

ARQUERÍA Y TIC: UNA EXPERIENCIA EN BUSCA DE CALIDAD DEPORTIVA MEDIANTE EL TRABAJO EN RED

TIRO COM ARCO E TIC: UMA EXPERIÊNCIA EM BUSCA DE QUALIDADE DESportiva EM REDE

ARCHERY THERE ICT: AN EXPERIENCE IN SEARCH OF SPORTING QUALITY BY WORKING IN RED

Mauricio Santa Jiménez

Maestrando en Educación de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Licenciado en Educación Física por la Universidad de Antioquia.

Investigador Universidad Pontificia Bolivariana.

Grupo de investigación Educación en Ambientes Virtuales – EAV.

msantos999@hotmail.com

Danny Quintero Posso

Maestrando en Ingeniería de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Ingeniero de sistemas Universidad Nacional

Diego Alejandro Torres

Estudiante de ingeniería eléctrica Universidad Pontificia Bolivariana.

Entrenador Club de Arqueros de la Montaña.

RESUMEN

Este informe compendia el conjunto de situaciones que configuran la experiencia significativa desde mayo de 2013 hasta la fecha y que abarca la etapa de consolidación y puesta en marcha del Club de Arquería de la Montaña en la ciudad de Medellín, cuyo proceso se transversaliza por el uso de tecnologías de información y comunicación para desarrollar estrategias que confronten las dificultades de cada día en una ciudad que se convierte paulatinamente en una metrópolis competitiva en infraestructura, transporte, acceso y conectividad con las urbes más populosas de América Latina.

Justo en esta zona continental, donde la globalización de los medios de comunicación es un argumento inherente al avance de la era digital, se suscita el interés de indagar, para efectos de este estudio, el alcance que dicha mutación genera en el ámbito deportivo como un tópico que se adhiere a las interacciones sociales y que mitiga el impacto de una sociedad versátil en contextos violentos.

Frente a este panorama de contrastes, entre modernidad y brecha social, el grupo de trabajo interdisciplinario integrado por miembros del club que lideran actividades externas de carácter pedagógico, informático y deportivo-competitivo, apuestan por la incorporación sistemática dentro de los procesos formativos de un abanico de estrategias que incluyen TIC, resumidos en tres ideas macro: el acompañamiento en los procesos técnicos con ayuda de herramientas digitales como mecanismos de apoyo; la promoción de conocimiento y contenidos de carácter académico por medio de la virtualidad; y la masificación de la práctica deportiva del tiro con arco a través de canales informativos de acceso inmediato.

Como resultado de esta integración tecnológica y deportiva se avizoran algunas premisas que permiten deducir que el coletazo de la contemporaneidad, específicamente en lo referido a las herramientas tecnológicas sobre el quehacer cotidiano de los nativos digitales, obliga que su contraparte, los emigrantes digitales, se adapten al proceso en un ambiente de aprendizaje virtual. El asunto que allí recalca la alfabetización digital, no obedece solamente a una necesidad educativa aislada, sino también a su replicación externa. Además, se posibilita la construcción de un programa digital que acompaña los procesos de formación deportiva en cuanto a la planificación de los macrociclos de entrenamiento.

Esta experiencia impacta en el ser y saber hacer de las personas porque destrivializa los métodos informáticos como cuestiones meramente instrumentales ligados únicamente a la escuela; su aporte en los escenarios deportivos rompe el paradigma de exclusividad cuantitativa, y contribuye entre otras cosas, a la formación autodidacta del sujeto, potencia la labor del entrenador para casos puntuales; se transfieren los procesos formativos a diferentes contextos espacio-temporales, posibilita el aprendizaje sincrónico y asincrónico, presencial y a distancia; permite la sistematización de las experiencias y los cambios que ocurren a diario alrededor de los entrenamientos deportivos, lo que viabiliza el seguimiento permanente y un pronóstico asertivo; se interrelacionan y correlacionan las comunidades y las personas al tejer redes y deslegitima los imaginarios excluyentes que giran en torno a la práctica deportiva y de calidad.

PALABRAS CLAVE: Digitalidad, tecnologías de información y comunicación (TIC), inclusión digital, tiro con arco, ambiente de aprendizaje virtual.

RESUMO

Este relatório contém o conjunto de situações que compõem uma experiência significativa que ocorre a partir de maio de 2013 até hoje, e abrange um período de consolidação e implementação do Clube de Tiro com Arco da Montanha, na cidade de Medellín, cujo processo é integrado pelo uso de tecnologias de informação e comunicação para desenvolver estratégias que irão enfrentar as dificuldades que surgiram a cada dia em uma cidade que tem vindo a tornar-se uma metrópole competitiva em infraestrutura, transporte, acesso e conectividade em relação com as cidades mais populosas da América Latina.

Justamente nesta zona do continente, onde a questão da globalização dos meios de comunicação é um argumento inerente ao avanço da era digital, surge o interesse, para os fins deste estudo, na medida em que esta mutação gera no esporte como um tópico que adere às interações sociais e mitiga o impacto de uma sociedade versátil em contextos violentos.

