrenamiento y competición liderados por sujetos offline.

Generación Z (nacidos entre 2001 y 2010)

Características distintivas: Nativos digitales. Hiperestimulados. Poco reflexivos e impacientes. Líderes de consumo. Espíritu emprendedor. Independientes. Colaborativos y creativos.

Hoy tienen entre 15 y 6 años. Única generación que en el ámbito deportivo actual solamente está representada por deportistas en edades de formación.

Se produce el efecto de doble realidad para los adultos y única realidad para los "Z": la co – existencia de un mundo físico y un mundo virtual.

Estrategias de la Diversidad

El desafío es la convivencia complementaria y enriquecedora de todas las generaciones en un espacio común productivo, para lograr mejores resultados y mayores niveles de satisfacción.

Las estrategias de Diversidad son una excelente herramienta para trabajar en el desarrollo de competencias generacionales que permitan reconocer, apreciar y potenciar las distintas visiones, saberes y metodologías de una fuerza laboral multi – generacional para ponerlos al servicio de la competitividad y del enriquecimiento de la sociedad.

Diversidad Generacional en Procesos de Entrenamiento y Competencia

Gestionar la Diversidad implica garantizar ambientes de trabajo inclusivos, que conciben lo diferente como una fuente de enriquecimiento para los equipos y la organización.

El éxito definitivo de un equipo multi – generacional depende de qué tan bien se lo lidere e inspire para no solamente reconocer sino conciliar las diferencias.



El respeto, la oportunidad permanente al diálogo, la apertura y flexibilidad; son reglas básicas para lograr una convivencia armoniosa y crear un espacio compartido para todas las personas.

Mapa de Comunicación Interpersonal en la Diversidad Generacional

El éxito de las organizaciones depende en gran medida del desempeño de sus equipos de trabajo y una permanente adaptación a entornos muy cambiantes. Eso exige una agilidad en responder efectivamente que obliga a incorporar prácticas y procesos diferentes. La comunicación interpersonal es una variable central en el intento de consecución de esta meta.

Mapa de Gestión de Conflictos en la Diversidad Generacional

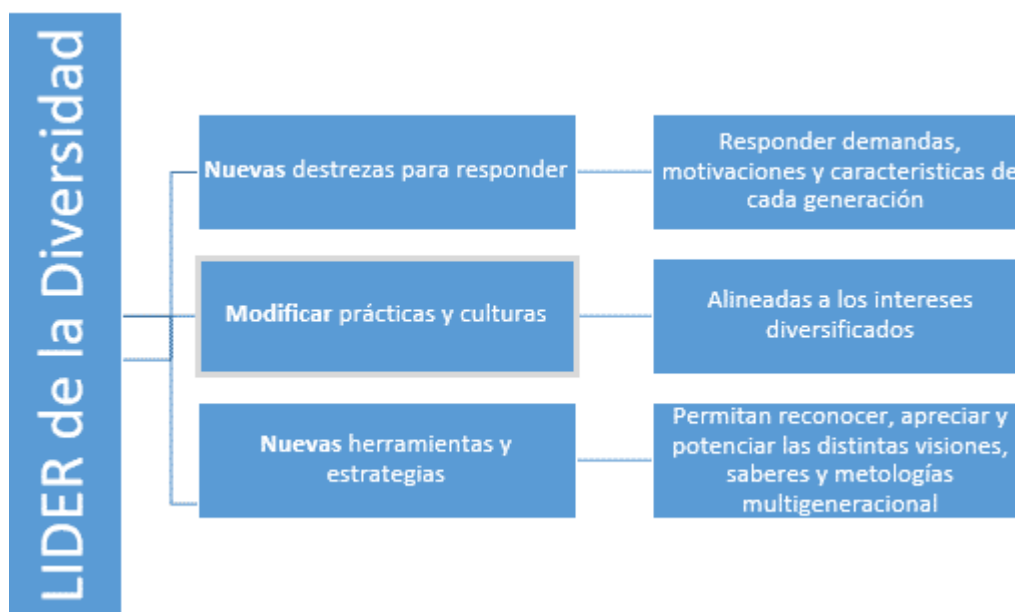
¿Cómo se podrían implementar efectivamente estrategias que integren la Diversidad como un activo dentro de un equipo? Antes de adaptar ciertas diferencias en el equipo hay que admitirlas y

respetarlas.

Gestionar efectivamente los conflictos implica poseer estrategias concretas de gestión: Aprovechar las diferencias entre los miembros y coordinarlas para obtener una mayor eficacia es uno de los pilares de la gestión.

