

HERRAMIENTA DE APOYO A LA INICIACIÓN EN LA PRÁCTICA DE
SKATEBOARDING.

Autor:
SEBASTIAN ARCILA ARISTIZABAL

Trabajo de grado para optar por el título de
Diseñador industrial

Director:
CARLOS ANDRES ORTEGA GARCIA
Artista Plástico

Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Diseño
Santiago de Cali
2019

Agradecimientos

En primer lugar, a mis padres, por la confianza, el apoyo incondicional y la motivación permanente.

A todas las personas que hicieron parte de mi camino académico hacia el título profesional en la Universidad y fuera de ella.

Agradecimientos especiales para Sebastian Quiceno quién fue colaborador clave en todo el proceso, Sebastian Loaiza, Juliana Anacona, Stephany Kornfeld y todas las personas encuestadas en el trabajo de campo.

A mis profesores, quienes finalmente fueron de quienes recibí los contenidos teóricos e instrumentos académicos para construirme como Diseñador Industrial.

Al Skateboarding, por darme una perspectiva singular del estilo de vida.

Completa gratitud para con el profesor Carlos Andrés Ortega, quién me acogió y orientó con completa disposición y comprensión hacia el desarrollo oportuno del proyecto.

I. Resumen

El propósito de este trabajo es estimular a los iniciantes del skateboarding a una acertada iniciación y práctica del deporte, insistiendo en el mejoramiento de la postura sobre la tabla, además de favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. De igual forma este ejercicio busca disminuir las experiencias negativas que tienen los skaters, experiencias que infieren en un alto índice de deserción.

En este documento, se aborda la práctica del skateboarding entendiendo éste como una nueva tendencia, en la cual se estudian didácticas particulares en el proceso de aprendizaje, identificando las necesidades y sus soluciones, mediante las cuales los practicantes de este deporte pueden mejorar los aspectos técnicos requeridos para un mejor desempeño personal. La propuesta de apoyo a la enseñanza y el aprendizaje de la iniciación en skateboarding, es resultado de un análisis a través de la observación en la destreza de los exploradores y los principiantes, de las dinámicas formativas de instructores y la experiencia del autor quien cuenta con más de diez años de práctica en este deporte. Cabe mencionar que el proceso de aprendizaje del skateboarding se caracteriza por su método empírico, lo que significó un análisis complejo desde el punto de vista de las dinámicas de aprendizaje.

El trabajo de campo se llevó a cabo en tres lugares diferentes del departamento del Valle del Cauca, donde este deporte se ha convertido en tendencia. La ciudad de Cali, que cuenta con el programa VERTIGO, respaldado por la Alcaldía local; en segundo lugar la ciudad de Guadalajara de Buga, que cuenta con una escuela independiente y por último, la ciudad de Tuluá, donde recientemente se inauguró un nuevo escenario deportivo que conlleva, también, al renacimiento de una escuela independiente.

Palabras Clave: Herramienta didáctica, usabilidad, iniciación deportiva en skateboarding, técnica en deportes de nuevas tendencias.

II. Abstract

The purpose of this work is to stimulate the skateboarding beginners to a successful sport practice, insisting on the improvement of the posture on the board, thus favoring the teaching and learning process. In the same way, this exercise seeks to diminish the negative experiences that skaters have, experiences that infer in a high rate of desertion.

In this document, the practice of skateboarding seen and understanding as a new trend, in which particular didactics are studied in the learning process, identifying the needs and their solutions, by means of which the practitioners of this sport can

improve the technical aspects required for a better personal performance. Next, he proposal to support the teaching and learning of initiation in skateboarding, is the result of an analysis through observation in the skills of explorers and beginners, the training dynamics of instructors and the experience of the author who has more than ten years of practice in this sport. It is worth mentioning that the learning process of skateboarding is characterized by its empirical method, which meant a complex analysis from the point of view of learning dynamics.

The fieldwork took place in three different places in the department of Valle del Cauca, where this sport has become a trend. The city of Cali, which has the VERTIGO program, supported by the local mayor's office; secondly the city of Guadalajara de Buga, which has an independent school and finally, the city of Tuluá, where recently opened a new sports scene that also led to the rebirth of an independent school.

Key words: Didactic tool, usability, sport techniques of new tendencias, sport initiation in skateboarding.

TABLA DE CONTENIDO

I.	Resumen.....	4
II.	Abstract	4
1.	LISTA DE FIGURAS.....	7
2.	LISTA DE TABLAS.....	10
3.	INTRODUCCIÓN	11
4.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12

4.1.	Pregunta de investigación.....	13
5.	JUSTIFICACIÓN.....	13
6.	OBJETIVOS.....	14
6.1.	Objetivo general.....	14
6.2.	Objetivos específicos.....	14
7.	ESTADO DEL ARTE	14
7.1.	Herramienta didáctica.....	14
7.2.	Usabilidad.....	15
7.3.	Técnica en deportes de nuevas tendencias	16
7.4.	Iniciación deportiva en skateboarding.....	17
8.	ESTADO DE LA TÉCNICA.....	19
9.	MARCO REFERENCIAL.....	28
9.1.	Marco Conceptual	28
9.1.1.	Definición de Skateboarding.	28
9.1.2.	La patineta, un nuevo artículo deportivo.....	29
9.1.3.	Historia del Skateboarding.	36
9.1.4.	Tipos de patinetas.	37
9.1.5.	Categorización de practicantes.	39
9.2.	Marco contextual	40
9.2.1.	El Skateboarding en Colombia	40
9.2.2.	Organizaciones en la estructura del deporte colombiano de Skateboarding en el Valle del Cauca.	42
9.2.3.	Escenarios deportivos especializados en las ciudades del Valle del Cauca: Santiago de Cali, Guadalajara de Buga y Tuluá.	45
9.3.	Marco teórico.....	55
9.3.1.	Aprendizaje motriz	55
9.3.2.	Propiocepción.....	56
9.3.3.	Control del equilibrio.....	57
9.3.4.	Deporte, recreación y juego.....	58
9.3.5.	Didáctica, una perspectiva deportiva.....	59
9.3.6.	Usabilidad.....	60
10.	ESQUEMA METODOLÓGICO.....	61
11.	TRABAJO DE CAMPO	63
11.1.	Observación participante del método investigativo etnográfico – Sesión 1.	65

11.2.	Observación participante del método investigativo etnográfico – Sesión 2	66
11.3.	Resultados de la Observación participante del método investigativo etnográfico – Sesión 1:	67
11.4.	Resultados de la Observación participante del método investigativo etnográfico – Sesión 2:	80
11.5.	Análisis de los resultados de la Observación participante del método investigativo etnográfico – Sesión 1:	92
11.6.	Análisis de los resultados de la Observación participante del método investigativo etnográfico – Sesión 2:	97
12.	REQUERIMIENTOS / DETERMINANTES.....	103
12.1.	PDS.	103
13.	PROPUESTA DE SOLUCIÓN	104
13.1.	Composición de la herramienta didáctica.....	104
13.2.	Elemento gráfico indicativo.....	104
13.3.	Manual de iniciación a la conducción de la patineta de Skateboarding.	109
14.	CONCLUSIONES	113
15.	BIBLIOGRAFÍA	114
16.	Anexos	117

1. LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Objetivo módulo de fundamentación plan metodológico Vértigo Cali.	16
Figura 2	Objetivo módulo constructivo plan metodológico Vértigo Cali.	16
Figura 3	Objetivo módulo fundamentación plan metodológico Vértigo Cali.	17
Figura 4	Objetivo módulo de preparación física para el alto rendimiento plan metodológico Vértigo Cali.	17
Figura 5	Objetivos del plan metodológico de escuela de eskateboarding Vértigo. Fuente: Datos propios.	18
Figura 6	Nuestros Cursillistas realizando ejercicios de posicionamiento en la tabla. Fuente: baluverxa.com consultado el 26-08-19.	19
Figura 7	Publicidad web Escuela de Surf. Fuente: baluverxa.com consultado el 26-08-19.	20

Figura 8 Ubicación Escuela de Surf. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.	20
Figura 9 Tipos de sujetadores en Kite Sur. Fuente: radikitetarifa.com consultado el 7-09-19.....	21
Figura 10 Tablas de Kite Surf con Sujetadores. Fuente: radikitetarifa.com consultado el 7-09-19..	21
Figura 11 Sujetadores en Snow Board. Fuente: alpinstore.com consultado 7-09-19.....	22
Figura 12 Botas para Snow Board. Fuente: skatepro.es consultado el 7-09-19	22
Figura 13 Diferencia de fijación de sujetadores entre free ride y free style. Fuente: lugaresdenieve.com consultado el 7-09-19.	23
Figura 14 Angulaciones para sujetadores. Fuente: lugaresdenieve.com consultado el 7-09-19	23
Figura 15 Balancín Indo Board. Fuente: Observación participante en Santa Clara – Cali, contexto de clases Vertigo. 8-08-19	24
Figura 16 Conos ubicados en línea por Vértigo. Fuente: Observación participante en Santa Clara – Cali, contexto de clases Vertigo. 8-08-19	25
Figura 17 Conos aplanados en clases de Tuluá. Fuente: Observación participante en Parque de los sueños – Tuluá, contexto de clases de skateboarding 8-08-19.	25
Figura 18 Balones inestables. Fuente: Resultados trabajo de campo 6-09-19 Escenario de Vértigo en Unidad Deportiva Panamericana de Cali	26
Figura 19 Plataforma vibratoria eléctrica. Fuente: Resultados trabajo de campo 6-09-19 Escenario de Vértigo en Unidad Deportiva Panamericana de Cali.....	26
Figura 20 Ejercicio de doble inestabilidad sobre plataforma vibratoria eléctrica. Fuente: Resultados trabajo de campo 6-09-19 Escenario de Vértigo en Unidad Deportiva Panamericana de Cali	27
Figura 21 Plantilla gráfica indicativa. Fuente: Datos propios.	28
Figura 22 Primera patineta comercial en serie. Fuente: weareskaters.com consultado el 20-08-19	30
Figura 23 Patineta para skateboarding Actual Fuente: pinterest.es consulado el 24-08-19.....	30
Figura 24 Partes de una Patineta de skate. Fuente: skatespain.com consultado el 25-08-19.	31
Figura 25 Proceso productivo Deck. Fuente: diyskate.com consultado el 25-08-19.....	32
Figura 26 Tabla o madero. Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.	32
Figura 27 Lija o griptape. Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.	33
Figura 28 Truck disassembled Fuente: google.com consultado el 25-08-19.	33
Figura 29 Trucks Fuente: www.pinterest.es consultado el 25-08-19.	34
Figura 30 Balineras Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.....	34
Figura 31 Tornillos Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.	34
Figura 32 Fijación de trucks a la tabla Fuente: google.com consultado el 25-08-19.....	35
Figura 33 Llantas Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.	35
Figura 34 Primeras Patinetas en California. Fuente: underskaters.es.tl consultado el 25-08-19.....	36
Figura 35 Patineta Downhill. Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.....	38
Figura 36 Patineta Cruiser Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.	38
Figura 37 Patineta de Skate Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.	39
Figura 38 Patineta de Longboarding Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.....	39
Figura 39 Tienda On Board. Fuente: Onboardsk8.com consultado el 5-7-19.....	41
Figura 40 Estructura institucional. Fuente: Fedepatin.org consultado el 18-08-19.	43
Figura 41 Escuela 100 de cilantro Cali. Fuente: facebook.com consultado el 25-08-19.....	44
Figura 42 Escuela revolución en Buga. Fuente: Datos propios.	44
Figura 43 Escuela Alma Vago en Tuluá. Fuente: Datos propios.	45

Figura 44 Skatepark Calidad. Fuente: Diego Vega.	45
Figura 45 Ubicación Skatepark Calidad. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.....	46
Figura 46 Skatepark Ciudad Córdoba. Fuente: Alejandro Romero	46
Figura 47 Ubicación Skatepark Ciudad Córdoba. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.....	47
Figura 48 Skate Plaza Santa Clara. Fuente: Alejandro Romero.....	48
Figura 49 Ubicación Skate Plaza Santa Clara. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.	48
Figura 50 Minirampa y pump Track El Ingenio. Fuente: Google.com consultado el 20-08-19.....	49
Figura 51 Ubicación Minirampa el Ingenio. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.	49
Figura 52 Skatepark Remansos. Fuente: Google.com consultado el 20-08-19.....	49
Figura 53 Ubicación Skatepark Remansos. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.	50
Figura 54 Skate Plaza Norte. Fuente Alejandro Romero.....	50
Figura 55 Ubicación Skate Plaza Norte. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.	51
Figura 56 Skatepark ITA Buga Fuente: Datos propios.	51
Figura 57 Ubicación Skatepark ITA Buga Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.	52
Figura 58 Skatepark La Revolución Buga. Fuente: Datos propios.....	52
Figura 59 Ubicación Skatepark La Revolución. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.	53
Figura 60 Skatepark El Vergel. Fuente: Datos propios	53
Figura 61 Ubicación Skatepark El Vergel. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.	54
Figura 62 Skatepark del Parque de los Sueños. Fuente: Datos propios.....	54
Figura 63 Ubicación Parque de los sueños. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.	55
Figura 64 Plantilla para encuestas a Instructores. Fuente: Datos propios.....	67
Figura 65 José Cardona Monitor de Vértigo Cali. Fuente: Datos propios.	68
Figura 66 Resultado Encuesta Instructor Cali. Fuente: Datos propios.....	68
Figura 67 Fabio Cortés profesor de escuela de skate en Buga. Fuente: Datos propios.....	69
Figura 68 Resultado Encuesta Instructor Buga. Fuente: Datos propios.....	69
Figura 69 Víctor Toro instructor de escuela de skate en Tuluá. Fuente: Datos propios.	70
Figura 70 Resultado Encuesta Instructor Tuluá. Fuente: Datos propios.....	70
Figura 71 Plantilla resultado encuestas a Instructores. Fuente: Datos propios.....	71
Figura 72 José Cardona Monitor de Vértigo Cali. Fuente: Datos propios.	80
Figura 73 Formato de estructura para clases Vértigo. Fuente: Datos propios.	81
Figura 74 Alejandro Vásquez Coordinador e instructor de escuela de skate en Tuluá. Fuente: Datos propios.	82
Figura 76 Prototipo de plantilla para ubicación adecuada de los pies. Fuente: Datos propios.....	96
Figura 77 Momentos de la conducción. Fuente: Datos propios.	101
Figura 78 Vector de corte en español para generar Plantilla de Estarcido. Fuente: Datos propios.	106
Figura 79 Vector de corte en inglés para generar Plantilla de Estarcido. Fuente: Datos propios. .	107
Figura 80 Visualización de impresión usando la Plantilla de Estarcido. Fuente: Datos propios.	108
Figura 81 Páginas 1 a 4 del Manual de iniciación a la conducción de la patineta de Skateboarding. Fuente: Datos propios.....	110
Figura 82 Páginas 5 a 8 del Manual de iniciación a la conducción de la patineta de Skateboarding. Fuente: Datos propios.....	111
Figura 83 Páginas 9 a 11 del Manual de iniciación a la conducción de la patineta de Skateboarding. Fuente: Datos propios.....	112

Figura 84 Encuesta resuelta por Instructores. Fuente: Datos propios.....	117
Figura 85 Encuesta resuelta por Exploradores. Fuente: Datos propios.....	118
Figura 86 Encuesta resuelta por Principiantes. Fuente: Datos propios.	119
Figura 87 Encuesta resuelta por Instructores. Fuente: Datos propios.....	120
Figura 88 Encuesta resuelta por Exploradores. Fuente: Datos propios.....	121
Figura 89 Encuesta resuelta por Principiantes. Fuente: Datos propios.	122

2. LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Categorización Skateboarding. Fuente: Fedepatin.org consultado el 25-08-19.	40
Tabla 2 Lista de personas observadas y encuestadas. Fuente: Datos propios.	65
Tabla 3 Respuestas a Encuestas sesión 1 INSTRUCTORES. Fuente: Datos propios.....	71
Tabla 4 Evidencia de posicionamientos EXPLORADORES Cali. Fuente: Datos propios.	72
Tabla 5 Evidencia de posicionamientos EXPLORADORES Buga. Fuente: Datos propios.	73
Tabla 6 Evidencia de posicionamientos EXPLORADORES Tuluá. Fuente: Datos propios.	74
Tabla 7 Respuestas a Encuestas sesión 1 EXPLORADORES. Fuente: Datos propios.	75
Tabla 8 Evidencia de posicionamientos PRINCIPIANTES Cali. Fuente: Datos propios.	76
Tabla 9 Evidencia de posicionamientos PRINCIPIANTES Buga. Fuente: Datos propios.	77

Tabla 10 Evidencia de posicionamientos PRINCIPIANTES Tuluá. Fuente: Datos propios.	78
Tabla 11 Respuestas a Encuestas sesión 1 PRINCIPIANTES. Fuente: Datos propios.....	79
Tabla 12 Respuestas a Encuestas sesión 2 INSTRUCTORES. Fuente: Datos propios.....	83
Tabla 13 Evidencia de posicionamientos EXPLORADORES Cali. Fuente: Datos propios.	84
Tabla 14 Evidencia de posicionamientos EXPLORADORES Buga. Fuente: Datos propios.	85
Tabla 15 Evidencia de posicionamientos EXPLORADORES Tuluá. Fuente: Datos propios.	86
Tabla 16 Respuestas a encuestas sesión 2 EXPLORADORES. Fuente: Datos propios.	87
Tabla 17 Evidencia de posicionamientos PRINCIPIANTES Cali. Fuente: Datos propios.	88
Tabla 18 Evidencia de posicionamientos PRINCIPIANTES Buga. Fuente: Datos propios.	89
Tabla 19 Evidencia de posicionamientos PRINCIPIANTES Tuluá. Fuente: Datos propios.	90
Tabla 20 Respuestas a encuestas sesión 2 PRINCIPIANTES. Fuente: Datos propios.....	91
Tabla 21 Valoración de posicionamiento sesión 1 EXPLORADORES. Fuente: Datos propios.	93
Tabla 22 Valoración de posicionamiento sesión 1 PRINCIPIANTES. Fuente: Datos propios.....	94
Tabla 23 Valoración de posicionamiento sesión 2 EXPLORADORES. Fuente: Datos propios.	99
Tabla 24 Valoración de posicionamiento sesión 2 PRINCIPIANTES. Fuente: Datos propios.....	100
Tabla 25 Tabla de Requerimientos de diseño para prototipo de plantilla de ubicación adecuada de los pies. Fuente: Datos propios.	102
Tabla 26 Product Design Specification. Fuente: Datos propios.	103

3. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto estudia la práctica de Skateboarding como una actividad deportiva de las nuevas tendencias, identificando las didácticas mediante las cuales sus practicantes pueden explorar y mejorar los aspectos técnicos requeridos. El proyecto se plantea también para incentivar a los principiantes dentro de un proceso que mejore su postura en la tabla, facilite el aprendizaje y potencialmente disminuya las experiencias desfavorables que terminan en un alto índice de deserción.