Diante desse cenário de contrastes, entre a modernidade e a desigualdade social, o grupo de trabalho interdisciplinar composto por membros do clube que lideram atividades externas de caráter educativo, informático e competitivo. Eles puxam para a incorporação sistemática nos processos educativos de uma variedade de estratégias, incluindo as TIC, resumidas em três ideias: os processos técnicos de acompanhamento usando ferramentas digitais como mecanismos de apoio; promover o conhecimento e conteúdo acadêmico através da virtualidade; massificação do esporte do tiro com arco através de canais de informação de acesso imediato.

Como resultado dessa integração tecnológica e desportiva, alguns pressupostos são claros e nos permitem deduzir que a reação da contemporaneidade, especificamente no que diz respeito a ferramentas tecnológicas na vida diária do Nativo Digital, forçou sua contrapartida, os imigrantes digitais, para se adaptarem ao processo em um ambiente virtual de aprendizado. A questão aí visível, a alfabetização digital, não responde só a uma necessidade educacional isolada, mas também a sua replicação externa. Além disso, o exercício permitiu a construção de um programa digital que acompanha os processos de treinamento esportivo no planejamento de macrociclos de treinamento.

Isso afeta a experiência e know-how das pessoas porque faz menos trivial a via informática desde questões meramente instrumentais relacionadas apenas à escola. A sua contribuição para as instalações esportivas quebra o paradigma de exclusividade quantitativa, contribuindo entre outras coisas ao assunto autodidata, melhorando o trabalho do treinador

para casos específicos. Processos de formação em diferentes contextos espaciais e temporais são transferidos, permitindo a aprendizagem em distância síncrona e assíncrona; permite também a sistematização de experiências e mudanças que ocorrem diariamente ao redor do treinamento esportivo, permitindo o acompanhamento contínuo e a previsão assertiva. Essas comunidades se inter-relacionam e correlacionam na construção de redes, deslegitimam o imaginário exclusivo que gira em torno de esportes e qualidade da sua prática.

PALAVRAS-CHAVE: Digitalidad, tecnologías información e comunicação (TIC), inclusão digital, tiro com arco, ambiente virtual de aprendizagem

ABSTRACT

This report pools all meaningful experience situations occurring from May 2013 to date and encompasses the period of consolidation and implementation of the Club de Arqueria de la Montaña (in Spanish) in Medellin city, in which the use of information and communication technologies to develop strategies to confront daily difficulties are applied in a city that has gradually become a metropolis that competes in terms of infrastructure, transportation, access and connectivity with most populous cities in Latin America.

In this continental area, where the issue of globalization of the media is an inherent argument for the advancement of the digital age, the purpose of this study was to assess the extent of the effect of sports as a topic that adheres to social interactions and mitigates the impact of a versatile society in violent contexts.

Against this backdrop of contrasts between modernity and social gaps, the interdisciplinary working group consisted of club members and the external activities of a leading educational, computer and sports-competitive nature. They pushed for systematic incorporation into educational processes, a range of strategies including ICT, which is summarized according to three big ideas: the accompanying technical processes using digital tools as support mechanisms; promoting knowledge and academic content through virtuality; the mass of archery sports through immediate access information channels.

As a result of this technological and sport integration, some ideas revealed the backlash of contemporaneity, specifically with regard to technological tools for the daily life of the digital natives, forcing his counterpart, digital immigrants, to adapt to the process in a virtual learning environment. The issue results in digital literacy, due not only to an isolated educational need but also its external replication. In addition, the construction of a digital

program that accompanies sports training processes in the planning of training macro-cycles was possible.

This impacts the experience and know-how of people who use less trivial computational methods as merely instrumental issues related only to school; their contribution to the sports venues breaks the paradigm of quantitative exclusivity, contributing among other things, the self-taught subject, enhancing the work of the coach for specific cases. Training processes in different spatial and temporal contexts are transferred, enabling synchronous and asynchronous learning and distance. This phenomenon allows the systematization of experiences and changes that occur daily in sports training, enabling continuous monitoring and an assertive forecast. They interrelate and correlate the communities and individuals to build networks, and legitimize the exclusivity of sports and quality.

KEYWORDS: Digitality, information and communication technologies (ICT), digital inclusion, archery, virtual learning environment.

REFERENCIAS

1. Gamboa, S. (2004). *Creatividad y entornos virtuales de aprendizaje*. Bogotá DC: ARFO Editores.
2. Ibarrez, S. Medina J. (1999). *Relaciones entre la formación del entrenador deportivo y la formación del profesor de Educación Física*, revista Apunts. Barcelona: INEFC.
3. Latiesa, M. Martos P. & Paniza, J. (2001). *Deporte y cambio social en el umbral del siglo XXI*, Volumen 1. España: AEISAD.
4. Loughlin, C. Suina, J. (1987). *El ambiente de aprendizaje: diseño y organización* quinta edición, Ediciones Morata, S.L. España: Ministerio de educación Cultura y Deporte. (Obra original *The learning environment: an instructional strategy*, publicada en 1982, Nueva York y Londres)
5. Ramírez, M. (2014). *Inclusión de mobile learning en ambientes virtuales de aprendizaje: en experiencias de innovación docente universitaria*. Salamanca: Ediciones universidad de Salamanca.
6. Suarez, C. (2010). *Tecnologías de la información y la comunicación: Introducción a los sistemas de información y telecomunicación*. Vigo, Pontevedra, España: Ideaspropias Editorial S.L.