Esto implica un direccionamiento; el líder de la Diversidad desde la siguiente perspectiva, totalmente alineada con los requerimientos actuales de los procesos de entrenamiento y competición:

Figura 2: Líder de la Diversidad



Fuente: elaboración propia.

Feedback Descriptivo de Rendimiento en la Diversidad Generacional

Entender la Gestión de la Diversidad en el ámbito deportivo implica incluir a cada participante del proceso de entrenamiento y competición como un agente activo de su propio crecimiento como

atleta. Y esto se logra en base a instrumentos comunicacionales; uno de ellos es el feedback descriptivo.

Feedback en el sentido de brindar retroalimentación a las actuaciones de cada deportista, devolverles una visión externa de lo que hicieron, y cómo lo hicieron.

Descriptivo en el sentido de fundamentar los dichos con datos concretos, objetivos, que distancien todo comentario de la subjetividad del entrenador.

Política de Reforzamientos en la Diversidad Generacional

El coste y beneficio de la Diversidad, las cinco ventajas más significativas que la misma empresa con política activa de Diversidad:

- Fortalecimiento de valores culturales dentro del equipo.
- Mejora de la reputación del equipo.
- Ayuda a atraer y conservar personas con mucho talento.
- Incremento de la motivación y la eficacia.
- Aumento de la innovación y creatividad entre los jugadores.

Vale la pena hacer foco en el tercer activo del modelo de liderazgo propuesto: reforzar. Ahora bien, la clave para que estas estrategias de reforzamientos sean eficaces, es conocer qué efectivamente es un premio y un castigo para cada uno de los miembros del equipo.

Paradigmas Educativos de S. XXI integrados a Tecnologías de Información y Comunicación como soporte del Alto Rendimiento Deportivo

Sociedad Red implica una transformación profunda de los roles sociales, las fronteras nacionales, la cultura, el conocimiento y la información.

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.

En concordancia a lo anteriormente descrito, presentamos el siguiente cuadro que permite diferenciar claramente los Procesos de Enseñanza – Aprendizaje del S. XX y el S. XXI:

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.

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.

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.

La Planificación del Proceso de Enseñanza – Aprendizaje Deportivo en atletas 3.0

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. Los siguientes apartados 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.
- Lo multidisciplinario.
- La educación multicultural e intercultural.
- La pedagogía del ocio.
- La educación para la vida.
- La educación basada en competencias.
- Adoptar un proyecto currículo flexible.

Adherencia al Entrenamiento del Comportamiento Deportivo a partir de Modelos de Gestión por Competencias

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.

Por ello, debemos tener en cuenta que las personas y los equipos tienen diferentes estilos de aprendizaje, debiendo configurar procesos de Alto Rendimiento implica poder adaptarse de manera permanente a estos diversos escenarios y estilos, tanto a nivel de cuerpos técnicos como de atletas.

Transferencia a la Situación Competitiva del Comportamiento Deportivo a partir de Indicadores Conductuales específicos

La meta de la competencia deportiva es precisamente la utilización plena de 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.

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. Además de complementarlo con el uso de la técnica de análisis conductual.

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.

Evaluación del Proceso de Enseñanza – Aprendizaje Deportivo en atletas 3.0

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).

Por ejemplo, la importancia a los siguientes instrumentos de evaluación:

