

RESUMEN

El centro Agroturístico del Sena oferta el programa Técnico en Ejecución de Programas Deportivos modalidad presencial con dos competencias técnicas fundamentales: La fundamentación deportiva y la preparación física. La pandemia ha obligado a instructores del programa a desarrollar las competencias relacionadas de forma virtual, hecho que no ha permitido lograr óptimos resultados de aprendizaje generando altos niveles de deserción. De la problemática expuesta se llega a formular la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo optimizar el proceso enseñanza aprendizaje de la técnica deportiva básica en el programa Técnico en Ejecución de Programas Deportivos utilizando tecnologías de la información y la comunicación? Para dar respuesta a la pregunta formulada se formula un trabajo interdisciplinar entre dos semilleros de investigación del centro; el del programa Técnico en Ejecución de Programas Deportivos y el semillero de la Tecnología en Análisis y Desarrollo de Sistema de Información permitido hacer este trabajo viable. La utilización de un objeto virtual para la enseñanza técnica contribuirá con la optimización de resultados de aprendizaje y servirá como texto guía para instructores y aprendices de todos los centros del país que ofertan este programa incluyendo aquellos que brindan Tecnología en Entrenamiento Deportivo que poseen la misma competencia.

Objetivo General: Diseñar un objeto virtual para la enseñanza y el aprendizaje de la técnica deportiva básica del programa técnico en ejecución de programas deportivos teniendo en cuenta los deportes considerados básicos para la educación física y la iniciación deportiva.

Objetivos específicos

-Identificar los deportes básicos utilizados en los programas de formación para entrenadores deportivos.

-Revisar currículos de programas para la formación de profesores de educación física y programas de educación física utilizado en la etapa escolar.

-Revisar la estructura y diseño de cartillas metodológicas que sirvan como referente para el diseño de la cartilla.

-Diseñar un objeto virtual para el proceso enseñanza aprendizaje de la técnica deportiva en el programa Técnico en Ejecución de Programas Deportivos.

Marco teórico: Las habilidades básicas son adquisiciones de patrones motores que parten de la propia motricidad natural. De las habilidades motoras básicas se generan las primeras actividades atléticas y gimnásticas las cuales se reglamentan convirtiéndose en competiciones deportivas. (Cidoncha y Díaz ,2010, p.1). Se pueden distinguir dos grupos de habilidades motrices básicas: a) Aquellos movimientos que precisan el dominio y control del propio cuerpo: desplazamientos, saltos y giros. b) Aquellos movimientos que precisan el dominio y control de algún móvil u objeto, es decir, del manejo de móviles: lanzamientos, recepciones y botes. (Ureña O, Ureña V y Alarcón, 2008, p. 1). En el Antiguo Oriente los movimientos físicos

tenían fines guerreros y religiosos. En la China se practicaba el Kong - Fu; similares actividades se desarrollaron en la India; en Egipto se conocían ejercicios de acrobacia al igual que en los pueblos del Cáucaso, sirviéndole como preparación para la guerra. Instituto Superior de Cultura Física “Manuel Fajardo (2003). La carrera es un deporte considerado básico y no se encuentran atletas que puedan correr igual debido a características morfológicas, físicas y funcionales y la forma de ejecución de cada una de las fases de la carrera, pero sin lugar a duda las distintas carreras desde el Sprint hasta el maratón tienen en común ciertos principios mecánicos. Rius (cómo se citó en Tobar y Zurata, 2013). Según Silva y Montañez (2019). El uso de herramientas de la información y las comunicaciones incrementa las habilidades de psicomotricidad, constituyendo una oportunidad para incluir dentro de los procesos enseñanza aprendizaje de educación física y deporte. Ortiz, Martínez, Pérez y Gutiérrez (2007). El empleo de las tecnologías de la información y la comunicación para la enseñanza de los deportes es de vital importancia y se convierten en una herramienta que incide en la optimización de los procesos.

Metodología: Es una investigación aplicada en la cual se emplean los conocimientos existentes para llegar a dar solución a una necesidad. Población y Muestra está conformada por 44 aprendices y 3 instructores del programa Técnico en Ejecución de Programas Deportivos.

Diseño de la investigación

Revisión bibliográfica: Fundamentos teóricos que sustentan los deportes considerados base, el estudio de algunos currículos de estudios de programas de formación en Educación Física y Entrenamiento Deportivo, referentes de las tecnologías de la información y la comunicación empleados para la enseñanza y el aprendizaje de la técnica deportiva. Para el diagnóstico se realiza una encuesta dirigida a la muestra cuyo objetivo será conocer el concepto referente si la utilización de un objeto virtual para la enseñanza y el aprendizaje mejora la conceptualización técnica y metodológica de la técnica deportiva básica, finalmente se diseña un objeto virtual para la enseñanza y el aprendizaje de la técnica deportiva básica teniendo en cuenta el criterio de usuarios y el análisis de los resultados

Resultados: La revisión de los fundamentos teóricos que sustentan los deportes base y de currículos de programas para la formación de profesores y entrenadores deportivos permitió justificar los deportes base (atletismo y gimnasia) que se tendrán en cuenta en el objeto virtual. La revisión de referentes de las tecnologías de la información y la comunicación ha servido para estructurar el objeto virtual. El documento final fue organizado por capítulos de la siguiente forma: Título del capítulo, descripción, modelo pedagógico, técnicas didácticas utilizadas, material de apoyo (videos y documentos). Para los contenidos escritos se utilizarán técnicas para el diseño de documentos virtuales, cuestionario de evaluación al finalizar cada capítulo, para la construcción de los videos e imágenes se buscó apoyo de profesionales de ayudas audiovisuales.

Conclusiones: La pandemia presentada desde el 2020 obligó a desarrollar programas presenciales de forma virtual, lo cual ocasionó desmotivación por parte

de los aprendices, bajo nivel en resultados de aprendizaje y deserción. La búsqueda de herramientas virtuales para desarrollar un programa Técnico en Ejecución de Programas Deportivos permitió fortalecer conceptos, comprenderlos y aplicarlos. El objeto virtual para la enseñanza y el aprendizaje de la técnica deportiva básica se va a convertir en una herramienta fundamental para optimizar los procesos.