El proyecto incursiona en la aplicación metodológica de una herramienta de apoyo a la enseñanza-aprendizaje, basada en la observación de los exploradores deportivos, los practicantes principiantes, las experiencias formativas de los instructores presentes en los escenarios deportivos para el trabajo de campo y la experiencia deportiva del investigador.

La metodología implicó un trabajo de campo que se llevó a cabo en tres lugares del departamento del Valle del Cauca, escenarios donde se realizó una observación etnográfica participante, en la que se filmó y encuestó a 27 personas entre ellas exploradores de la práctica y practicantes principiantes. También se fotografió y encuestó 4 personas con el rol de profesor, monitor o instructor en el contexto de clases de skateboarding en las ciudades Cali, Buga y Tuluá.

Con la información extraída, se evidencia el posicionamiento ideal que deben de tener las personas en una práctica principiante, estos iniciantes se analizaron en dos sesiones: la primera usando una patineta de skateboarding tradicional y la segunda, usando una patineta con gráficos indicadores. Los gráficos indicadores usados en la sesión n° 2 son el resultado sugerido por los instructores frente a un adecuado posicionamiento en las encuestas de la sesión n° 1. Además, esta plantilla gráfica se usó para comparar entre un adecuado posicionamiento y el posicionamiento evidenciado por los exploradores y principiantes en los resultados de la primera sesión. La segunda sesión se realiza con una patineta cuya lija presenta gráficos indicadores de un adecuado posicionamiento, para conducir la patineta con el objetivo de evidenciar la influencia que tienen las indicaciones gráficas en el mejoramiento del posicionamiento tanto al momento de la exploración deportiva como en la iniciación en la práctica.

En el resultado de la comparación de posicionamientos y las respuestas a las encuestas, se encontró la necesidad de comunicar no sólo gráficamente sobre la lija, sino también de forma textual a través de recomendaciones básicas para una adecuada iniciación a la conducción de una patineta de skateboarding.

4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La práctica de Skateboarding es una actividad comprendida como recreativa y callejera en Colombia, desde sus inicios en 1980. El aprendizaje de skateboarding corresponde a un resultado de la improvisación en el uso de la patineta, lo que conlleva una interpretación y retroalimentación individual. Una persona que pretende iniciar la práctica de Skateboarding asume el reto de aprender a controlar el desplazamiento de su masa corporal sobre la patineta como primer paso. Dicho control se conoce en el contexto de práctica como “rodar”, acción en que los pies y

su adecuado posicionamiento sobre la patineta son clave para el manejo y control del movimiento.

La iniciación a la práctica de Skateboarding tiene lugar al momento de abordar una patineta con o sin instrucción verbal, se tiene en cuenta que es un deporte que implica un mejoramiento técnico a partir de una disposición personal. En las escuelas hay personas que por su experiencia dan testimonio empírico del cómo se hace, pero carecen de herramientas que faciliten los procesos de enseñanza estructurada. Dando como resultado un vacío motivacional para mantener la práctica y progresar en habilidades hacia un desempeño competitivo o pasional.

La ausencia de facilitadores al momento de la iniciación da lugar a la pérdida de interés o deserción de la actividad a causa de caídas o lesiones. Como manifestaron los instructores entrevistados.

4.1. Pregunta de investigación.

Tomando el contexto descrito anteriormente se plantea la pregunta de investigación proyectual desde la disciplina del Diseño Industrial:

¿Cómo se puede apoyar el aprendizaje del conocimiento básico en el posicionamiento del practicante sobre la patineta?

5. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto da cuenta de la importancia de mejorar las condiciones de motivación en los skaters iniciantes, para que la deserción del deporte disminuya y pueda continuar su proceso de fortalecimiento en la región. Contribuyendo igualmente a la popularización del deporte que ya está dentro de los Juegos Olímpicos del 2020. El trabajo comienza con el análisis del proceso de iniciación a la práctica del skateboarding la cual se da de forma empírica y está sujeta a las destrezas del practicante. Es importante mencionar que las opciones o las herramientas de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, posibilitan un acondicionamiento deportivo como ocurre en otros deportes.

Es necesario para proyectar la práctica, la tecnificación, estructuración y fundamentación de los conocimientos básicos en Skateboarding. Procesos que permitan dar lugar a una nueva posibilidad de crecimiento deportivo en la ciudad. Por otro lado, en Guadalajara de Buga y Tuluá no cuentan con programas de fomento a las nuevas tendencias deportivas, el panorama en la enseñanza y aprendizaje de la práctica deportiva en Skateboarding se resume a escuelas de gestión independiente. Donde un practicante o persona con experiencia imparte clases a los interesados con recomendaciones e instrucciones verbales.

Se presupuesta que el trabajo brindaría la estructuración de una herramienta de apoyo al aprendizaje para fortalecer tanto el funcionamiento de las escuelas de skateboarding como el progreso deportivo municipal en dicha modalidad.

Trayendo una mejor acogida a los nuevos practicantes, de igual manera se busca aportar al apoyo didáctico y las estrategias de enseñanza que estén encaminadas al mejoramiento del rendimiento deportivo. La información recopilada en el desarrollo del trabajo muestra que el aprendizaje de skateboarding es un ejercicio práctico y autónomo en muchos casos, lo que significa que el proceso se apoya en la intención de visualizar un cambio en el hábito de aprendizaje, que ya ha iniciado en las escuelas observadas, en las cuales se requiere posibilitar mejores alternativas de afianzamiento deportivo a sus practicantes, como se evidencia en las escuelas de formación de otras disciplinas como en el caso de Vértigo en Cali.

6. OBJETIVOS

6.1. Objetivo general

Contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollado en las escuelas de skateboarding de la región.

6.2. Objetivos específicos

- Caracterizar las opciones técnicas implicadas en la conducción de una patineta de skateboarding.

- Analizar las opciones didácticas que podrían facilitar el proceso de aprendizaje de la conducción de una patineta de skateboarding para los iniciantes.

- Estructurar una propuesta que relacione técnica y habilidad para la conducción de una patineta de skateboarding.

7. ESTADO DEL ARTE

Debido a la ausencia de trabajo teórico desarrollado en similitud al de este proyecto, para el estado del arte se plantea una referenciación entre proyectos académicos y documentos metodológicos. Los cuales se exponen a continuación: herramienta didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de Judo (Universidad del Valle), usabilidad en el trabajo del diseñador gráfico enfocado a la comunicación y referenciación de las funciones objetuales (Universidad del Valle) e iniciación deportiva en skateboarding y técnica en deportes de nuevas tendencias en los planes metodológicos con los que funciona el Programa Vértigo en Cali (Secretaría de Recreación y Deporte de Cali).

7.1. Herramienta didáctica

Las herramientas deportivas que utilizan los entrenadores para resolver sus tareas en clase deben de ser variadas, puesto que las herramientas de transmisión de

información verticales quedan obsoletas, por esto los elementos lúdicos pasan a ser parte fundamental de la clase como herramientas para afrontar la exigencia deportiva (Moreno Ortiz, 2012).

“Se utilizan en gran medida como herramienta para las instrucciones, así como para el nombre de los gestos técnicos, términos del idioma japonés, esta situación no es de ninguna manera una dificultad, más aún, esta se convierte en una herramienta didáctica más, que el profesor puede usar en la clase permitiendo que la información se adquiera más fácil” (Moreno Ortiz, 2012, pág. Pág. 40).

Según lo anterior, las herramientas deportivas didácticas son elementos fundamentales en el proceso de adquisición de la información, además de proveer un apoyo a los instructores; dado que el proceso deportivo formal del skateboarding está comenzando, éste carece de herramientas didácticas que aporten al apoyo del proceso de iniciación deportiva para los exploradores, iniciantes, practicantes e instructores. En el estado de la técnica se logra encontrar el uso de herramientas para el entrenamiento y acondicionamiento físico, pero no para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la habilidad específica de conducir una patineta de skateboarding.

7.2. Usabilidad

En un artículo de la revista de ingeniería de la Universidad del Valle, Daniel Mancipe López, profesor adscrito a la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior de Bogotá, plantea, en resumen, un acercamiento al objeto de estudio de la profesión de diseño gráfico y de comunicación, a partir de un análisis de la educación en diseño. También se refiere a la importancia de la generación y comunicación de innovaciones en la competitividad de las empresas; para esto propone la gestión de diseño como herramienta fundamental y unos principios de desarrollo de la profesión en las Pymes.

Para referenciar el concepto tratado por López, para este proyecto se toman señalamientos a la importancia de la tarea del diseñador en los procesos comunicacionales en propósito del mejoramiento como compromiso con las necesidades de las comunidades.

“El profesional en diseño se involucra, haciendo que el flujo de la información no sólo sea más organizado visualmente hablando, sino más consistente en términos de usabilidad. El diseño entonces tiene un compromiso social en las comunidades como facilitador de interfaces y procesos de comunicación, se convierte en un elemento social en el proceso de facilitar juicios comunicativos” (López, 2016, pág. Pág. 10).

El trabajo del diseñador se centra en la comunicación y referenciación de las funciones objetuales en relación con las necesidades identificadas en grupos

determinados de un contexto específico. Planeando y proponiendo mensajes concretos (López, 2016).

La comunicación es esencial en los sistemas productivos modernos, siendo el diseñador un intérprete y un organizador de los mensajes de las compañías y los usuarios; el diseño de esta manera toma un importante rol de influenciador de compra, de cambio de opinión y de transformación de la realidad (López, 2016).

7.3. Técnica en deportes de nuevas tendencias

Según el programa Vértigo de la Secretaría de Recreación y Deporte de Cali, la técnica en deportes de nuevas tendencias se plantea en 4 módulos, 1° Fundamentación básica, 2° Módulo Constructivo, 3° Módulo de fundamentación y 4° Preparación física para el alto rendimiento. Para la pedagogía impartida en las clases de los diferentes deportes de nuevas tendencias: Skate, BMX, Roller agresivo y Parkour. Cuyos objetivos son los siguientes respectivamente:

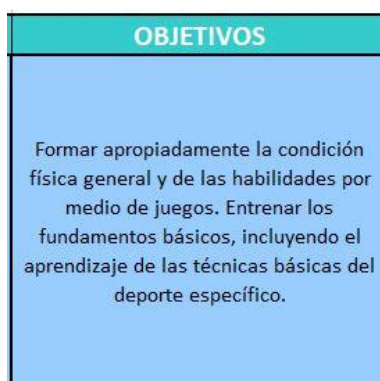


Figura 1 Objetivo módulo de fundamentación plan metodológico Vértigo Cali. Consultado el 12-09-19

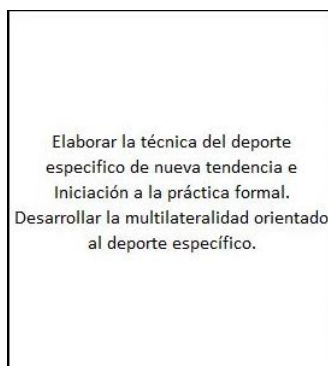


Figura 2 Objetivo módulo constructivo plan metodológico Vértigo Cali.

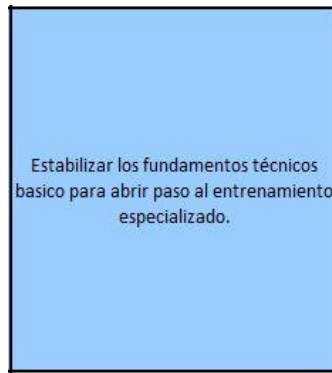


Figura 3 Objetivo módulo fundamentación plan metodológico Vértigo Cali. Consultado el 12-09-19

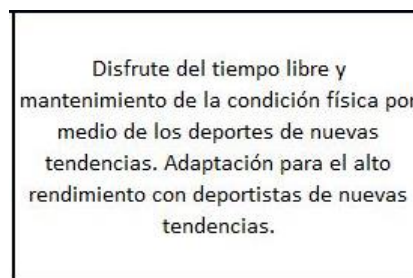


Figura 4 Objetivo módulo de preparación física para el alto rendimiento plan metodológico Vértigo Cali. Consultado el 12-09-19

La surgimiento del programa Vértigo, el cual estipuló desde el 2016, utiliza y actualiza la información tratada en el plan metodológico; abriendo la puerta al proceso de institucionalización y estructuración deportiva de los deportes de nueva tendencia en la ciudad de Cali, donde el skateboarding tiene lugar (Vértigo, PLAN METODOLÓGICO GENERAL ESCUELAS VÉRTIGO, 2019).

Como conclusión principal se percibe que la estructuración promueve y gestiona la institucionalización de los deportes de nueva tendencia, dándoles un soporte y control. Generalizando estos deportes como extremos y reivindicándolos socialmente como deportes en la comunidad caleña.

La información del plan metodológico general y de la escuela skateboarding Vértigo fueron obtenidos mediante solicitud presencial durante una visita al escenario de deportes Vértigo de la Unidad Deportiva Panamericana de Cali donde Andrés Mejía, un instructor y coordinador del programa Vértigo los entregó mediante un archivo digital Excel.

7.4. Iniciación deportiva en skateboarding

En el Valle del cauca, en la ciudad de Cali, se ha desarrollado un plan metodológico para la enseñanza deportiva del skateboarding por parte de la secretaría de recreación y deporte a través del programa vértigo, el cual por medio de un archivo digital de Excel presenta la información requerida para la instrucción deportiva desde la iniciación hasta un alto rendimiento con objetivos técnicos, motrices y reglamentarios (Figura 5). El plan metodológico se organiza por medio de módulos que establecen las habilidades que deben obtener los estudiantes en cada uno de los niveles, donde cada uno de estos se encuentran desarrollados en etapas, las cuales presentan componentes específicos a cumplir en cada una de ellas (Vértigo, PLAN METODOLÓGICO ESCUELAS DE SKATEBOARDING VÉRTIGO, 2019).

MODULO # 1		FUNDAMENTACIÓN BÁSICA (7 a 9 años)
OBJETIVO TÉCNICO: Adaptación con el skateboard; desarrollar las técnicas básicas de desplazamientos y cambios de dirección sobre el skateboard.		
OBJETIVO PSICO-MOTRIZ: Desarrollar las capacidades condicionales y coordinativas simples, complejas y combinadas, adaptándolas a la técnica específica del skateboarding.		
OBJETIVO REGLAMENTARIO: Implementar el juego como medio principal y regulador de normas en el skateboarding.		
HABILIDAD SOCIAL: RESPONSABILIDAD, COMPROMISO.		
MODULO # 2		CONSTRUCTIVO (9 a 12 años)
OBJETIVO TÉCNICO: CONSOLIDAR LA TÉCNICA BÁSICA Y DESARROLLAR LA TÉCNICA INTERMEDIA DE LOS DESPLAZAMIENTOS, SALTOS, GIROS, SLIDES Y GRINDS EN EL SKATEBOARDING.		
OBJETIVO PSICO-MOTRIZ: MANTENER LA CONDICIÓN FÍSICA GENERAL, ESTIMULANDO ADECUADAMENTE LAS CAPACIDADES CONDICIONALES Y COORDINATIVAS.		
OBJETIVO REGLAMENTARIO: APLICAR EL REGLAMENTO BÁSICO DEL SKATEBOARDING.		
HABILIDAD SOCIAL: RECONOCERSE Y RECONOCER AL OTRO COMO PARTE DE UNA COMUNIDAD.		
MODULO # 3		FUNDAMENTACIÓN (12 a 15 años)
		Años)
OBJETIVO TÉCNICO: CONSOLIDAR LA TÉCNICA INTERMEDIA Y DESARROLLAR LA TÉCNICA AVANZADA DE LOS SALTOS, GIROS, SLIDES Y GRINDS EN EL SKATEBOARDING Y LONGBOARDING.		
OBJETIVO PSICO-MOTRIZ: MANTENER LA CONDICIÓN FÍSICA GENERAL, ESTIMULANDO ADECUADAMENTE LAS CAPACIDADES CONDICIONALES Y COORDINATIVAS.		
OBJETIVO REGLAMENTARIO: APLICAR EL REGLAMENTO BÁSICO DEL SKATEBOARDING Y LONGBOARDING.		
HABILIDAD SOCIAL: TRABAJO COLABORATIVO.		

Figura 5 Objetivos del plan metodológico de escuela de skateboarding Vértigo. Fuente: Datos propios.

Estos componentes son contemplados por la escuela vértigo en los mismos ámbitos que los objetivos, los cuales presentan como contenidos las habilidades que el estudiante debe adquirir en el proceso de aprendizaje. La fundamentación básica abarca desde la familiarización y adaptación al skateboarding hasta el desplazamiento con cambios de dirección y cambios de velocidad, donde estas habilidades son medidas mediante logros, los cuales al ser aprobados permiten que el estudiante avance en el siguiente nivel de formación deportiva (PLAN METODOLÓGICO ESCUELAS DE SKATEBOARDING VÉRTIGO, 2019).

De igual manera se presentan los siguientes módulos del proceso de formación deportiva, en donde el módulo constructivo aborda los contenidos desde las habilidades de conducción aprendidas en el primer módulo y las desarrolla hasta un control y balance del desplazamiento sobre rampas además de incluir ollies y precisión en estos, donde de igual manera son evaluados por medio de logros que buscan dar confianza al practicante en los movimientos básicos (slides, grinds, ollies y giros) y su coordinación. En el tercer módulo se busca refinar cada una de las habilidades anteriormente obtenidas para consolidar la técnica intermedia y desarrollar la avanzada, en la que el estudiante pueda lograr la ejecución de dos o más trucos seguidos así como el aumento en la dificultad de los obstáculos (PLAN METODOLÓGICO ESCUELAS DE SKATEBOARDING VÉRTIGO, 2019).