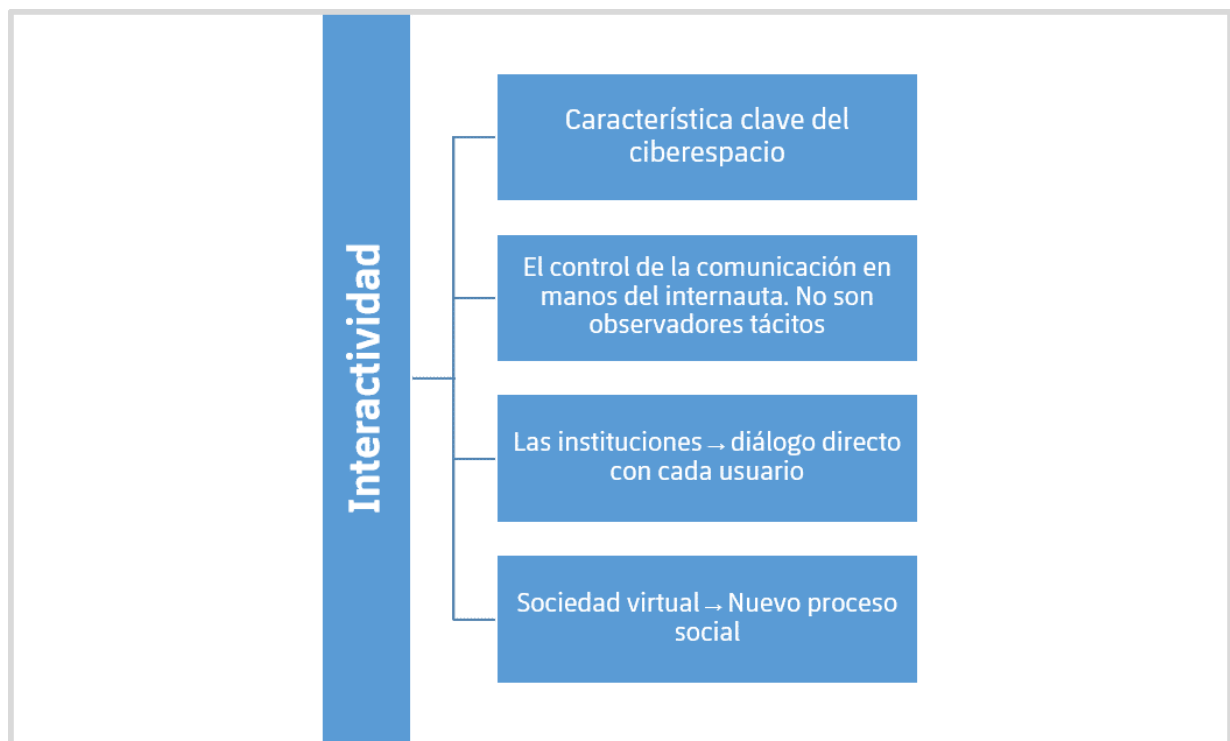
- Auto – evaluaciones.
- Fichas de observación.
- El portfolio.
- Informes / memorias de prácticas.
- Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas.
- Técnicas de observación.

Redes Sociales y Alto Rendimiento Deportivo

En términos generales, se considera la comunicación en Internet (Rivera Camino, Molero Ayala s/f):

- Un medio polivalente.
- Un medio global y local.
- Un medio informativo.

Figura 3: Interactividad



Fuente: elaboración propia.

Las Redes Sociales son una herramienta que conjuga todos los elementos que componen la naturaleza de Internet y que acentúan su singularidad en el sistema comunicativo: basado en estructuras sencillas y fáciles que permitan navegar y publicar con rapidez en la web.



“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”

Dispositivos Tecnológicos de Entrenamiento y Preparación Específica para Competencia

Alto Rendimiento Deportivo y Tecnología combinados, una nueva forma de comprender y ser parte de procesos de Entrenamiento y Competencia, cualquiera sea el rol que nos toque jugar dentro de una comunidad deportiva.

Nuevas disciplinas consideradas e-sports, jóvenes Gamers online, consolas, aplicaciones móviles, simuladores, cámaras, softwares, redes sociales... todos ingredientes actuales del Alto Rendimiento Deportivo.

Fases del Entrenamiento integrados a Dispositivos Tecnológicos de Alto Rendimiento Deportivo

Consolas de Videojuegos – Mobile Apps y entrenamiento de los focos atencionales y modelado – moldeado de habilidades

El impacto de los videojuegos en sus formatos actuales de consolas y dispositivos. Participando, además como pilares para el docente en la actualidad:

También estos dispositivos, tanto las consolas como las aplicaciones móviles diseñadas para el alto rendimiento, pueden favorecer el entrenamiento de los diferentes focos atencionales. Como también la utilización de aplicaciones móviles siendo un vínculo entre la labor del entrenador y la ejecución del deportista:

- Las 7 mejores aplicaciones de Android de Deporte.
- IOS: aplicaciones móviles de intervención en deportistas amateurs y profesionales.

El método de aprendizaje y consolidación de habilidades denominado “modelado y moldeado”

Jugar en las consolas permite ver los modos de ejecución de gestos de deportistas de elite virtuales (modelado), y luego copiar en la cancha física estas ejecuciones (moldeado).

Audífonos - Auriculares Acuáticos y ensayo repetitivo con presencia de distractores —

Con el advenimiento de la revolución tecnológica, también puesta al servicio del Alto Rendimiento Deportivo; puede enriquecerse notablemente los formatos a través de los cuales lograr adherencia plena por parte de los atletas. Tanto audífonos como auriculares terrestres y acuáticos, vienen a ser un asistente perfecto; tales artefactos, conectados de modo online a aplicaciones específicas, permiten el entrenamiento atencional adecuado.

Simuladores como ensayo a las condiciones de competición —

La tecnología aplicada al Alto Rendimiento permite dar cuenta al deportista de un escenario prácticamente idéntico al competitivo.

