

# Programa: Alto rendimiento deportivo en entornos 3.0



## PROGRAMA DEL CURSO

---

- ≡ **Objetivos**
- ≡ **Competencias**
- ≡ **Bibliografía**
- ≡ **Criterios de participación y aprobación**

## TEMARIO

---

- ≡ **Módulo 1. Gestión de la diversidad y alto rendimiento deportivo**
- ≡ **Módulo 2. Paradigmas educativos de S.XXI integrados a tecnologías de información y comunicación**
- ≡ **Módulo 3. Dispositivos tecnológicos de entrenamiento y preparación específica para competencia**
- ≡ **Módulo 4. Integrador**

# Objetivos

---

El planteo de objetivos permite que tenga una idea acabada de lo que se pretende que alcance al finalizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de este curso. Pero el propósito es más fuerte aún: indicamos lo que debe lograr para que estos conocimientos aporten a los objetivos de su formación.

Para alcanzar estos objetivos, debe completar el proceso propuesto en el recorrido de las diferentes etapas del curso que se le presenta.

Entonces, si trabaja de la manera indicada, estará en condiciones de alcanzar los siguientes objetivos:

## Objetivo general

---

Comprender el impacto de los **nuevos desarrollos tecnológicos y comunicacionales** en el marco de procesos de entrenamiento y competencia de Alto rendimiento destinados a públicos de generaciones diversas.

## Objetivos específicos

1

Conocer las principales características psico-sociales de las nuevas generaciones insertas en las comunidades deportivas, a los fines de planificar procesos de enseñanza-aprendizaje adaptados a este público.

2

Vislumbrar el impacto de paradigmas educativos del S.XXI integrados a las tecnologías de información y comunicación (TICs), como herramientas potenciadoras del rendimiento deportivo en los procesos de entrenamiento y competencia actuales.

3

Ligar dispositivos tecnológicos actuales a la creación de procesos de entrenamiento innovadores, como así también a la preparación específica de las condiciones de competición.

**CONTINUAR**

# Competencias

---

Las competencias que esperamos usted desarrolle con el recorrido de este curso son:

## Competencias genéricas

- 1** **Trabajo en equipo y colaborativo:** capacidad de integrarse con sus compañeros para lograr los objetivos compartidos y la sinergia de un grupo de alta performance.
- 2** **Capacidad de análisis/reflexión:** capacidad de examinar metódicamente los distintos aspectos de una realidad o situación y asumir una valoración frente a ellos.
- 3** **Creatividad/ soluciones innovadoras basadas en el conocimiento:** capacidad para dar nuevas alternativas de solución a problemas existentes basadas en el conocimiento formal.

## Competencia específica

---

Capacidad de gestionar la diversidad de usar las tecnologías en el ámbito deportivo.

CONTINUAR

# Bibliografía

---

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

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

**Dosil, J.** (2004) Psicología de la Actividad Física y del Deporte. Madrid: McGrawHill.

**Gadow, F.** (2010) Dilemas. La Gestión del Talento en Tiempos de Cambio. Ediciones Granica S.A. Buenos Aires.

**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

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

**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>

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

**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/>

**Watzlawick, P., Beavin Bavelas, J. y Jackson D.** (1971) Teoría de la Comunicación Humana. Editorial Tiempo Contemporáneo. Estados Unidos.

CONTINUAR

# Criterios de participación y aprobación

---

## Criterios de participación

Durante el mes de cursado, se espera que el alumno:

- Recorra los contenidos multimediales de cada uno de los módulos que integran el curso.
- Resuelva las autoevaluaciones asignadas en cada módulo.
- Realice las actividades propuestas, sean grupales o individuales.
- Realice el examen final.

## Criterios de aprobación

Para la aprobación del curso se requiere que el alumno realice las (4) actividades propuestas en el curso y apruebe el examen final.

El alumno deberá obtener un puntaje final del 70% o más. Esta nota resultará del promedio entre las actividades y el examen final.

**CONTINUAR**

# Módulo 1. Gestión de la diversidad y alto rendimiento deportivo

---

## Unidad 1.1 Rasgos psico-sociales de la diversidad generacional en la comunidad deportiva

1.1.1 Baby Boomers (nacidos entre 1944 – 1960)

1.1.2 Generación X (nacidos entre 1961 – 1980)

1.1.3 Generación Y (nacidos entre 1981 – 2000)

1.1.4 Generación Z (nacidos entre 2001 y la actualidad)

## Unidad 1.2 Diversidad generacional en procesos de entrenamiento y competencia

1.2.1 Mapa de Comunicación Interpersonal en la Diversidad Generacional, adaptada a procesos de entrenamiento y competencia deportiva

1.2.2 Mapa de Gestión de Conflictos en la Diversidad Generacional, adaptada a procesos de entrenamiento y competencia deportiva

**1.2.3** Feedback Descriptivo de Rendimiento en la Diversidad Generacional, adaptada a procesos de entrenamiento y competencia deportiva

**1.2.4** Política de Reforzamientos en la Diversidad Generacional, adaptada a procesos de entrenamiento y competencia deportiva

**CONTINUAR**

# Módulo 2. Paradigmas educativos de S.XXI integrados a tecnologías de información y comunicación

---

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

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

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

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

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

## Unidad 2.2 Redes sociales y alto rendimiento deportivo

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

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

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

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

CONTINUAR

# Módulo 3. Dispositivos tecnológicos de entrenamiento y preparación específica para competencia

---

## Unidad 3.1 Fases del entrenamiento integrados a dispositivos tecnológicos de alto rendimiento deportivo

3.1.1 Consolas de videojuegos – Mobile apps y entrenamiento de los focos atencionales y modelado – moldeado de habilidades

3.1.2 Audífonos - auriculares acuáticos y ensayo repetitivo con presencia de distractores

3.1.3 Simuladores como ensayo a las condiciones de competición

3.1.4 Cámaras GoPro y preparación específica precompetición

## Unidad 3.2 Softwares online de gestión del rendimiento deportivo

3.2.1 Software online “Handicap”: detección de necesidades, intereses y preferencias de atletas, entrenadores, y comunidades deportivas en general, a través del formato de encuesta online en real-time

3.2.2 Software online “Performance”: nivel de dominio de habilidades en atletas y entrenadores, a través del formato de evaluaciones de desempeño online en real-time (formatos 90°; 180°; 360°)

3.2.3 Software online “Gol”: entrenamiento de habilidades deportivas a partir de indicadores cognitivos y feedbacks conductuales automáticos, a través del formato de tableros de comando individuales customizados a diversas

disciplinas y niveles competitivos

**3.2.4** Softwares integrados de edición de imágenes “scouting” – estadísticas en real-time – transmisiones simultáneas en “streaming” y sus implicancias en las fases de pre-competición, competición, y post-competición

**CONTINUAR**

# Módulo 4. Integrador

---

**Lectura integradora**

**CONTINUAR**