8. ESTADO DE LA TÉCNICA

Como consecuencia de la ausencia de información documentada acerca del posicionamiento adecuado sobre patinetas de skateboarding, se hará referencia en los deportes cuya ejecución implique el uso de superficies controladas con los pies para el desplazamiento como el Surfing, Kite Surfing y Snowboarding.

En el Surf es visible una atención al posicionamiento adecuado sobre la tabla en Cabo Peñas, Asturias, España. Donde existe una escuela de Surf que explicita en su página web: “Sabemos de la importancia e insistimos mucho en un buen posicionamiento de los pies en la tabla. En el surf, los pies significan equilibrio, el control y la velocidad” (Baluverxa Escuela Surf Cabo Peñas, 2019). La página muestra una fotografía donde los alumnos están realizando ejercicios de posicionamiento en la tabla:



Figura 6 Nuestros Cursillistas realizando ejercicios de posicionamiento en la tabla. Fuente: baluverxa.com consultado el 26-08-19.

También se menciona posicionamiento adecuado para dos categorías: modo estándar y surfing avanzado, describiendo las ubicaciones y función de manejo en cada una de éstas.

La publicidad usada para hacer visible su acción como escuela ofrece la iniciación desde cero o perfeccionamiento de técnica.

ESCUELA DE SURF BALUVERXA

LA
ESCUELA
DE SURF
DEL CABO
PEÑAS



20 AÑOS DE
SURFING
EN EL CABO
PEÑAS



APRENDE
DESDE CERO O
PERFECCIONA
TU TÉCNICA

CURSOS Y
CLASES DE SURF
DURANTE
TODO EL AÑO

Infórmate ahora
675 278 899

verdicio@baluverxa.com
www.baluverxa.com

twitter.com/BALUVERXA

facebook.com/BALUVERXA

Figura 7 Publicidad web Escuela de Surf. Fuente: baluverxa.com consultado el 26-08-19.

Ésta escuela de surf contempla el posicionamiento sobre la tabla como un conocimiento básico para la práctica, pero en su enseñanza no aparece el uso de indicaciones gráficas además de los antideslizantes usados tradicionalmente en el surf.



Figura 8 Ubicación Escuela de Surf. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.

En el caso del Kite Surfing y el Snow Boarding, el posicionamiento sobre la tabla se realiza por sujeción lo que solicita la atención a un posicionamiento adecuado de los pies desde el diseño del artículo deportivo. Donde dicho posicionamiento es ajustable dentro de unos rangos predeterminados. Entendiendo el posicionamiento como dinámico durante la práctica.

Los componentes de sujeción son presentados por la escuela de Kite Surfing de Tarifa, España en dos tipos:



Figura 9 Tipos de sujetadores en Kite Sur. Fuente: radikitetarifa.com consultado el 7-09-19



Figura 10 Tablas de Kite Surf con Sujetadores. Fuente: radikitetarifa.com consultado el 7-09-19

Mencionando las ventajas y desventajas:

“...las botas están diseñadas para riders wakestyle y te darán una sensación de navegación algo distinta, más precisión en los giros y un pop mucho más potente, sin embargo los golpes suelen ser mucho más duros que con los footstraps por lo tanto no es una mala opción practicar nuestras nuevas maniobras con footstraps y una vez perfeccionadas pasar a las botas, pero cuidado, con ellas todos los impactos los amortiguarán tus rodillas” (RadiKiteTarifa, 2017).

En el caso del Snow boarding, el posicionamiento también solicita una atención preestablecida y ajustable desde el diseño del artículo deportivo. Además, se le presta especial atención a la fijación de los sujetadores, en los cuales se ubican las botas:



Figura 11 Sujetadores en Snow Board. Fuente: alpinstore.com consultado 7-09-19



Figura 12 Botas para Snow Board. Fuente: skatepro.es consultado el 7-09-19

Teniendo en cuenta las 4 recomendaciones siguientes: Poner delante el pie dominante o con el que se sienta más cómodo; Separación entre pies (Stance) para mejorar en estabilidad es necesario encontrar una separación cómoda de acuerdo al estilo de práctica como se muestra en la siguiente figura:

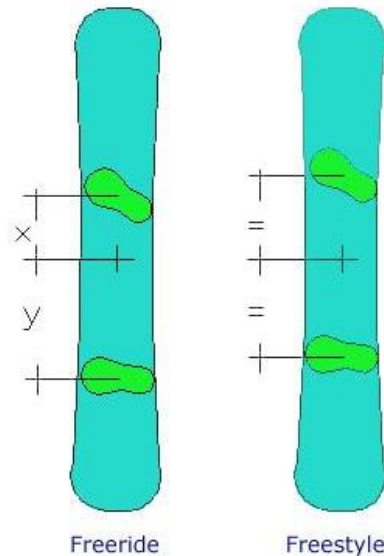


Figura 13 Diferencia de fijación de sujetadores entre free ride y free style. Fuente: lugaresdenieve.com consultado el 7-09-19.

La diferencia está en el espacio entre el pie delantero y el centro de la tabla. Determinando que para el caso del free style se alterna la dirección del lado de desplazamiento, entonces una ubicación simétrica asegura una igualdad de posición hacia ambos lados.

La última recomendación es para la fijación de los sujetadores con respecto al ángulo:

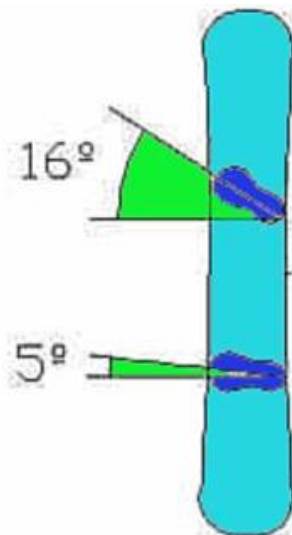


Figura 14 Angulaciones para sujetadores. Fuente: lugaresdenieve.com consultado el 7-09-19

Diferenciándose también por el tipo de práctica, donde para días de polvo: es recomendable abrir el ángulo del sujetador delantero y un poco el trasero. Pero para días de parque mejor no angular mucho los sujetadores (Oller, 2017).

Existen 10 modalidades del Surf las cuales son: Surf, Bodysurf, Kayaksurf, Windsurf, Riversurf, Bodyboard, Kitesurf, Stand Up Paddle Surf, Townsurf y Skimboarding (Juanferpt, 2017).

Otros deportes realizados sobre tablas son el Longboard, Dirtboard, Mountainboard, Surfeo Aereo, Sandboard y el mencionado Snowboard.

En las clases gratuitas impartidas en Cali por el programa Vértigo, los monitores suelen usar las siguientes herramientas didácticas objetuales, en las cuales se dinamizan opciones de enseñanza, didácticas y lúdicas como “Los relojes, el zigzag y la caminata de pingüino sobre la tabla” que menciona Chelsea Grajales en su respuesta a la encuesta realizada en la sesión 1 del trabajo de campo.

En la figura 15 Chelsea está haciendo uso de una patineta sin ejes ni llantas sobre un cilindro ubicado perpendicularmente a la tabla. Este instrumento ayuda a entrenar el sentido del equilibrio.

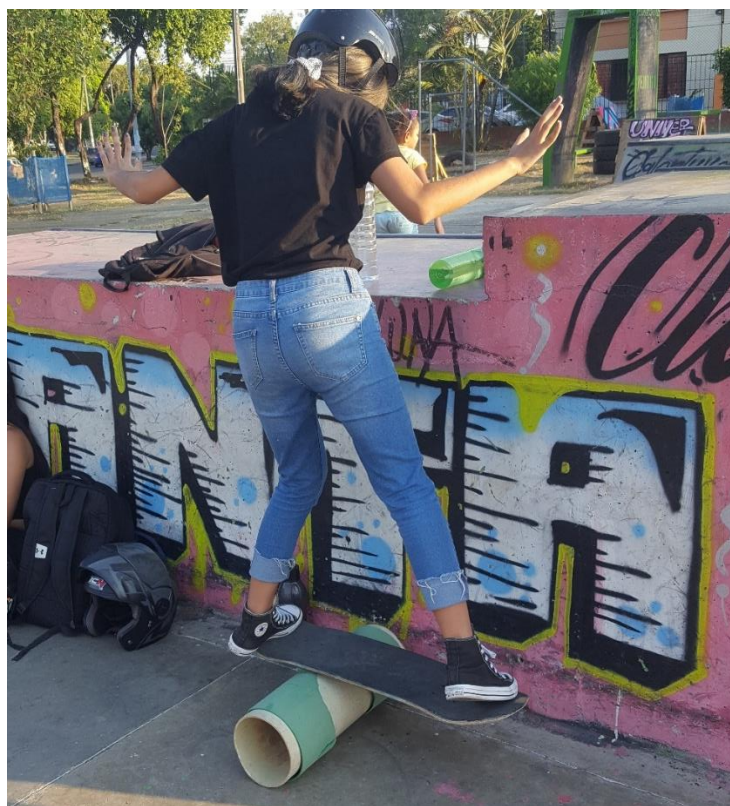


Figura 15 Balancín Indo Board. Fuente: Observación participante en Santa Clara – Cali, contexto de clases Vertigo. 8-08-

En la figura 16 se muestra el uso de conos tradicionales de 20 cm de altura cuya función es señalar obstáculos para esquivar durante el ejercicio lúdico “zigzag” que consiste en conducir la patineta realizando direccionamiento a la derecha e izquierda para atravesar los conos trazando un camino de serpiente.



Figura 16 Conos ubicados en línea por Vértigo. Fuente: Observación participante en Santa Clara – Cali, contexto de clases Vertigo. 8-08-19

En la figura 17 se muestra la misma ubicación en serie de conos pero en el caso de la clase impartida en el Parque de los Sueños en Tuluá. Para el mismo ejercicio lúdico y como obstáculo para saltar, ya que tiene una altura de 5 cm y se aplasta en el caso de pisarlo.



Figura 17 Conos aplanados en clases de Tuluá. Fuente: Observación participante en Parque de los sueños – Tuluá, contexto de clases de skateboarding 8-08-19.

En una visita el día viernes 6 de septiembre de 2019 al escenario deportivo Vértigo de la Unidad Deportiva Panamericana de Cali. Con el objetivo de recoger información acerca del proceso metodológico de enseñanza de la mano de Andrés Mejía, instructor y coordinador de la escuela vértigo y gestores del skateboarding en la ciudad. También a conocer e identificar las diferentes herramientas didácticas que dinamizan las practicas deportivas y de entrenamiento que suceden durante las clases:



Figura 18 Balones inestables. Fuente: Resultados trabajo de campo 6-09-19 Escenario de Vértigo en Unidad Deportiva Panamericana de Cali

Los balones inestables de la figura 18 son usados para el entrenamiento y fortalecimiento de los músculos y mejoramiento de la propiocepción y el sentido del equilibrio. Al igual que la plataforma de vibración:



Figura 19 Plataforma vibratoria eléctrica. Fuente: Resultados trabajo de campo 6-09-19 Escenario de Vértigo en Unidad Deportiva Panamericana de Cali

La cuál también es usada duplicando la inestabilidad para entrenamientos más rigurosos como se muestra en la figura siguiente



Figura 20 Ejercicio de doble inestabilidad sobre plataforma vibratoria eléctrica. Fuente: Resultados trabajo de campo 6-09-19 Escenario de Vértigo en Unidad Deportiva Panamericana de Cali

La patineta con indicaciones gráficas que se muestra en la figura 21, se usó para realizar la segunda sesión del trabajo de campo. Se contempla como una herramienta didáctica útil y de fácil concreción en el caso de personas que personalicen gráficamente su tabla e independientemente indiquen mensajes o algún tipo de gráficos sobre la lija de la patineta.



Figura 21 Plantilla gráfica indicativa. Fuente: Datos propios.

9. MARCO REFERENCIAL

9.1. Marco Conceptual

9.1.1. Definición de Skateboarding.

En un trabajo realizado por Jorge Saravi, (Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de La Plata, 2012) la definición más aceptada por sus practicantes en Mar de la Plata es la del skateboarding como una actividad deportiva, esto explicado por el autor como una necesidad de reivindicación de la práctica.

“Si bien el skate asume por momentos ciertas características deportivas e inclusive, podría parecer un deporte, un análisis minucioso conduce a situarlo más cerca del juego. La movilidad de la regla, la no institucionalización de la práctica y el carácter fuertemente no competitivo, permiten ubicar al skate practicado por estos jóvenes en un polo lúdico” (Saraví, 2007).

Cuando se abordan definiciones estrictas de deporte donde se destacan características tales como códigos de la institución deportiva: “principio de rendimiento atlético-deportivo, competición, comparación de rendimientos y marcas, reglamentación rígida, sucesos deportivos y sinónimo de victoria, racionalización de medios y de técnica permite observar diferencias entre la práctica del skate y un deporte convencional (Saravi, 2012). Según Jaccoud (2004) el skateboarding se distancia de las prácticas deportivas convencionales entrando en el marco de lo que el autor llama “pequeñas producciones deportivas” es decir acciones auto gestionadas por los jóvenes.

Aunque en algunas clasificaciones el skateboarding pudiera considerarse un deporte, este contrastaría con los deportes clásicos, este se abarcaría bajo deportes de nuevas tendencias asumiendo nuevas significancias. (Loret, 1995) Para cuestiones del trabajo planteado, una definición más amplia podría ser “Si la aparición de la mercantilización desplaza definitivamente lo lúdico, el deporte debe dejar de ser llamado juego. Y, sin embargo, es mi hipótesis que la dimensión lúdica reaparece en los intersticios de la mercancía, en la improvisación permanente que el deporte exige a sus practicantes. Especialmente, saliendo del ámbito de su práctica institucional, el juego se instalaría en los espacios donde sujetos no profesionalizados persisten en ejercitarlo, en el tiempo libre, fuera de la economía y muy cerca del deseo (Alabarces, 2000).

Claramente la práctica de Skateboarding por su libertad contextual urbana y sus lúdicas puede percibirse como un juego, sin embargo, este también carga consigo el reconocimiento deportivo del Comité Olímpico Internacional para hacer parte del encuentro mundial de las naciones desde Tokio 2020 (El Pais, 2017) proyectando la práctica de esta actividad a un contexto profesional. Para este proyecto se tendrá en cuenta la definición de Skateboarding, entendiendo que “estas prácticas corporales suelen sufrir en nuestra sociedad occidental un proceso de mercantilización donde la publicidad, el marketing y la aparición de patrocinadores marcan caminos más difíciles de transitar para los sujetos (en éste caso los iniciantes a la práctica) (Saravi, 2009).

9.1.2. La patineta, un nuevo artículo deportivo.

Teniendo en cuestión una práctica entendida como un juego y deporte extremo a la vez. La patineta, que es el objeto intermediario entre la ejecución de la práctica y la persona, ha estado en transformación productiva de acuerdo con dicha comprensión. Donde el desarrollo de los componentes para armar una patineta se ha mejorado al punto de ofrecer piezas de muy alta calidad a la actualidad.

La patineta desde su llegada comercial ha estado entre: para niños como juguete en jugueterías; y en las tiendas de Surf o de Skate, para practicantes.



Figura 22 Primera patineta comercial en serie. Fuente: weareskaters.com consultado el 20-08-19

Evolucionando como producto, la patineta, comenzó a perfeccionarse respectivamente a las modalidades o tipos de práctica y la demanda. Dejando evidencia de la experimentación con distintos materiales y diseños en función de las necesidades emergentes de los practicantes que con el paso del tiempo auto superaban sus retos en la práctica callejera encontrando requerimientos cada vez más específicos para el desarrollo de lo que ahora es una patineta de Skateboarding:



Figura 23 Patineta para skateboarding Actual Fuente: pinterest.es consulado el 24-08-19.

Si bien el skateboarding es practicado por muchas personas recreativamente, ya tiene un lugar dentro del concepto deportivo y la industria comercial propia de éste responde hacia esa dirección.

Los artículos para la práctica de skateboarding se encuentran en tiendas especializadas que distribuyen los productos de las marcas propias de la práctica, dando soporte y promoción a su industria.

Una patineta de skateboarding está constituida por 6 elementos:

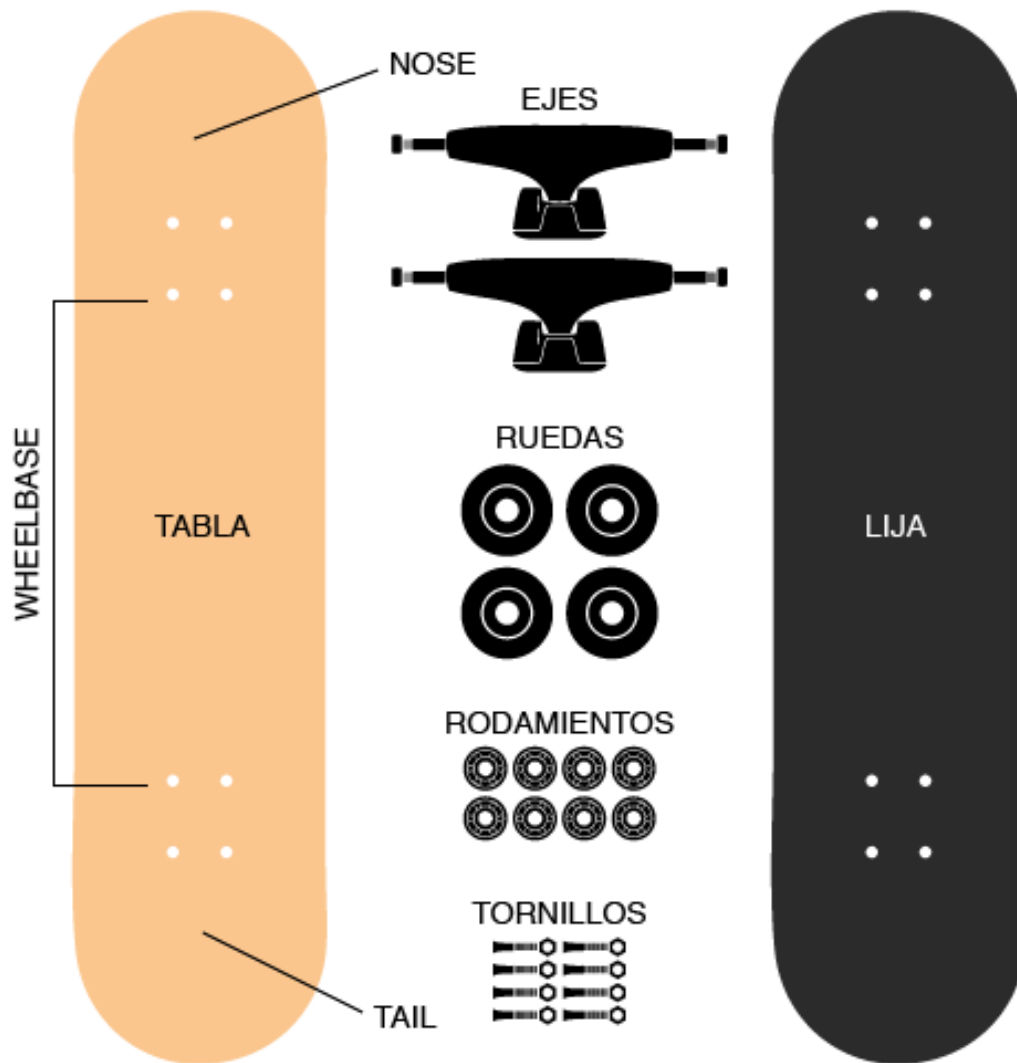


Figura 24 Partes de una Patineta de skate. Fuente: skatespain.com consultado el 25-08-19.