Cámaras GoPro y preparación específica pre-competición —

Las mencionadas cámaras permiten ser colocadas en el cuerpo del deportista, para lograr una filmación que puede ser grabada o transmitida en real-time, desde la perspectiva del deportista en relación a lo que está ejecutando. De este modo, podemos “ver” lo que el deportista vivencia desde su perspectiva.

Softwares online de Gestión del Rendimiento Deportivo

El Alto Rendimiento se gestiona. Para ello es necesario cuantificar parámetros para la toma de decisiones. Softwares online son excelentes herramientas para tal cometido.

A continuación, se compartirán los principales aspectos y beneficios de cuatro tipos de Softwares que hacen a la Gestión del Rendimiento comprendida como una variable amplia de magnitud integral:

- **Handicap:** Encuestas online aplicadas al Alto Rendimiento para la detección de preferencias, necesidades e intereses de cada uno de los públicos implicados en las comunidades deportivas.
- **Performance:** Evaluaciones de desempeño online aplicadas al Alto Rendimiento, para la determinación de niveles de ejecución en momentos determinados y sus brechas hacia niveles ideales.
- **Goal:** Entrenamiento de conocimientos, actitudes y habilidades online, para hacer del Rendimiento Deportivo un conjunto de conductas concretas que permitan establecer estándares de ejecución y posibilidades de desarrollo óptimas.
- Edición de contenidos audiovisuales y sus inferencias estadísticas de modo online, para saber qué se hace, cómo se hace, y qué impacto tiene en el resultado conseguido.

En síntesis, el Alto Rendimiento actual exige tomar decisiones en base a datos objetivos. La subjetividad y la interpretación han pasado a ser variables complementarias de la madre de todas las soluciones o de todas las dificultades: la decisión profesional, que es decisión objetiva.

CONTINUAR

Referencias

Amar, J. (s/f): Las Nuevas Tecnologías en el deporte: Aplicación en el fútbol. Recuperado de http://www2.uca.es/dept/didac_efpm/jamar/REVISTA-DIGITAL-DXT-FUTBOL/cientfico2.htm

Bär, N. (2016, Junio 20). Atletas de laboratorio: el deporte recurre cada vez más a la ciencia. La Nación.

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.

Buceta, J. M. (1998). Psicología del entrenamiento deportivo. Madrid: Dykinson.

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 Diego, S., y Sagredo, C. (1992). Jugar con ventaja. Madrid: Alianza.

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.

Gadow, F. (2010). Dilemas: la gestión del talento en tiempos de cambio. Buenos Aires: Editorial Granica.

Galvis, R. V. (2007). De un perfil docente tradicional a un 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

Hall, M (2004). Gestión de la diversidad en las organizaciones deportivas: un acercamiento crítico. Recuperado de file:///C:/Users/Pimpo/Downloads/078_019-025ES.pdf

Keil, M., Amershi, B., Holmes, S., Jablonski, H., Luthi, E., & et al. (2007). Manual en formación de Gestión de la Diversidad. Recuperado de <http://www.idm-diversity.org/files/EU0708-TrainingManual-es.pdf>

Mosqueira, J. (2015, Diciembre 27). Multitasking y feedback en tiempo real, los millennials frente al espejo. La Nación.

Oramas Monzón, A. (2016, Abril 7) Recuperado de <http://www.hobbyconsolas.com/noticias/egames-evento-esports-durante-juegos-olimpicos-rio-2016-141130>

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

Perazo, C. (2015, Septiembre 22). Cómo es ser una chica gamer en el mundo de los videojuegos. La Nación.

Prado Pérez, J. (2004). La igualdad educativa en la interculturalidad. Hacia un perfil específico de la diversidad en Educación Física. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd72/divers.htm>

Prieto Astigarraga, X. (2009, Febrero 27). De piloto virtual a promesa real. La Nación. Recuperado de <http://www.lanacion.com.ar/1103739-de-piloto-virtual-a-promesa-real>

Rebato, C. (2011). Las diez mejores aplicaciones de iOS para hacer deporte. Recuperado el 15 de abril de 2013 <https://hipertextual.com/archivo/2011/12/las-diez-mejores-aplicaciones-de-ios-para-hacer-deporte/>

Revista Noticias (2015, Octubre 29). Las 7 mejores aplicaciones de Android de Deporte. Recuperado de <http://mobileapps.ec/las-7-mejores-aplicaciones-android-de-deporte/>

Descargas

Descarga de contenido en PDF



Módulo 4. Lectura integradora.pdf

2 MB