Cuyos procesos productivos son generalmente:

Para el deck o tabla: prensado de chapas de madera con diversos adhesivos según su fabricante.

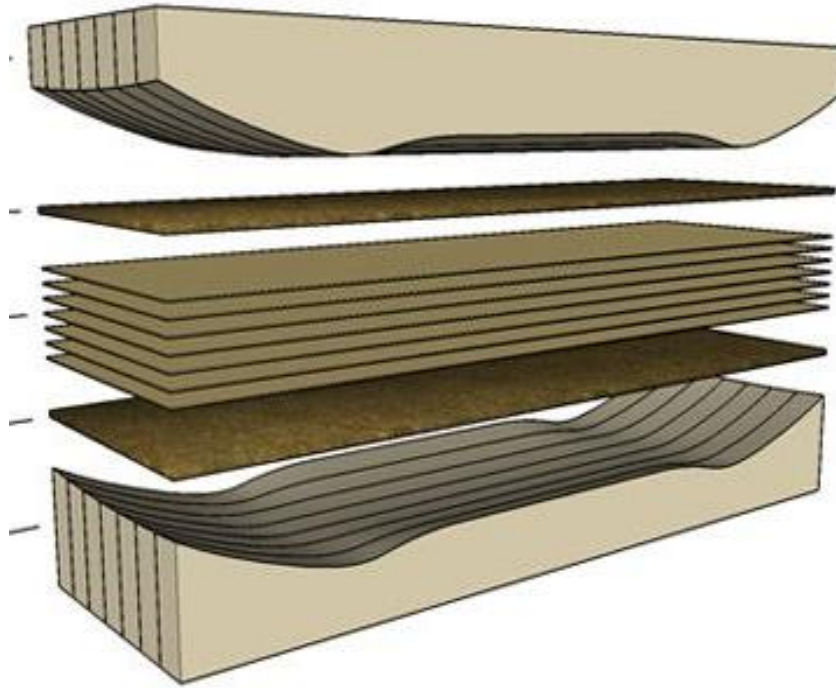


Figura 25 Proceso productivo Deck. Fuente: diyskate.com consultado el 25-08-19.



Figura 26 Tabla o madero. Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.

Para la griptape o lija: aglutinamiento de partículas sólidas sobre una lámina auto adherente de polímero la cual se comercializa lista para adherir sobre el deck o tabla.



Figura 27 Lija o griptape. Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.

Para los trucks: inyección de metal en moldes para la generación de dos piezas que se ensamblan mediante un tornillo central y gomas de amortiguación.



Figura 28 Truck disassembled Fuente: google.com consultado el 25-08-19.



Figura 29 Trucks Fuente: www.pinterest.es consultado el 25-08-19.

Las balineras se fabrican industrialmente y son comercializadas a través de marcas especializadas al igual que los tornillos para fijar la tabla a los trucks.



Figura 30 Balineras Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.



Figura 31 Tornillos Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.



Figura 32 Fijación de trucks a la tabla Fuente: google.com consultado el 25-08-19.

Para las llantas: inyección de diversos polímeros en moldes según el fabricante.



Figura 33 Llantas Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.

9.1.3. Historia del Skateboarding.

El inicio del skateboarding se remonta al año 1950 y finales de 1940, donde en California – USA los practicantes de surf, en los días sin olas en el mar no podían practicar su deporte favorito. Lo que conllevó a la experimentación técnica de algunos surfistas. Los primeros monopatines se fabricaron en una tienda de Surf en Los Angeles – California y eran más similares a una tabla de surf con ruedas de patines, las cuales eran usadas por los surfistas para entretenerse en los días de inactividad. Es por esto que al inicio la práctica se comprendía como surfear en la calle y la forma de hacerlo reflejaba una técnica propia de surf (slalom) (Hardwicke, 2005).



Figura 34 Primeras Patinetas en California. Fuente: underskaters.es.tl consultado el 25-08-19.

Al inicio de la década de 1960 un programa de la televisión norteamericana llamado "Surf's Up" ayudó a promover el skate como algo nuevo, fresco y divertido que hacer entre la gente joven. Con el tiempo y la creciente acogida de esta nueva práctica, más tiendas se sumaron al mercado realizando mejoras al producto, el inicial fue el uso de uretano para fabricar las llantas, porque eran de materiales metálicos o incluso arcilla. Las llantas de uretano resultantes de la incursión empresarial en 1972 de Frank Nasworthy, llamada Cadillac Wheels mejoraron significativamente la práctica ya que aumentan la fricción con el suelo trayendo más estabilidad y control de la patineta. (skateboardinghalloffame.org, 2019) La práctica se realizaba en las calles, cañadas, embalses vacíos, piscinas abandonadas, entre otros (BAUMFest.com, 2018) Puesto que no existían Skateparks aún.

En marzo de 1976 se construyen los dos primeros skateparks del mundo. Justamente en Port Orange, Florida y en San Diego, California (skatespain.com, 2009). Luego de esto las marcas emergentes eran cada vez más, de las cuales

varias, como Vans¹ que produce zapatillas específicamente diseñadas para la práctica de Skateboarding e Independent Truck Co², que fabrica ejes (trucks) mejores en resistencia, manejo y ejecución de trucos tipo “grind”³. Fueron fundadas por Skaters. De modo que para las décadas del 80 y 90 ya se contaba con practicantes de elite, nombrados profesionales por las marcas quienes, a su vez, los incluían en sus equipos y les ofrecían contratos.

Para la década del 2000 el skateboarding es practicado en todo el mundo abriéndose paso en el espacio público trayendo construcciones de escenarios deportivos para la práctica, los cuales apoyan la práctica y sitúan los eventos. En 2003 se funda el Go Skateboarding Day en el sur de California por la International Association of Skateboard Companies para promocionar el skateboarding por todo el mundo y se celebra anualmente el 21 de junio (skatespain.com, 2009). En Colombia, para el 2004, Geoff Rowley, uno de los mejores skaters del mundo y dueño de Flip Skateboards⁴ le ofreció un contrato profesional al colombiano David González cuando apenas tenía 13 años (Alba T, 2016).

La década actual ya cuenta con una amplia oferta de productos para la práctica de Skateboarding con desarrollo de alta calidad, practicantes de elite reconocidos mundialmente, tiendas especializadas para la práctica y revistas propias. El 3 de agosto de 2016 el COI aprobó la incorporación del skateboarding como deporte Olímpico. Lo cual dejó una fuerte polémica en los practicantes, quienes algunos, perciben la práctica como juego y solo por diversión. Ya siendo el Skateboarding proyectado a Tokyo 2020 (El Pais, 2017), se inició el proceso de institucionalización y estructuración para sincronizarse oficialmente como deporte ante la Celebración Olímpica Internacional.

9.1.4. Tipos de patinetas.

Las patinetas, desde su llegada, han sido usadas con distintos propósitos, para descender pendientes, para pasear en la calle, para hacer trucos, entre otras (longboardcolombia.com, 2019).

¹ vans.com.co

² www.nhsfunfactory.com/independent-trucks

³ Trucos cuya ejecución implica el deslizamiento y fricción del metal de los trucks con una baranda o bordillo.

⁴ flipskateboards.com Empresa fabricante de tablas y accesorios para skateboarding.



Figura 35 Patineta Downhill. Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.

La figura 35 muestra la modalidad de descenso, la cual usa una patineta con forma tipo downhill y se caracteriza por ser muy amplia y no tener alas delantera ni trasera. A diferencia, en la figura 36, la patineta tiene ala trasera y se le conoce como Cruiser:



Figura 36 Patineta Cruiser Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.

Donde el ala trasera da la posibilidad de maniobrar fácilmente la patineta, otorgando versatilidad al momento de pasear en la calle. La patineta de skateboarding cuenta con alas trasera y delantera, lo que posibilita la ejecución de todo tipo de trucos:



Figura 37 Patineta de Skate Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.

Existen patinetas más largas llamadas Long Boards, las cuales son usadas para paseos largos, hacer trucos de baile o equiparlas con motores eléctricos:



Figura 38 Patineta de Longboarding Fuente: pinterest.es consultado el 25-08-19.

9.1.5. Categorización de practicantes.

La categorización de practicantes depende del tipo de concurso, competencia o entidad gestora. En eventos privados, el organizador o marca se reserva el derecho de categorización.

En eventos oficiales que hacen parte de la ruta competitiva Olímpica oficial colombiana se utiliza la siguiente tabla de categorías:

CATEGORÍAS	EDAD
Novatos Preinfantil	7 - 8 - 9 Años
Novatos Juvenil	10 - 11 - 12 Años
Novatos Junior	13 - 14 - 15 Años
Open Masculino y Femenino	Abierta
Profesional Masculino y Femenino	Abierta
Master	35 Años y mas

Tabla 1 Categorización Skateboarding. Fuente: Fedepatin.org consultado el 25-08-19.

9.2. Marco contextual

9.2.1. El Skateboarding en Colombia

La información histórica del skateboarding colombiano se encuentra en unos pocos registros video gráficos realizados por actores de la escena que en algunos casos son de difícil acceso debido a su fuente primaria, que son los practicantes más antiguos. En 2015 dos empresas del skateboarding colombiano reunieron recursos para realizar una producción audiovisual la cual llamaron “MEMORIAS DEL SKATEBOARDING COLOMBIANO”, con el fin de recopilar la historia de la llegada del skateboarding a Colombia y cómo este deporte ha venido evolucionando principalmente en Bogotá (Memorias del Skateboarding Colombiano, Agosto 2015).

Los primeros momentos del skateboarding colombiano tuvieron lugar en la primera mitad de la década de 1980's donde adolescentes de las principales ciudades del país (Bogotá y Medellín) acudían a diferentes lugares de estas para deslizarse en sus patinetas que en los mejores casos estas se asemejaban a tablas de surf. Con el pasar de la década fue evolucionando la práctica con la llegada de exponentes como Jaime bulla y Alejandro gallego con los primeros ollies⁵ del país y la apropiación de espacios como la ciclovía en la calle 106 con 15 en Bogotá o la unidad deportiva Atanasio Girardot de Medellín (Alejandro gallego. Entrevista (Un recorrido fotográfico para revivir la nostalgia skater de los 80 y 90, noviembre 2017)).

Aunque el skateboarding tuvo acogida en diferentes comunas y barrios de la ciudad de Bogotá como por ejemplo: San Rafael, Kennedy, Villas de Granada, Suba, por cuestiones económicas el skateboarding tuvo un desarrollo lento en

⁵ Ollie se le llama al truco con el que se levanta la patineta del suelo.

algunos sectores de la ciudad donde los jóvenes hacían uso de “tablas de cama y ejes de patines” (Christian Gaitán, Entrevista (Memorias del Skateboarding Colombiano, Agosto 2015)). Para la práctica o de patinetas prestadas por sus hermanos mayores o amigos del barrio.

Principalmente los grupos de adolescentes que practicaban skateboarding se dedicaban a “rodar”⁶ por las calles de la ciudad puesto que no existían lugares para la práctica, con la excepción de la ciclovía donde acondicionaban unas rampas simples (Andrés Peláez, entrevista (Memorias del Skateboarding Colombiano, Agosto 2015)). Esto empieza a cambiar con el asentamiento de estos practicantes en lugares icónicos como el Parque de la Estrella o Villas de Granada en Bogotá, lo que empezó a generar una connotación demográfica del skateboarding o las competencias de salto alto y las adecuaciones a los parqueaderos de la liga de tenis en Medellín (Alejandro gallego. Entrevista (Un recorrido fotográfico para revivir la nostalgia skater de los 80 y 90, noviembre 2017)).

En la década de 1990 el nivel de los practicantes del skateboarding nacional avanzado había evidentemente (Christian Gaitán, Entrevista (Memorias del Skateboarding Colombiano, Agosto 2015)) pero su apoyo no había logrado mucho progreso, sin embargo, como resultado nace la primera marca de skateboarding nacional dirigida por un skater, llamada On board (Progreso Skateboarding & Rua Sb, Agosto 2015).



Figura 39 Tienda On Board. Fuente: Onboardsk8.com consultado el 5-7-19.

Dado que en ese momento muchos skaters profesionales europeos y americanos estaban sacando sus propias marcas (chocolate, girl, flip), se promueve la idea de

⁶ Desplazarse sobre la patineta conduciéndola.

“skate de skaters para skaters” la cual logra iniciar una nueva perspectiva para el skateboarding colombiano (Felipe Agudelo, entrevista (Memorias del Skateboarding Colombiano, Agosto 2015)).

La articulación de la escena tuvo su mayor potencial con la aparición de revistas físicas y online como Evolución Magazine, Skate Nación y Sin límites sport Magazine o las apariciones en televisión regional en Medellín, esto permitió la entrada del skateboarding a otros escenarios posibilitando que la percepción social y política cambiara con respecto al deporte y sus practicantes obteniendo el reconocimiento deportivo que se merece la práctica generando nuevas perspectivas para el deporte. (Alejandro gallego. Entrevista (Un recorrido fotográfico para revivir la nostalgia skater de los 80 y 90, noviembre 2017))

En la actualidad a nivel nacional, existen dos proyectos de ley, para Senado y Cámara, en los cuales el objetivo es la promoción, fomento y organización de los “Deportes de aventura y Nuevas tendencias deportivas en Colombia” en las cuales se autoriza al gobierno para reglamentar estos objetivos. (Proyecto de Ley N° 30 Senado, 2013) Con el siguiente se pretende dar solidez estructural e institucional a los deportes que se les suele conocer como deportes extremos: “Toda aquella actividad de ocio o de nivel profesional, que comporta una real o aparente peligrosidad por las condiciones difíciles o extremas en las que se practican. Implican determinadas dosis de exigencia física y mental, y en su mayoría se desarrollan al aire libre y son de práctica individual”. (Proyecto de ley N° 79 Cámara, 2016)

9.2.2. Organizaciones en la estructura del deporte colombiano de Skateboarding en el Valle del Cauca.

La inclusión del Skateboarding al abanico deportivo oficial Olímpico solicitó a las entidades deportivas mundiales interesadas y encargadas, la preparación de una estructura institucional para certificar la participación de atletas quienes representan sus respectivas naciones.

En Colombia, la Federación Colombiana de patinaje estableció la siguiente jerarquía institucional frente al tratamiento oficial de practicantes.

Estructura



Figura 40 Estructura institucional. Fuente: Fedepatin.org consultado el 18-08-19.

En el Valle del Cauca existe un club deportivo reglamentado el cuál se llama Razza Skate Club reconocido en Cali desde el 2007 por la Secretaría de Recreación y Deporte. Fundado por Andrés Mejía, un practicante de skateboarding con mucha experiencia. Que junto con ASDEX⁷ gestionan y organizan diversos eventos que fomentan, promueven y congregan la práctica de deportes extremos.

La Secretaria de Recreación y Deporte de Cali, desde el 2017, le apuesta al deporte extremo a través del programa “Vertigo”. El cuál fomenta disciplinas de nuevas tendencias, impulsa la creación de escuelas y la realización de eventos en los que se enseña disciplina, trabajo colaborativo, superación y liderazgo. Estas bases se trabajan en los 65 puntos de atención de las diferentes comunas y corregimientos de la ciudad. Además, el programa imparte clases con 27 monitores en los diferentes escenarios deportivos de la ciudad, entre los que el programa vértigo, gestionó la construcción de algunos (Guzman, 2018).

También existen escuelas independientes de enseñanza en skateboarding, de las cuales presentan vigencia:

En Cali: 100 de cilantro, ubicados en la comuna 16.

⁷ asociación gremial de líderes y practicantes de nuevas tendencias deportivas.
asdexcali.wordpress.com



Figura 41 Escuela 100 de cilantro Cali. Fuente: facebook.com consultado el 25-08-19.

En Bugá: Escuela revolución skateboarding, ubicados en el parque La Revolución.



Figura 42 Escuela revolución en Bugá. Fuente: Datos propios.

En Tuluá: Escuela de skateboarding Alma Vago, ubicados en el Parque de los Sueños.



Figura 43 Escuela Alma Vago en Tuluá. Fuente: Datos propios.

9.2.3. Escenarios deportivos especializados en las ciudades del Valle del Cauca: Santiago de Cali, Guadalajara de Buga y Tuluá.

CALI:

Skatepark Calidad:



Figura 44 Skatepark Calidad. Fuente: Diego Vega.

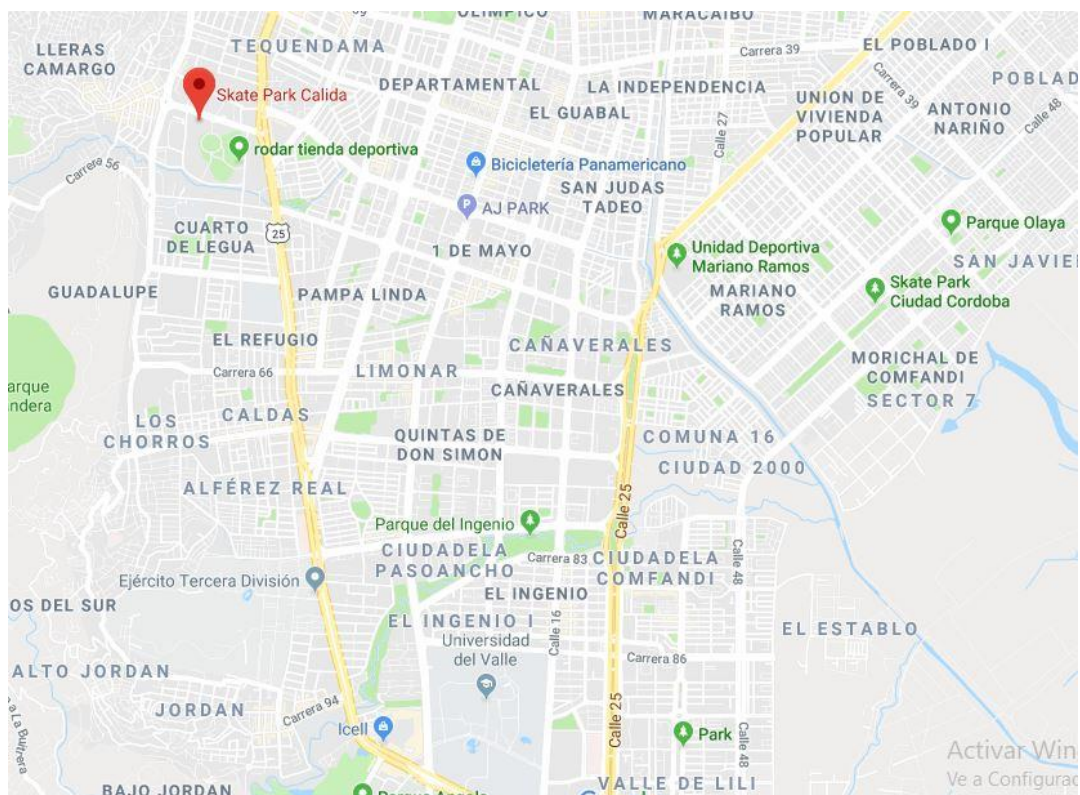


Figura 45 Ubicación Skatepark Calidad. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.

Skatepark Ciudad Córdoba:



Figura 46 Skatepark Ciudad Córdoba. Fuente: Alejandro Romero

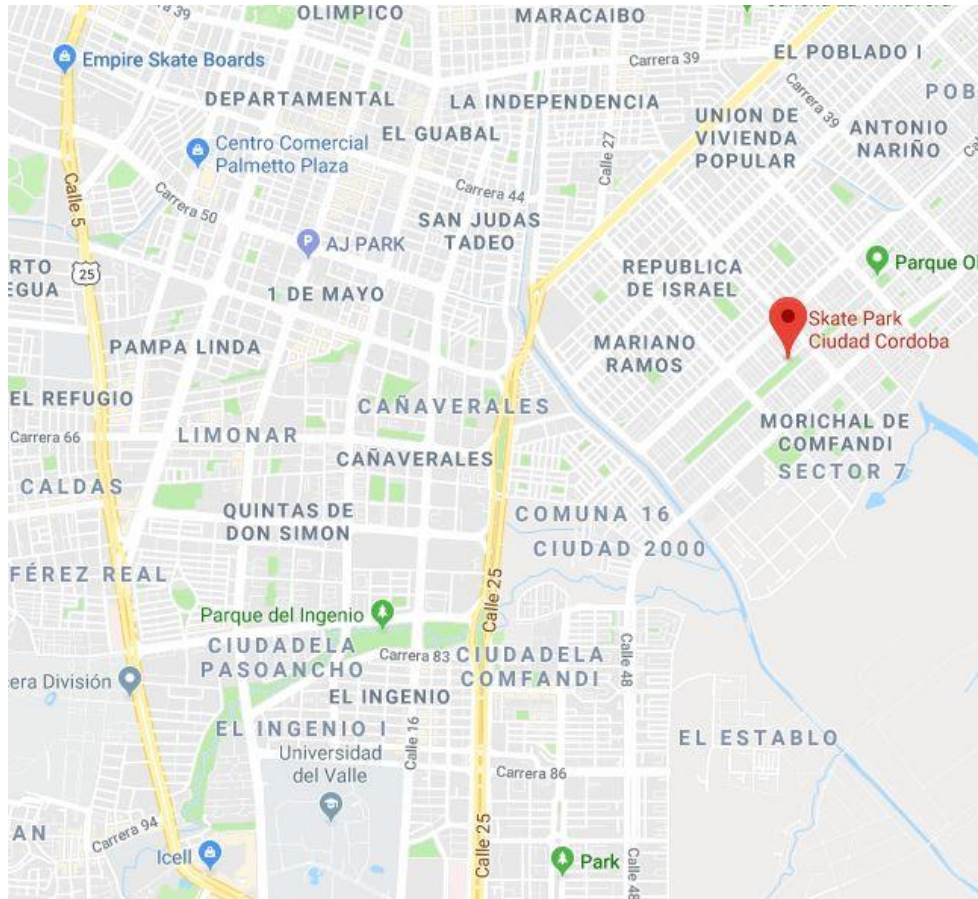


Figura 47 Ubicación Skatepark Ciudad Córdoba. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.

Skate Plaza Santa Clara:



Figura 48 Skate Plaza Santa Clara. Fuente: Alejandro Romero.

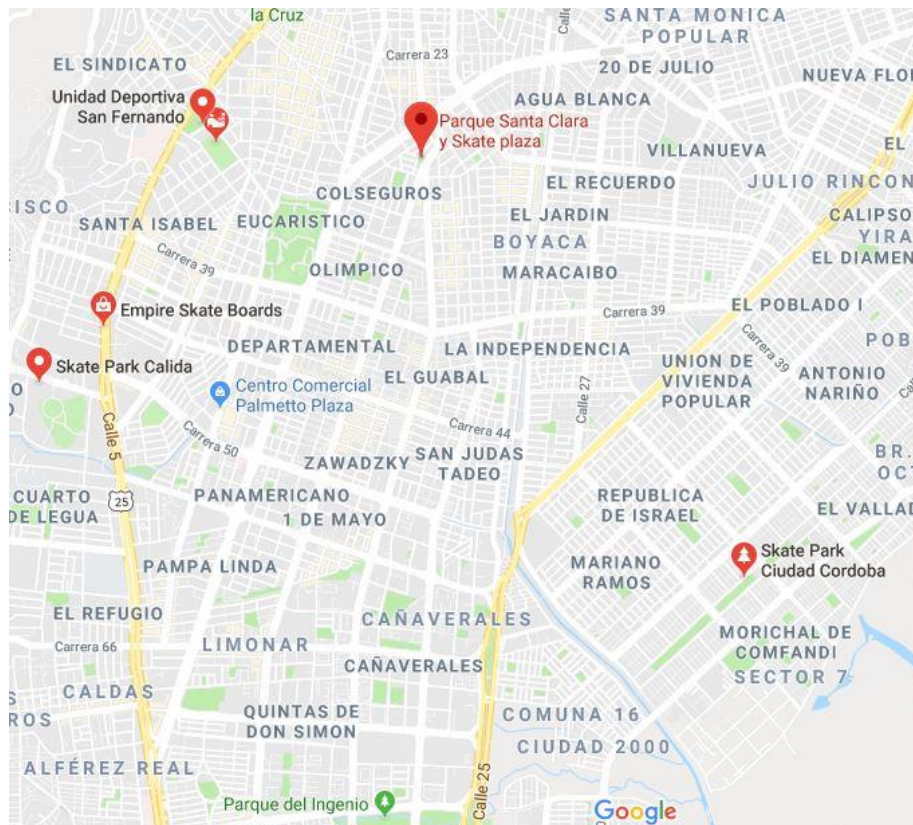


Figura 49 Ubicación Skate Plaza Santa Clara. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.

Mini rampa y pump track El Ingenio:



Figura 50 Minirampa y pump Track El Ingenio. Fuente: Google.com consultado el 20-08-19.

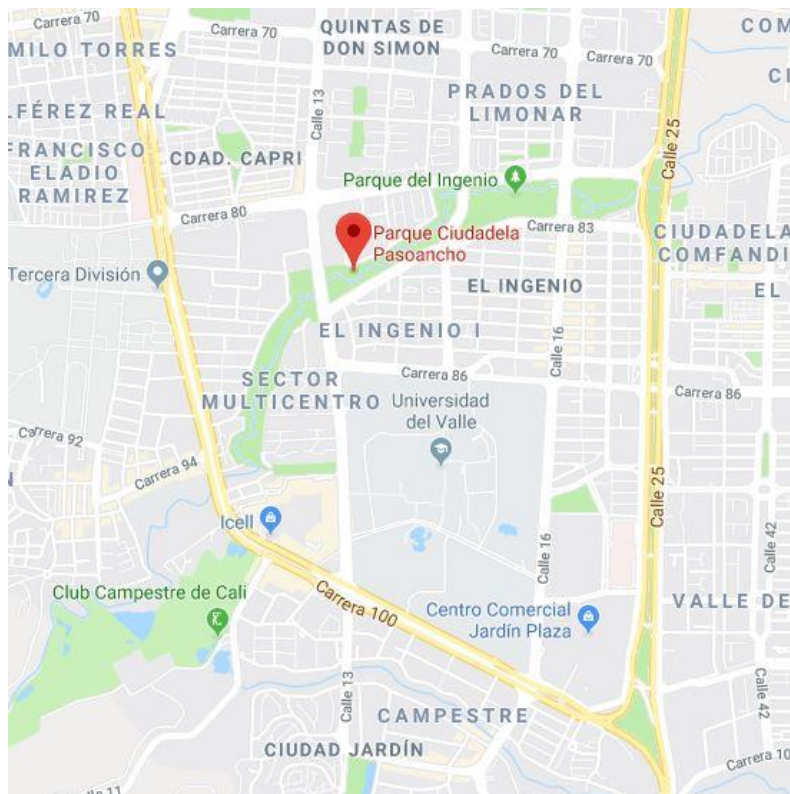


Figura 51 Ubicación Minirampa el Ingenio. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.

Skatepark Remansos:



Figura 52 Skatepark Remansos. Fuente: Google.com consultado el 20-08-19.



Figura 53 Ubicación Skatepark Remansos. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.

Skate Plaza del Norte:



Figura 54 Skate Plaza Norte. Fuente Alejandro Romero.

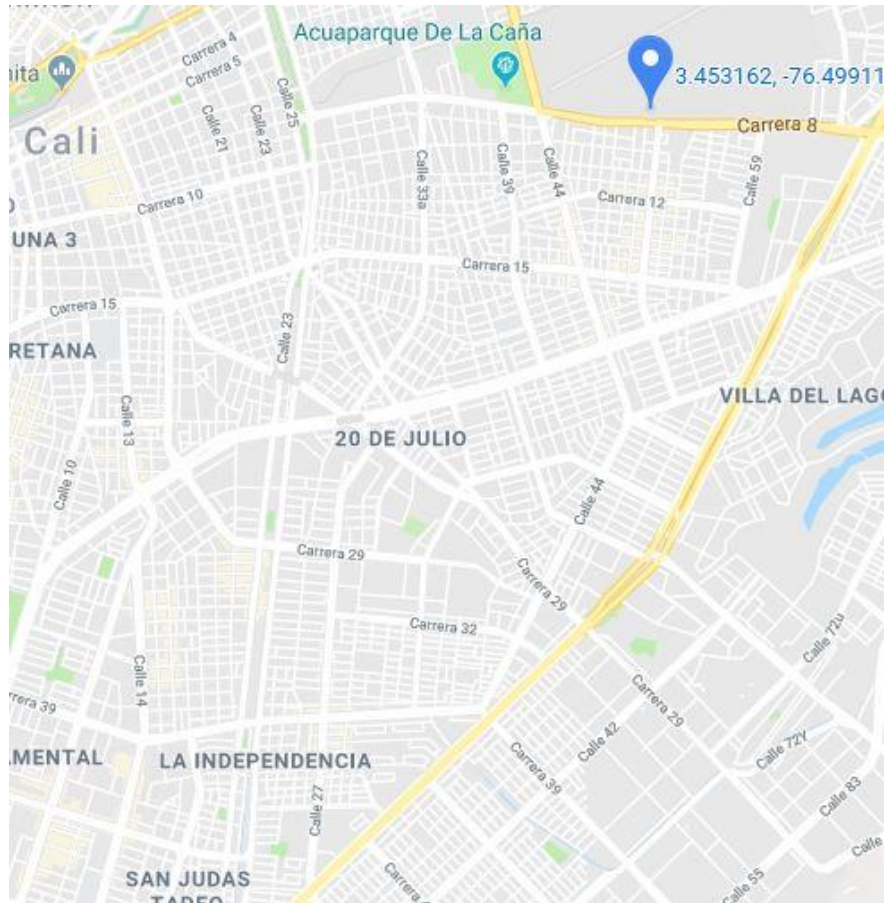


Figura 55 Ubicación Skate Plaza Norte. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.

BUGA:

Skatepark ITA:



Figura 56 Skatepark ITA Buga Fuente: Datos propios.

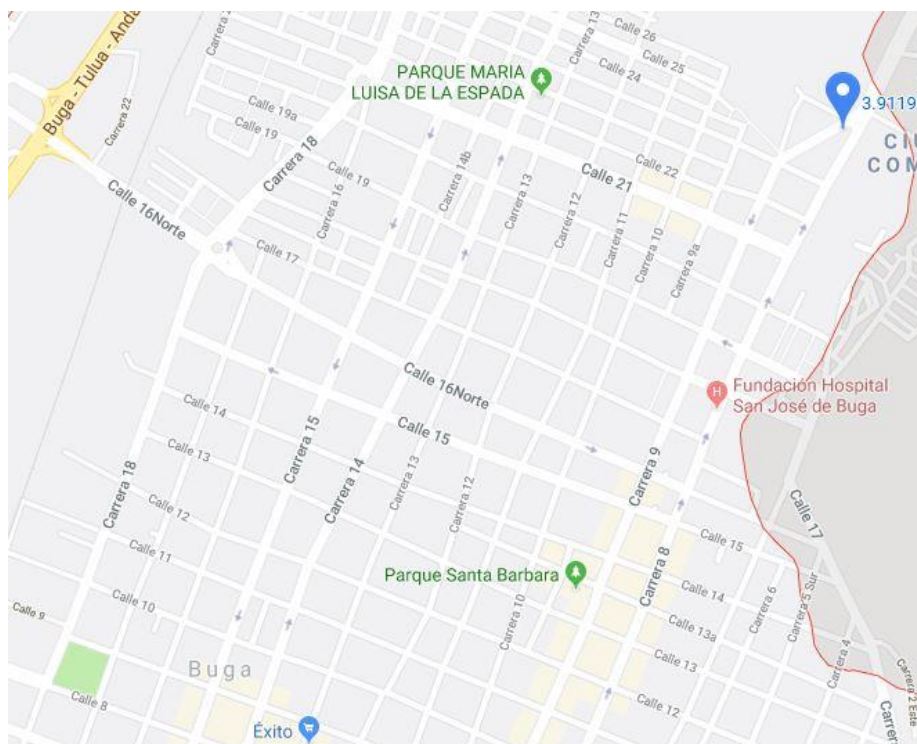


Figura 57 Ubicación Skatepark ITA Buga Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.

Skatepark La Revolución:



Figura 58 Skatepark La Revolución Buga. Fuente: Datos propios.



Figura 59 Ubicación Skatepark La Revolución. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.

Skatepark El Vergel:



Figura 60 Skatepark El Vergel. Fuente: Datos propios

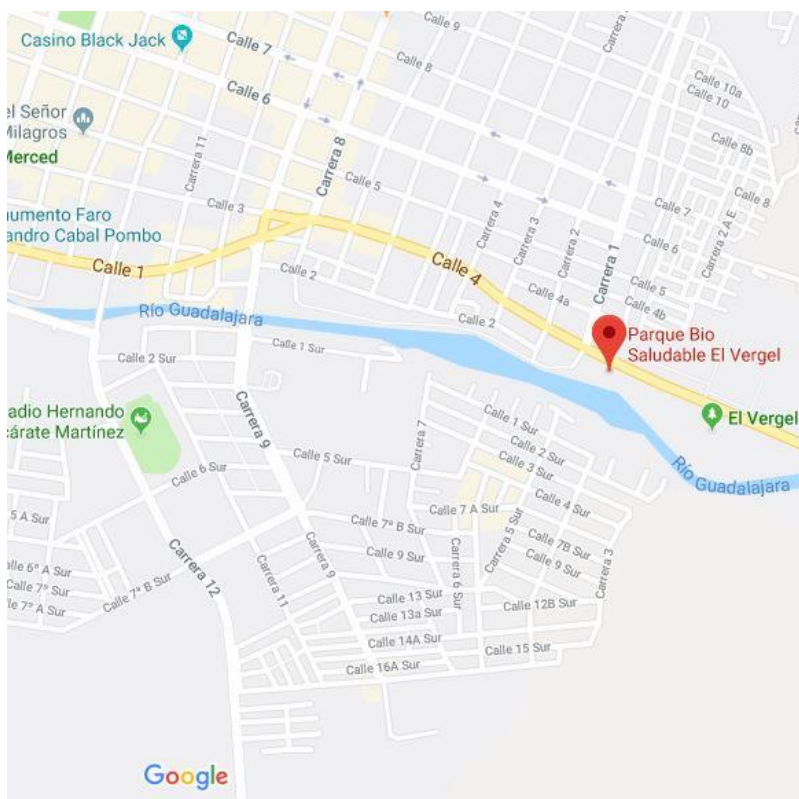


Figura 61 Ubicación Skatepark El Vergel. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.

TULUÁ:



Figura 62 Skatepark del Parque de los Sueños. Fuente: Datos propios.

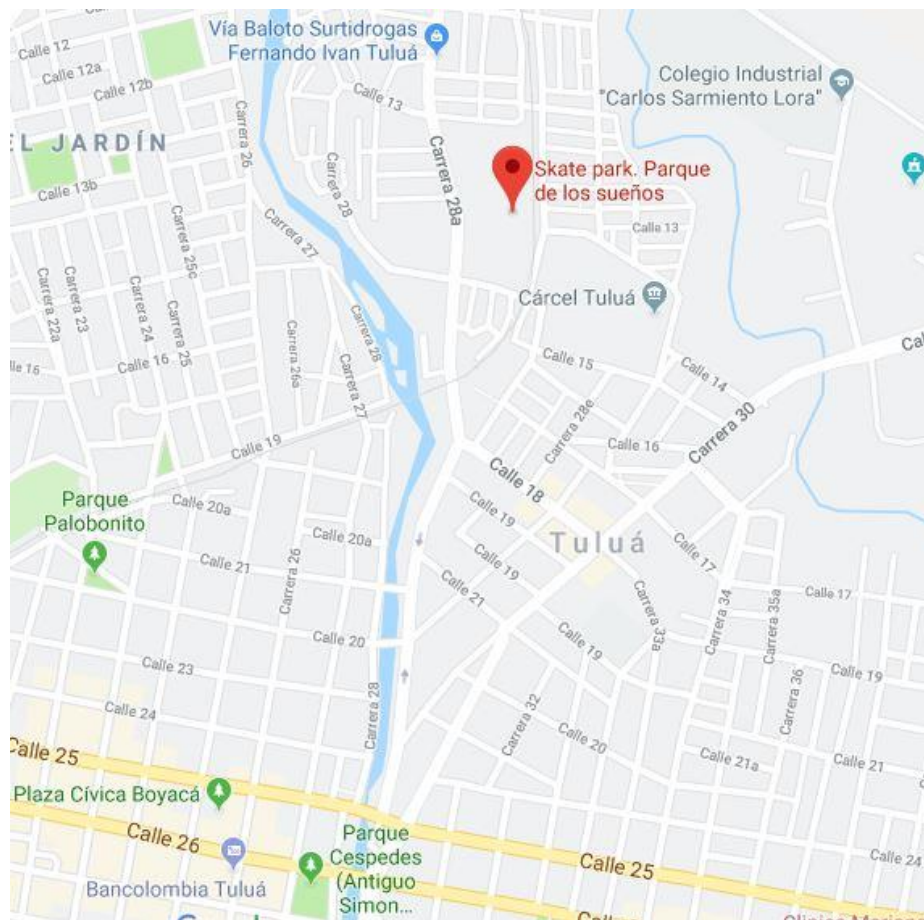


Figura 63 Ubicación Parque de los sueños. Fuente: Google maps consultado el 20-08-19.

9.3. Marco teórico

9.3.1. Aprendizaje motriz

El aprendizaje en general consiste en adquirir conocimientos por medio del estudio o de la experiencia, el aprendizaje motriz requiere, además de conceptos, el aprendizaje de movimientos, donde la base de este son las repeticiones que de alguna manera logran generar un cambio en la estructura nerviosa (Ramón et al., 2013). Debido a esto el aprendizaje motriz es un proceso que involucra la percepción y atención (adquisición de información), la memoria (almacenamiento de información) y el uso posterior de la información en la adaptación de un comportamiento o conducta motora (Oña & Bilbao, 2000).

Con respecto a la capacidad de asimilación del ser humano se plantea que este presenta porcentajes inferiores de asimilación de lo que oye y ve de otras personas que cuando ocurre esto de él mismo (20% y 30% – 75% y 90%, respectivamente); de lo cual se puede deducir que la práctica continua e intensa es la que permite el perfeccionamiento de las diferentes habilidades motrices

necesarias para un deportista, puesto que es la repetición la que genera cambios sustanciales para generar el aprendizaje (Weineck, 2005).

Hotz y Weineck plantean que el proceso de aprendizaje motor se encuentra distribuido en 4 fases principales, las cuales no son otra cosa que la aplicación de los procesos neuronales en la adquisición y procesamiento de nueva información. Donde el proceso inicia con la toma de conocimiento de los movimientos a aprender y crea las bases para esto, seguido de las primeras experiencias de ejecución práctica, que, junto a las indicaciones verbales son la fuente de información primordial en esta fase; en la tercera fase se encuentra la precisión motora derivada de la constante comprensión de las indicaciones verbales o de otra índole y para finalizar la fase de la consolidación donde se perfeccionan en totalidad los movimientos (Suarez, 2002).

Ya que el movimiento en si necesita de los sentidos (exterocepción) para extraer la información del medio necesaria para realizar dicho movimiento, este también necesita de un sentido que le permita saber cómo se encuentra el cuerpo con respecto al movimiento, partiendo de una conciencia articular, de velocidad y detección de la fuerza del movimiento (Ávalos, 2007).

9.3.2. Propiocepción

Este es un sentido que nos permite tener la conciencia del estado interno de nuestro cuerpo, nuestras extremidades, la posición relativa de una extremidad con respecto a la otra, tal importancia tiene esta, que sin el sentido de la propiocepción no seríamos capaces de movernos en la oscuridad. Su etimología proviene del latín “propios” y “capios” que significan “de uno mismo” y “entendimiento” respectivamente, por esto se entiende como el sentir de los movimientos corporales con respecto a cada una de las extremidades (Ramón et al., 2013).

Algunos autores comprenden a la sinestesia como parte de la propiocepción y no como un sinónimo de esta puesto que el equilibrio no hace parte de la sinestesia, pero sí de la propiocepción, esto puede ser visto en que una persona con problemas de oído puede mantener su equilibrio, pero esto será mucho más difícil si este se encuentra con los ojos cerrados. Movimientos deportivos precisos como el hacer un swing, agarrar una pelota o subir a una patineta requieren de un desarrollado sentido de la posición de las articulaciones, donde siguiendo esa idea, este puede llevarse a cabo de manera automática con el entrenamiento de manera que el deportista se enfoque en la motivación o en sus relaciones sociales (Ramón et al., 2013).

Actualmente este término abarca mucho más que únicamente la sinestesia, este acoge los conceptos de Estatostesia y las actividades ectoras, las cuales permiten tener conciencia del cuerpo estático y de darle control a los movimientos cuando se encuentre en movimiento, lo que lleva a entender a la propiocepción como la conciencia de la posición y movimiento articular, velocidad y detección de

la fuerza de movimiento. Al ser la propiocepción la que mantiene la estabilidad articular en situaciones dinámicas y proporciona el control para el movimiento deseado, esta se convierte en una fuente sensorial para obtener la información necesaria para mediar el control neuromuscular y una coordinación muscular apropiada (Ávalos, 2007).

Este sentido depende de estímulos sensoriales provenientes de diferentes sistemas (Visual, auditivo, articulares, musculares etc.) los cuales se encargan de traducir los estímulos motores en señales neurológicas. Sin embargo, aunque esta es considerada una variación especializada del tacto, este sentido ocurre por medio de una compleja integración de estímulos somatosensoriales transmitidos por mecano-receptores que permiten un control neuromuscular apropiado y coordinado por parte del atleta (Ávalos, 2007).

Los músculos esqueléticos deben ser controlados de una manera precisa, especialmente los que atraviesan las articulaciones, para obtener como resultado una estabilidad dinámica articular adecuada, la cual puede provenir de una activación muscular voluntaria o consiente como también activaciones musculares automáticas resultado de un estímulo o receptor (Lephart, Myers, & Riemann, 2003). Básicamente se pueden distinguir principalmente 3 tipos de mecano receptores periféricos que transmiten la información al sistema nervioso para modular el sistema neuromuscular (Ávalos, 2007).

Las manifestaciones positivas de la motricidad son un resultado de la propiocepción como respuesta a un estímulo externo, entendiendo la propiocepción como una habilidad interoceptiva, la cual “Indica si el cuerpo se está moviendo y la posición relativa de diversas partes del cuerpo con respecto a otras, sin esta seríamos incapaces de movernos o de percibir la posición de nuestras extremidades” (Ramón et al., 2013). Por medio del acondicionamiento neuromuscular se puede mejorar la capacidad para realizar acciones motoras del equilibrio.

9.3.3. Control del equilibrio

El equilibrio en las actividades físicas posee un rol principal al momento de realizarlas debido a que este controla los movimientos corporales, donde un equilibrio adecuado es la base para una buena coordinación dinámica y cualquier acción independiente de las extremidades inferiores o superiores (Villa, 2011). El equilibrio puede definirse como el posicionamiento consiente y conveniente de los distintos segmentos del cuerpo; también autores como Torres & Silva (2005) lo definen como la habilidad de mantener el cuerpo compensado, tanto en situaciones dinámicas como estáticas.

Se ha logrado diferenciar dos tipos de equilibrio en el ser humano, los cuales son referenciados por el posicionamiento del cuerpo; el primero es cuando el cuerpo se encuentra estático y por medio de un proceso perceptivo motor busca el ajuste

corporal, mientras que cuando el cuerpo se encuentra en un posicionamiento dinámico este tiene un equilibrio para cada movimiento (Falcon & Rivero, 2013). Este se encuentra intervenido por dos tipos de factores sensoriales y mecánicos, los primeros abarcan desde el sistema laberíntico⁸ y sensaciones cenestésicas mientras que los segundos comprenden desde el centro de gravedad hasta el peso corporal (Rigal, 2008).

Se considera desde la biomecánica que un cuerpo está en equilibrio cuando su centro de gravedad cae dentro de la base de sustentación, pero si este no se encuentra dentro de esta base su inestabilidad será mayor hasta que vuelva a recuperar la posición base, por esto autores como Hernandez (1995) argumentan que la bipedestación⁹ no es un equilibrio en el sentido físico del término, sino un desequilibrio constantemente compensado o sustentado. Sin embargo, esta es solo una de las aproximaciones a considerar en el equilibrio postural humano, donde se hace necesario hablar de las dinámicas biológicas, psicológicas y de estructura motriz (Lázaro A. , 2000).

Como ya vimos el equilibrio es afectado por factores sensoriales y mecánicos, los cuales comprenden las dinámicas biológicas y biomecánicas los cuales permiten los reflejos posturales y las acomodaciones motrices, mientras que la dinámica psicológica incluye aspectos perceptivos, asociativos y de anticipación motriz. Por último, la estructura motriz une los aspectos de habilidad motriz, rendimiento motor y competencia motriz; a partir de esto es donde se podría hablar de una adquisición por parte del sujeto de competencia motriz, donde desde lo biomecánico adquiera ajustes corporales adaptativos, desde lo biológico responda a las reacciones sensoriales con reflejos posturales y cuando desde lo psicológico es capaz de anticipar esos ajustes corporales (Lázaro A. , 2000).

9.3.4. Deporte, recreación y juego.

Los deportes tienen un lugar muy importante en la salud de los seres humanos, por medio de la actividad física deportiva, las personas además de mantener un buen estado físico logran múltiples beneficios emocionales y psico-sociales (UNICEF, 2004). Cuando se habla de deportes, encontramos un amplio abanico de posibilidades y diferencias donde cada persona practica la actividad deportiva que mejor se relacione con sus identidades en las diferentes etapas de su vida.

El deporte, la recreación y el juego, influyen profundamente de manera positiva en la salud física y mental de las personas (UNICEF, 2004). Los niños de ambos sexos, al ir creciendo van adquiriendo habilidades y perfeccionándolas por medio

⁸ El **sistema laberíntico**-vestibular, situado en el oído interno, es el encargado de regular la postura, el equilibrio, el tono muscular y la orientación espacial, y sus receptores responden a la acción de la gravedad, a las aceleraciones lineales y a las aceleraciones angulares. (Lázaro L. A., 2008)

1. ⁹ Posición de estar un animal erguido y sostenido sobre dos patas.

de actividades que desarrollan y fortalecen su cuerpo. A su vez el proceso de socialización dentro de estas actividades les ayuda a dominar las habilidades de índole más formal, como el sentido de la colaboración, la empatía y el pensamiento lógico; observar las reglas, compartir, respetar a sus compañeros y esperar su turno.

La adolescencia trae como primera tarea la búsqueda de identidad. Donde el individuo prueba nuevos comportamientos y posibilidades dentro de un mundo inmenso y desconocido que, si cuenta con la orientación adecuada, desarrolla las habilidades que necesita para llegar a ser un adulto responsable y respetuoso con los demás. El deporte organizado y la recreación física proporcionan al adolescente la oportunidad de expresarse, lo que conlleva a desarrollar habilidades de comunicación, negociación y liderazgo que ponen a prueba las aptitudes del joven mejorando así la confianza en sí mismo (UNICEF, 2004).

El informe de la UNICEF (2004) define al “deporte” como toda actividad que contribuya al buen estado físico, al bienestar mental y la interacción social, además este debe contar con reglas, costumbres y en muchas ocasiones competencia; mientras que el juego es reconocido como cualquier actividad física que sea divertida y de integración. Además, también enuncian que la recreación es un poco más organizada que el juego los cuales consisten en pasatiempos activos desde el punto de vista físico, sin embargo, todas comparten que son actividades emprendidas con libre elección y por placer.

El deporte también se presenta como una herramienta para promover la igualdad en comunidades afectadas por la pobreza, la violencia y el conflicto armado, dándole a los jóvenes, jovencitas, niños y niñas la obtención de habilidades para el resto de su vida, así como el confiar en sí mismos o afirmar su papel en la sociedad (UNICEF, 2004).

Así mismo el Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño (1989) reconoce el derecho de la niñez al juego, la diversión y la recreación y no solo de manera física sino también en escenarios culturales y artísticos, por lo cual las partes de las Sesiones de las Naciones Unidas sobre la Infancia, en mayo del 2002 se comprometieron a fomentar y promover la salud física, mental y emocional de los niños, niñas y adolescentes por medio del deporte, la recreación y el juego.

9.3.5. Didáctica, una perspectiva deportiva

La didáctica es una disciplina que hace parte del ámbito pedagógico, siendo concebida como "un saber pedagógico de connotaciones socioculturales, cuyo objetivo de estudio podría estar constituido por la comprensión y articulación de los procesos de enseñar y aprender; o también por el análisis de la clase o por lo que allí ocurre, en cuanto que esta última sea concebida como un colectivo

expresivo de la realidad social que viven sus protagonistas: profesor y alumno" (Bonilla & Bolívar, 1998). Siendo lo anterior, visto desde un punto de vista pedagógico, como la acción (a alumnos) de transmitir conocimientos e incitarlos para que los adquieran.

Es importante resaltar que, para efectuar la meta de enseñar, los educadores usualmente hacen uso de una didáctica preparada y ordenada, puesto que, como primera medida, se plantean especialmente en deportes individuales: ¿Cómo se va a enseñar?, y es desde allí que vemos como se empiezan a desarrollar modelos didácticos que, "son representaciones que facilitan el conocimiento y propician la mejora de la práctica, al seleccionar los elementos más pertinentes y descubrir la relación de interdependencia que hay en ellos" (Medina, 2009). Lo que, en consecuencia, convierte al educador en un intermediario entre el conocimiento y el estudiante. Siendo desde ese punto, muy conveniente generar procesos conscientes por parte del profesor que permitan la adaptación de la enseñanza al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

Aceptando los modelos como, "camino conductor de la enseñanza" (Gutierrez & Narváez, 2010) no se debe dejar de lado la importancia de que los educadores incorporen a su portafolio de herramientas, las estrategias didácticas, lo anterior basados en que con esta adhesión, se da estructura para que a partir del modelo didáctico sea posible planear una ruta de pasos que lleven a conseguir logros importantes a partir de la enseñanza. Estas llevan al perfeccionamiento de la práctica, en un proceso determinado por las bases para un aprendizaje técnico, que es una "Educación Física dominante donde la misión más importante es tomar los niños para iniciarlos e instruirlos en la práctica de un deporte, con la aspiración de que los alumnos logren el dominio de las técnicas deportivas" (Bonilla C. , 1997).

A todo esto, como complemento esencial y transformador de la instrucción, son las herramientas, puesto que, después de una planeación previa, un educador puede identificar y después incorporar herramientas que faciliten las intenciones de su enseñanza. Herramientas que por medio de su correcto uso permiten realizar prácticas eficientes de las técnicas básicas necesarias para el aprendizaje de un deporte individual, y que de la mejor manera, al configurarse un conjunto didáctico permita instruir de manera satisfactoria "la biomecánica del movimiento para una ejecución técnica estandarizada, sin trascender a los aspectos que incluyen la formación integral, principal fin de la enseñanza de los deportes individuales en las clases de Educación Física" (Gutierrez & Narváez, 2010).

9.3.6. Usabilidad

Es importante definir este concepto que, al estar considerado en todo momento dentro del proceso de desarrollo, le permite a un diseñador, poder diseñar de manera más efectiva (Nielsen, 2012).

La norma ISO 9241-11 define la usabilidad como: “La medida en la cual un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir objetivos específicos con eficiencia, efectividad y satisfacción en un contexto de uso específico” (International Organization for Standardization, 2008) y que fue acuñado por primera vez en la década del noventa (Nigel, Kirakowski, & Maissel, 1991).

Por lo tanto, apoyados en lo anterior, podemos además asignarle a la usabilidad un “atributo de calidad” (Nielsen, 2012) que con consecuencias probadas ha establecido: reducción en costes de producción, de mantenimiento, de apoyo, de uso y mejoras en la calidad del producto (Florià, 2000).

Cuando un usuario de un producto se enfrenta al uso de uno nuevo, dentro de su imaginario se encuentra que la utilización de este se sienta “lo más familiar posible” (Manual de normas técnicas para el diseño ergonómico de puestos con pantallas de visualización (2 Edición)). Hablando objetivamente, inclusive cuando su acercamiento a la herramienta sea por primera vez.

El concepto que da respaldo a todo el término de usabilidad es “la naturalidad del manejo” (Manual de normas técnicas para el diseño ergonómico de puestos con pantallas de visualización (2 Edición)), que se desea idealmente se aproxime a intuitivo y que como resultado a hacer un estudio de la utilidad de un diseño, puesto que al incorporar el concepto de *affordance*¹⁰ (al conjunto de usabilidad) acuñado por Gibson en el '77, Se logre enfocar más a los usuarios acerca del número de formas posibles de utilizar una herramienta satisfactoriamente subjetivamente hablando.

10. ESQUEMA METODOLOGÍCO

-Indagar en las situaciones problemáticas inmersas en la práctica de skateboarding.

Caracterizar las opciones técnicas implicadas en la conducción de una patineta de Skateboarding.

-Observar la práctica deportiva de skateboarding en el momento de iniciación.

-Plantear encuestas para extraer información acerca del proceso de iniciación en la práctica de skateboarding a las personas exploradoras deportivas, practicantes novatos y personas con el rol de profesor o instructor en clases de skateboarding.

¹⁰ Todas las posibilidades que materialmente ofrece un objeto para reconocer como usarlo. (Gibson, 1997)

-Documentar por medio de video, clips de aprox. 20 segundos la actividad: conducir una patineta de skateboarding. A personas exploradoras deportivas y practicantes novatos.

-Indagar en las apreciaciones de las personas exploradoras deportivas, practicantes novatos y personas con el rol de profesor o instructor en clases de skateboarding acerca del proceso de iniciación en la práctica de skateboarding.

-Analizar las apreciaciones y los clips de video para plantear una segunda sesión de encuestas profundizando en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la iniciación en la práctica de skateboarding.

-Identificar las dinámicas comunicacionales y orden de habilidades por lograr para iniciar la práctica de skateboarding.

-Establecer formatos de comunicación para indicación de herramientas funcionales para el aprendizaje de la habilidad fundamental para la iniciación en la práctica de skateboarding.

-Documentar por medio de video, clips de aprox. 20 segundos la actividad: conducir una patineta de skateboarding que muestra en su lija, por medio de gráficos, un posicionamiento adecuado de los pies.

Analizar las opciones didácticas que podrían facilitar el proceso de aprendizaje de la conducción de una patineta de Skateboarding para los iniciantes.

-Revisar la influencia de los elementos gráficos indicativos en la lija de la patineta en los posicionamientos evidenciados en clip de video a los exploradores del deporte y los principiantes novatos en la práctica de skateboarding.

-Definir la información necesaria para la iniciación en la conducción de una patineta de skateboarding.

Estructurar una propuesta que relacione técnica y habilidad para la conducción de una patineta de Skateboarding.

-Identificar las posibilidades de intervención gráfica a la lija de la patineta para skateboarding.

-Desarrollar una plantilla de estarcido para la impresión del elemento gráfico indicativo sobre la patineta de skateboarding.

-Complementar la información necesaria para la iniciación en la conducción de la práctica de skateboarding con la ayuda de un formato de contenido identificado como: Manual de iniciación en la conducción de una patineta de skateboarding

-Diagramar la información necesaria para indicar un adecuado posicionamiento para la iniciación en la práctica de skateboarding visualizable física y digitalmente.

11. TRABAJO DE CAMPO

El trabajo de campo se realizó con la observación minuciosa de la postura de los EXPLORADORES en el deporte y los practicantes PRINCIPIANTES, con encuestas a los mismos y también a instructores en tres escenarios deportivos especializados seleccionados por su desarrollo en la práctica deportiva, representando los sectores norte (Tuluá), centro (Buga) y sur capital (Cali) del Valle del Cauca; dividiendo la población en 3 grupos diferenciados por sus cualidades en habilidad, tiempo y rol en la práctica.

El primer grupo poblacional de interés son las personas que no han practicado skateboarding nunca o muy pocas veces, es decir, quienes se encuentran explorando el deporte, se identificarán como EXPLORADORES. El segundo grupo poblacional de interés son las personas que se encuentran en proceso de aprendizaje inicial en la práctica los cuales se identificó como PRINCIPIANTES. Por último y tercer grupo poblacional de interés, se identificarán como INSTRUCTORES a aquellas personas con el rol de profesor o entrenador en el contexto de observación: Clases de Skateboarding.

La sesión n° 1 se realizó para visibilizar y analizar la forma en que las personas de los tres grupos poblacionales perciben la actividad: Conducir una patineta de Skateboarding. Indagando en la sensación de dificultad – facilidad que tiene dicha actividad. Los instrumentos de interacción fueron: Cámara Go Pro con estabilizador para el registro del posicionamiento durante la conducción, cámara celular, Patineta de Skateboarding y Encuestas impresas y fotocopiadas para 3 grupos poblacionales.

La sesión n° 2 a su vez, se realizó para visibilizar y analizar la forma en que las personas de los tres grupos poblacionales perciben la actividad: Conducir una patineta de Skateboarding intervenida gráficamente en su superficie para indicar el posicionamiento adecuado de los pies. Los instrumentos de interacción fueron: Cámara Go Pro con estabilizador para el registro del posicionamiento, Cámara celular, Patineta de Skateboarding con prototipo de indicaciones gráficas de un posicionamiento adecuado sobre la lija y Encuestas impresas y fotocopiadas para 3 grupos poblacionales.

Las personas encuestadas están en un rango de edad entre los 11 - 37 años y fueron:

Nº	Personas encuestadas	Segmento poblacional	Edad	Tiempo en la práctica	Sesión
1	Víctor Toro	INSTRUCTOR	20	10 años	1
2	José Cardona	INSTRUCTOR	22	10 años	1-2
3	Fabio Cortés	INSTRUCTOR	25	8 años	1-2
4	Alejandro Vasquez	INSTRUCTOR	37	24 años	2
5	Samuel Quiceno	EXPLORADOR	11	Ninguno	2
6	Manuel Santos	EXPLORADOR	15	Ninguno	1
7	Felipe Quintero	EXPLORADOR	16	Ninguno	2
8	Mariana Vélez	EXPLORADOR	16	Ninguno	1
9	Jhonatan Herrera	EXPLORADOR	16	Ninguno	1
10	Johan Millán	EXPLORADOR	18	Ninguno	1-2
11	Victor Mancilla	EXPLORADOR	19	Ninguno	1
12	Edwar Coral	EXPLORADOR	19	Ninguno	1-2
13	Juan F. Ayala	EXPLORADOR	22	Ninguno	1-2
14	Sebastian Loaiza	EXPLORADOR	23	Ninguno	1-2
15	Yeison Pineda	EXPLORADOR	23	Ninguno	2
16	Andrés Gonzalez	EXPLORADOR	26	Ninguno	2
17	Víctor Grajales	EXPLORADOR	36	Ninguno	1-2
18	Santiago Amaya	PRINCIPIANTE	11	6 meses	1-2
19	Michel Dominguez	PRINCIPIANTE	11	2 años	1-2
20	José Payán	PRINCIPIANTE	11	Una semana	2
21	Santiago Gonzalez	PRINCIPIANTE	12	9 meses	1
22	Chelsea Grajales	PRINCIPIANTE	13	6 semanas	1-2
23	Diego Cruz	PRINCIPIANTE	13	4 meses	1
24	Luna Gutierrez	PRINCIPIANTE	14	Ninguno	2
25	Esteban Cruz	PRINCIPIANTE	15	Mes y medio	1
26	Pedro Calderon	PRINCIPIANTE	15	1 año	1-2
27	David Echeverry	PRINCIPIANTE	16	2 meses	1
28	Daniel Castro	PRINCIPIANTE	16	Ninguno	2
29	Laura Bocanegra	PRINCIPIANTE	18	Ninguno	2
30	Natalia Guarnizo	PRINCIPIANTE	21	3 años	1-2
31	Carol Saldaña	PRINCIPIANTE	24	1 mes	1

Tabla 2 Lista de personas observadas y encuestadas. Fuente: Datos propios.

11.1. Observación participante del método investigativo etnográfico – Sesión 1.

El primer grupo de personas encuestadas responde a aquellas cuya habilidad frente a la conducción de una patineta de Skateboarding es nula o muy baja, es decir, quienes se encuentran explorando el deporte. Con el objetivo de extraer desde su punto de vista información acerca de sus percepciones de dificultad - facilidad en su experiencia con la patineta en sus primeros acercamientos.

- Se encuestó con carácter semi-estructurado a 9 personas EXPLORADORES y se documentaron en video de 20 segundos con evidencia de la actividad: explorando la conducción de una patineta de Skateboarding.

El segundo grupo de personas encuestadas responde a aquellas cuya habilidad frente a la conducción de una patineta de Skateboarding está en desarrollo. Es decir, personas que ya tuvieron su primer acercamiento y están en proceso de práctica perfeccionamiento de la habilidad. Con el objetivo de extraer desde su punto de vista información acerca de sus percepciones de dificultad – facilidad en su tiempo de práctica.

- Se encuestó con carácter semi-estructurado a 9 PRINCIPIANTES (practicantes novatos) se documentaron en video de 20 segundos con evidencia de la actividad: conduciendo una patineta de Skateboarding.

El tercer grupo de personas encuestadas responde a aquellas cuya habilidad frente a la conducción de una patineta de Skateboarding está dominada. Es decir, personas que por su experiencia y conocimiento pueden enseñar a otra persona cómo conducir la patineta.

- Se encuestó con carácter semi-estructurado a 3 INSTRUCTORES (Instructores, monitores o coordinadores de escuelas). También se les tomó registro fotográfico.

11.2. Observación participante del método investigativo etnográfico – Sesión 2

Entre los resultados de la sesión 1 de la observación participante se establecieron los formatos de comunicación para indicación de guías funcionales para el aprendizaje de la habilidad fundamental para la iniciación en la práctica de skateboarding. Cuyo objetivo nutrir los requerimientos para proponer un prototipo de comprobación a la influencia de las indicaciones graficas en la lija de la patineta para un posicionamiento adecuado de los pies sobre los EXPLORADORES y los PRINCIPIANTES.

El primer grupo de personas encuestadas responde a aquellas cuya habilidad frente a la conducción de una patineta de Skateboarding es nula o muy baja, es decir, quienes se encuentran explorando el deporte. Con el objetivo de extraer desde su punto de vista información acerca de sus percepciones de dificultad -

facilidad en su experiencia con una patineta que presenta indicación gráfica para un adecuado posicionamiento de los pies.

- Se encuestó con carácter semi-estructurado a 9 personas de las cuales 5 fueron encuestadas en la sesión 1 y 4 personas adicionales como EXPLORADORES y se documentaron en video de 20 segundos con evidencia de la actividad: explorando la conducción de una patineta de Skateboarding que cuenta con indicaciones gráficas en la lija para la ubicación adecuada de los pies.
- Se encuestó con carácter semi-estructurado a 5 personas de las encuestadas en la sesión 1 y 4 personas más PRINCIPIANTES (practicantes novatos) se documentaron en video de 20 segundos con evidencia de la actividad: Conduciendo una patineta de Skateboarding que cuenta con indicaciones gráficas en la lija para la ubicación adecuada de los pies.
- Se encuestó con carácter semi-estructurado a 2 personas de las encuestadas en la sesión 1 y una persona más INSTRUCTORES (Instructores, monitores o coordinadores de escuelas). También se les tomó registro fotográfico.

11.3. Resultados de la Observación participante del método investigativo etnográfico – Sesión 1:

Como primera medida, se encuestó al segmento poblacional de INSTRUCTORES (Instructores, monitores o coordinadores de escuelas) en sus respectivas ciudades haciendo énfasis en el posicionamiento con el siguiente planteamiento:

Marque dónde es adecuado el posicionamiento de los pies sobre la patineta para iniciar el aprendizaje de la conducción.



Figura 64 Plantilla para encuestas a Instructores. Fuente: Datos propios.

Con el objetivo de elucidar los puntos o zonas donde es adecuado ubicar los pies al momento de conducir una patineta de Skateboarding según los instructores. Los resultados fueron:

En el caso del Monitor encargado de las clases impartidas por el programa Vértigo en Cali:



Figura 65 José Cardona Monitor de Vértigo Cali. Fuente: Datos propios.

José Cardona tiene 22 años de edad y 10 años en la práctica de Skateboarding.

Su rol en la enseñanza deportiva es: Monitor deportivo del programa Vertigo con remuneración económica desde hace 1 año y 3 meses.

Los conocimientos adquiridos para ofrecer las clases son: Técnicas básicas de desplazamiento, ejercicios coordinativos y ejercicios psicosociales.

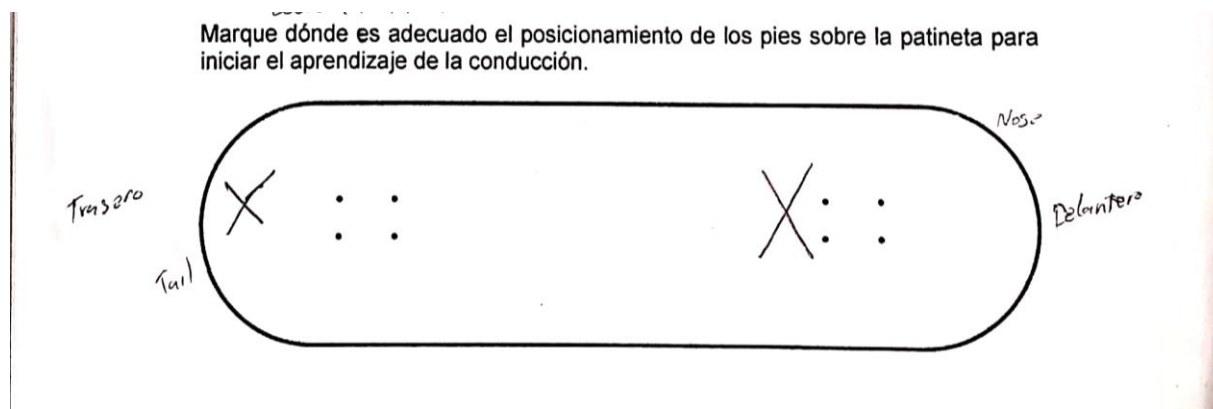


Figura 66 Resultado Encuesta Instructor Cali. Fuente: Datos propios.

En el caso del Instructor encargado de la Escuela revolución skateboarding de Buga:



Figura 67 Fabio Cortés profesor de escuela de skate en Buga. Fuente: Datos propios.

Fabio Cortes tiene 25 años de edad y 8 años en la práctica de Skateboarding.

Su rol en la enseñanza deportiva es: Profesor desde hace 1 año.

Los conocimientos adquiridos para ofrecer las clases son: Videos y práctica.

Marque dónde es adecuado el posicionamiento de los pies sobre la patineta para iniciar el aprendizaje de la conducción.

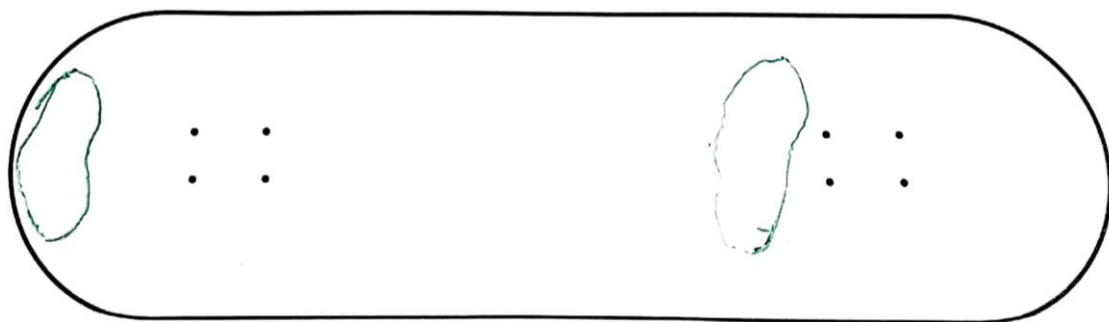


Figura 68 Resultado Encuesta Instructor Buga. Fuente: Datos propios

En el caso del Instructor encargado de la Escuela Alma Vago de skateboarding en Tuluá:



Figura 69 Víctor Toro instructor de escuela de skate en Tuluá. Fuente: Datos propios.

Víctor Toro tiene 20 años de edad y 5 años en la práctica de Skateboarding.

Su rol en la enseñanza deportiva es: Profesor desde hace 4 meses.

Los conocimientos adquiridos para ofrecer las clases son: Experiencia en el Skateboarding y Capacitación.

Marque dónde es adecuado el posicionamiento de los pies sobre la patineta para iniciar el aprendizaje de la conducción.

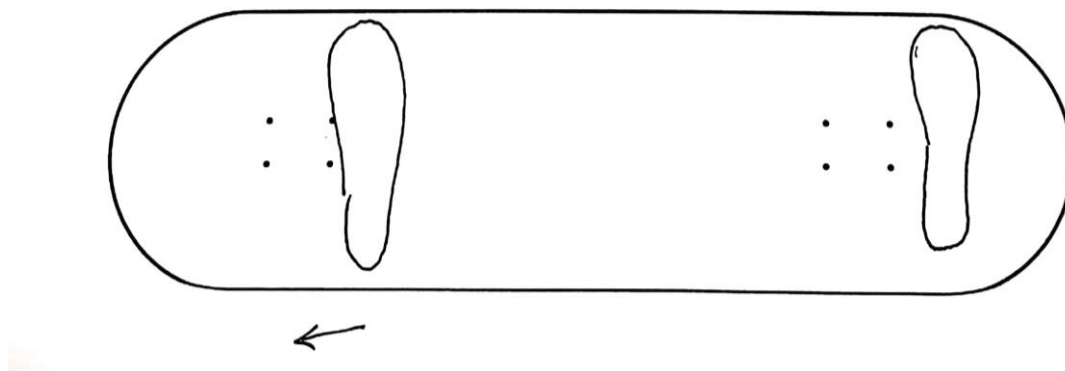


Figura 70 Resultado Encuesta Instructor Tuluá. Fuente: Datos propios.

Determinando como resultado la siguiente gráfica de posicionamiento adecuado y la tabla de respuestas a las preguntas textuales:

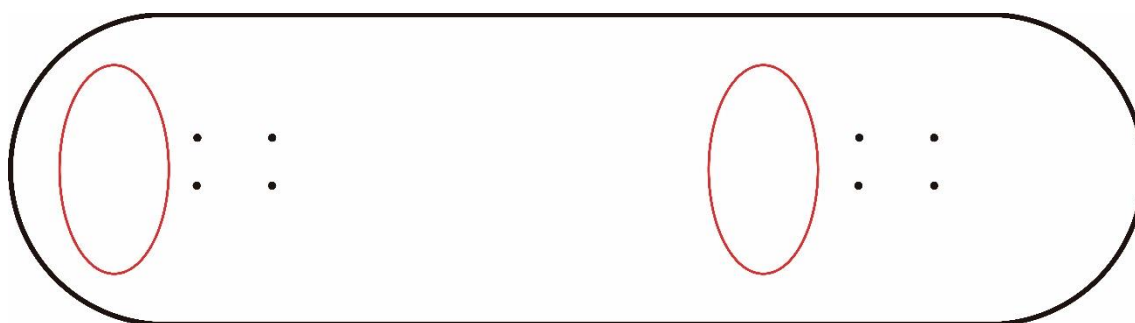


Figura 71 Plantilla resultado encuestas a Instructores. Fuente: Datos propios.

La plantilla que se muestra en la figura 71 se usó en este proyecto para comparar entre “el posicionamiento adecuado sugerido por instructores” y el posicionamiento evidenciado por los dos grupos poblacionales: EXPLORADORES y PRINCIPIANTES.

En la tabla 3 se muestran las respuestas a las preguntas textuales de la encuesta de la sesión 1 por parte de los INSTRUCTORES:

INSTRUCTORES		¿De qué manera se da explicación de cómo iniciar la práctica de skate a una persona que no ha abordado una patineta nunca?	¿Dónde, una persona interesada en iniciar la práctica de skate, puede obtener información para hacerlo?	¿Qué dificultades debe superar el iniciante para lograr conducir la patineta?	¿Dentro de la instrucción, recomendación o clase de iniciación a la práctica, hace uso de alguna herramienta didáctica para el apoyo del aprendiz? ¿Por qué?	¿Cómo se podría facilitar a los iniciantes el aprendizaje de la conducción de la patineta (rodar)?	
CIUDAD	CALI	Jose David Cardona. 22 años. 10 años en la práctica. Monitor deportivo Vertigo.	Iniciamos observando su pié dominante, se hacen ejercicios de coordinación básicos, como giros de reloj, la caminata y el Zig Zag.	En la página de la Secretaría del Deporte de Cali se encuentran todos los puntos en donde se dan clases gratuitas con el programa Vertigo de la Alcaldía.	Superar el miedo, ser persistente, frustración.	No se usan solo herramientas didácticas, sino lúdicas como juegos grupales que permitan ganar confianza con el grupo y pueda aprender de manera más cómoda	Con ejercicios de equilibrio, coordinativos, como la escalera biométrica, caminata sobre la tabla, zig zag sobre la tabla.
	BUGA	Fabio Cortes. 25 años. 8 años en la práctica. Profesor de Skate.	1) Se explica la posición de los pies. 2) El manejo de la tabla. 3) El equilibrio en la tabla.	Redes sociales de la escuela o acercarse al parque.	Vencer el miedo y mejorar el equilibrio.	Se puede manejar videos o maquetas. En mi caso enseño y practico los trucos que estoy enseñando.	Dandoles la mano a que se agarren o de algún objeto.
	TULUÁ	Victor Toro. 20 años. 5 años en la práctica. Profesor de Skate.	Primero se hace calentamientos físicos y enseñarle a rodar segura y fluidamente.	Se puede acercarse a las clases en el parque de los sueños domingos 9 am	Primero que todo aprender a divertirse y ser constante.	Si usamos spots con creatividad para mejorar el control de la patineta.	Colocar piernas de forma correcta y dejar el miedo atrás.

Tabla 3 Respuestas a Encuestas sesión 1 INSTRUCTORES. Fuente: Datos propios.

Se procede entonces a mostrar el posicionamiento del grupo poblacional EXPLORADORES en los 3 contextos de observación: Cali, Buga y Tuluá; con el objetivo de dar evidencia de su posicionamiento al conducir la patineta de skateboarding.

En el contexto de la ciudad de Cali – Valle del Cauca en el horario de clases impartidas por el programa Vértigo en el Parque Santa Clara. Jueves 8 de agosto de 2019. 16.00H a 18:00H, las personas encuestadas fueron:

Ciudad	EXPLORADORES	Captura de pantalla del clip de video	Posicionamiento evidenciado
Cali	Manuel Santos 15 años de edad		
	Víctor Grajales 36 años de edad		
	Sebastian Loaiza 23 años de edad		

Tabla 4 Evidencia de posicionamientos EXPLORADORES Cali. Fuente: Datos propios.

En el contexto de la ciudad de Buga – Valle del Cauca en el horario de clases impartidas por la Escuela revolución skateboarding en el Parque La Revolución. Viernes 9 de Agosto de 2019. 15.00H a 18:00H, las personas encuestadas fueron:

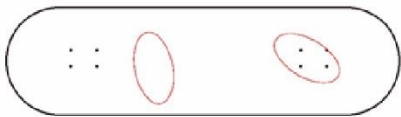
Ciudad	EXPLORADORES	Captura de pantalla del clip de video	Posicionamiento evidenciado
Buga	Edwar Coral 19 años de edad		
	Johan Millán 18 años de edad		
	Juan F. Ayála 22 años de edad		

Tabla 5 Evidencia de posicionamientos EXPLORADORES Buga. Fuente: Datos propios.

En el contexto de la ciudad de Tuluá – Valle del Cauca en el marco de un evento de promoción política y fomento deportivo. Competencia independiente de Skateboarding y BMX en el Parque de los Sueños. Domingo 11 de Agosto de 2019. 15.00H a 20:00H, las personas encuestadas fueron:

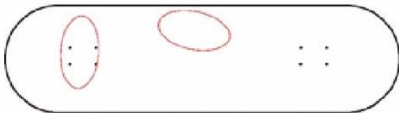
Ciudad	EXPLORADORES	Captura de pantalla del clip de video	Posicionamiento evidenciado
Tuluá	Mariana Vélez 16 años de edad		
	Jhonatan Herrera 16 años de edad		
	Víctor Mancilla 19 años de edad		

Tabla 6 Evidencia de posicionamientos EXPLORADORES Tuluá. Fuente: Datos propios.

En la tabla 7 se muestran las respuestas a las preguntas de la encuesta por parte de los EXPLORADORES:

EXPLORADORES			Información que considera necesaria antes de abordar la patineta para desplazarse sobre ella	Dificultades encontradas al abordar la patineta para desplazarse sobre ella	Sugerencias de facilitación
CIUDAD	CALI	Manuel Santos. 15 años.	La forma correcta de ubicar los pies en la patineta.	El control de desplazamiento y la dirección.	Creo que primero voy a donde un profesor a que me explique y luego a practicar demasiado.
		Victor Grajales. 36 años.	Donde ubicar los pies, cómo debo mantener el balance para no caer.	Mantener el equilibrio, evitar que la patineta salga de mi control.	Realizar un entrenamiento o práctica de equilibrio antes de empezar.
		Sebastian Loaiza. 23 años.	Principalmente el tipo o tipos de equipos para poder practicar sin sufrir accidentes graves y los pasos para poder aprender a nivel introductorio.	-Permanecer en equilibrio sobre ella. -Hacer desplazamientos.	Con diferentes herramientas tipo manual que den una intriducción teórica a la práctica y por otro lado elementos didacticos que faciliten o guíen los desplazamientos.
	BUGA	Edwar Coral. 19 años.	Posición de los pies y el cuerpo. Cómo hacerlo para moverse bien.	Conservar el equilibrio.	Con la práctica, conociendo técnicas o formas de hacerlo para encontrar tu estilo.
		Johan Millán. 18 años.	- El equilibrio. - Postura.	- El equilibrio. - Posición de los pies.	- Buena comunicación.
		Juan F. Ayala. 22 años.	Que es un objeto que se desplaza, en donde colocar los pies para no caer, una superficie plana y buena motricidad.	La inestabilidad del objeto cuando recién se va a avanzar, arrancar, moverme sobre ella.	Con un tutor, espacio adecuado.
	TULUA	Mariana Vélez. 16 años.	El posicionamiento corporal para mantener el equilibrio.	Mantener el equilibrio y poner adecuadamente los pies.	Practicando.
		Jhonatan Herrera. 16 años.	Tener un buen equilibrio para poder desplazarse en la tabla.	Se me dificulta hacer voltear la tabla.	Teniendo experiencia y un buen equilibrio.
		Victor Mancilla. 19 años.	Equilibrio al saber montar.	Mantener la posición.	Un buen equilibrio y entrenamiento.

Tabla 7 Respuestas a Encuestas sesión 1 EXPLORADORES. Fuente: Datos propios.

Para completar, se muestra el posicionamiento del grupo poblacional PRINCIPIANTES en los 3 contextos de observación: Cali, Buga y Tuluá; con el objetivo de dar evidencia del posicionamiento al conducir la patineta durante la iniciación en la práctica.

En el contexto de la ciudad de Cali – Valle del Cauca en el horario de clases impartidas por el programa Vértigo en el Parque Santa Clara. Jueves 8 de Agosto de 2019. 16.00H a 18:00H, las personas encuestadas fueron:

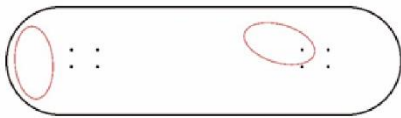
Ciudad	PRINCIPIANTES	Captura de pantalla del clip de video	Posicionamiento evidenciado
Cali	Chelsea Grajales 13 años de edad		
	Natalia Guarnizo 21 años de edad		
	Santiago Amaya 11 años de edad		

Tabla 8 Evidencia de posicionamientos PRINCIPIANTES Cali. Fuente: Datos propios.

En el contexto de la ciudad de Buga – Valle del Cauca en el horario de clases impartidas por la Escuela revolución skateboarding en el Parque La Revolución. Viernes 9 de agosto de 2019. 15.00H a 18:00H, las personas encuestadas fueron:

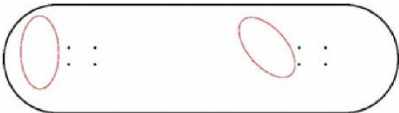
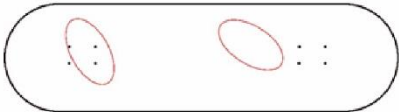
Ciudad	PRINCIPIANTES	Captura de pantalla del clip de video	Posicionamiento evidenciado
Buga	Diego Cruz 13 años de edad		
	Michel Dominguez 11 años de edad		
	Pedro Calderón 15 años de edad		

Tabla 9 Evidencia de posicionamientos PRINCIPIANTES Buga. Fuente: Datos propios.

En el contexto de la ciudad de Tuluá – Valle del Cauca en el marco de un evento de promoción política y fomento deportivo. Competencia independiente de Skateboarding y BMX en el Parque de los Sueños. Domingo 11 de Agosto de 2019. 15.00H a 20:00H, las personas encuestadas fueron:

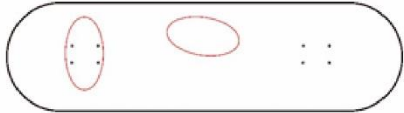
Ciudad	PRINCIPIANTES	Captura de pantalla del clip de video	Posicionamiento evidenciado
Tuluá	Carol Saldaña 23 años de edad		
	David Echeverry 16 años de edad		
	Santiago Gonzalez 12 años de edad		

Tabla 10 Evidencia de posicionamientos PRINCIPIANTES Tuluá. Fuente: Datos propios.

En la siguiente tabla se muestran las respuestas a las preguntas de la encuesta por parte de los PRINCIPIANTES.

PRINCIPIANTES		¿Cómo nació el interés por la práctica de skateboarding en su caso?	Dificultades que tuvo para iniciar la práctica de skateboarding.	¿Dónde encontró información para iniciar la práctica de skateboarding?	Sugerencias para facilitar el aprendizaje de la conducción de la patineta.	
CIUDAD	CALI	Chelsea Grajales. 13 años. 2 semanas en la práctica.	Porque es un deporte alternativo.	Dar las vueltas y hacer los relojes.	Mi madre investigó por FB.	No tengo ninguna idea, los metodos con los que me estan enseñando están bien
		Natalia Guarnizo. 21 años. 3 años en la práctica.	Vi a un grupo de amigos practicando, me pareció brutal y quise aprender.	No saber posicionarme sobre el skate y además tenía una patineta de juguete.	Con mis amigos, youtube, Internet.	Con confianza y un guía desde el inicio
		Santiago Amaya. 11 años. 6 meses en la práctica.	El interes nacio de un video de un corredor de los x games	Los trucos básicos, los tiempos para practicar y la forma de montar.	Por la página de vértigo.com en internet.	Estando en clase de skate y utilizando toda la concentración en el tema que mas le cuesta.
	BUGA	Diego Cruz. 13 años. 4 meses en la práctica.	Cuando me cambié de casa empecé a venir mas seguido al skatepark y veía cómo todos patinaban y me empezó a gustar y lo empecé a practicar.	La única dificultad que tuve fue el no tener un buen equilibrio pero lo superé y lo pude controlar.	En el mismo skate park donde se practica.	Teniendo buen equilibrio y con instructor o skater que me ayude a hacerlo.
		Michell Dominguez. 11 años. 2 años en la práctica.	Viendo a mi hermano patinar.	Que me golpeará.	Acompañando a mi hermano.	Aprendiendo más las técnicas.
		Pedro Calderón. 15 años. 1 año en la práctica.	Con la patineta de mi hermana.	El no tener tabla propia.	En internet y los amigos.	Practicando con constancia y dedicación.
	TULUA	Carol Saldaña. 24 años. 1 mes en la práctica.	Al ver a otros chicos patinando, me dió curiosidad de cómo se sentía patinar	La tabla, aún no tengo una.	En un parque, los chicos me explicaron.	Teniendo clases con alguien experto en el tema.
		David Echeverry. 16 años. 2 meses en la práctica.	Por un amigo que lo practicaba.	El miedo.	En internet.	Con clases.
		Santiago Gonzalez. 12 años. 9 meses en la práctica.	Me encontré una patineta.	El miedo.	En you tube	El equilibrio y la práctica.

Tabla 11 Respuestas a Encuestas sesión 1 PRINCIPIANTES. Fuente: Datos propios.

La ubicación satelital de los escenarios deportivos en los que se realizó la observación participante puede consultarse en el marco contextual.

11.4. Resultados de la Observación participante del método investigativo etnográfico – Sesión 2:

Empezamos con los INSTRUCTORES encuestados en la sesión 2 los cuales son la misma persona en Cali y Buga, pero en Tuluá cambió a ser el coordinador de la escuela quién también es instructor.

Cali:



Figura 72 José Cardona Monitor de Vértigo Cali. Fuente: Datos propios.

José aportó en la sesión 2 de la investigación su formato de actividad para cada una de las clases que imparte. Haciendo aclaración de la importancia del registro, orden estructurado y pedagogía en las clases.

 ALCALDIA DE SANTIAGO DE CALI DESARROLLO SOCIAL SERVICIO DE DEPORTE Y RECREACIÓN	SISTEMAS DE GESTIÓN Y CONTROL INTEGRADOS (SISTEDA, SGC y MECI)		MMDS01.04.18.P02.F60	
	SESIÓN DE CLASE INICIACIÓN Y FORMACIÓN DEPORTIVA		VERSIÓN	
			FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	

MES:	AGOSTO	COMUNA O CORREGIMIENTO:	10
MONITOR:	jose david cardona castro		
ESCENARIO DEPORTIVO:	Mini Ramp Santa Clara		
FECHA:	15/ 08/2019	HORA:	4:00pm/6:00pm
EJE TEMATICO PSICOSOCIAL:		NÚMERO DE SESIÓN:	5
DISCIPLINA DEPORTIVA:	skateBoarding	CONTENIDO PSICOSOCIAL:	
TEMA TÉCNICO:	fakie frontside pop shove-it	NIVEL:	iniciacion
OBJETIVO:	desarrollar la tecnica del fakie frontside pop shove-it	GRUPO:	2-Mini Ramp Santa Clara

MOMENTO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO
1	RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	5 minutos
	SALUDO	5 minutos
	CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE	5 minutos
	CHARLA INICIAL	5 minutos
2	JUEGO: el espejo	10 minutos
	ESTIRAMIENTO GENERAL	10 minutos
	HABILIDADES MOTRICES Y COORDINATIVAS: carrera de zigzag	10 minutos
	HIDRATACIÓN	4 minutos
3	EJERCICIOS INTRODUCTORIOS: se realizara la tecnica del fakie frontside pop shove-it estatico	15 minutos
	EJERCICIOS AVANZADOS: se realizara el fakie frontside pop shove-it a velocidad baja	20 minutos
	EJERCICIO EVALUATIVOS: se practicara la tecnica estatico y con un pie para dominar el giro	15 minutos
	HIDRATACIÓN	5 minutos
4	ESTIRAMIENTO FINAL	10 minutos
	RECOGER IMPLEMENTACIÓN/CUIDADO DEL MEDIO	4 minutos
	CHARLA FINAL	5 minutos
	DESPEDIDA	1 minuto

OBSERVACIONES:			
----------------	--	--	--

Elaborado por: Gloria Mercedes Caicedo	Cargo:	Fecha:	Firma:
Revisado por: Ruben Dario Muñoz Abadía	Cargo: Subsecretario de Fomento	Fecha:	Firma:
Aprobado por: Silvio Fernando López Ferro	Cargo: Secretario de Despacho Secretaria del Deporte y la Recreación	Fecha:	Firma:

Tuluá:



Figura 74 Alejandro Vásquez Coordinador e instructor de escuela de skate en Tuluá. Fuente: Datos propios.

Alejandro Vásquez tiene 37 años de edad y 24 años en la práctica de Skateboarding.

Su rol en la enseñanza deportiva es: Coordinador e instructor de la escuela de skateboarding Alma Vago de Tuluá.

Los conocimientos adquiridos para ofrecer las clases son:

- Capacitación en administración y legislación deportiva (IMDER)
- Ciencias aplicadas a las nuevas tendencias deportivas (IMDER)
- Juez de skateboarding.

En la tabla 12 se muestran las respuestas a las preguntas textuales de la encuesta de la sesión 2 por parte de los INSTRUCTORES:

INSTRUCTORES		¿Al indicar gráficamente una adecuada ubicación de los pies sobre la lija de la patineta para enseñar cómo conducirla, qué se logra?	¿Además de indicar gráficamente una adecuada ubicación de los pies sobre la patineta, qué considera necesario para facilitar el aprendizaje de la conducción?	¿La herramienta de apoyo al aprendizaje de la conducción de la patineta qué aportaría al proceso de enseñanza-aprendizaje que sucede en la Escuela de Skateboarding?	¿De qué manera encuentra útil la herramienta de apoyo al aprendizaje de las clases de iniciación a la práctica deportiva de Skateboarding?	
CIUDAD	CALI	Jose David Cardona. 22 años. 10 años en la práctica. Monitor deportivo del programa Vertigo.	Se logra un fácil control, una postura segura que ayuda a contener más el equilibrio y estar más seguros al momento de desplazarse.	La correcta alineación de los hombros con las rodillas al momento de subir a la patineta.	Mayor facilidad tanto al enseñar, como al aprender, debido a que sería una guía para personas que nunca se han montado en una patineta, y las cuales sufren caídas por no saber ubicar bien los pies sobre la patineta.	Para explicar, a las personas iniciantes sin ninguna experiencia a como ubicarse y que tengan menos golpes al aprender por primera vez.
	BUGA	Fabio Cortés. 25 años. 7 años en la práctica. Profesor principal.	Que la persona logre un mejor manejo y equilibrio en la patineta y que los trucos salgan solidos.	Primero una adecuada patineta, segundo practicar mucho el movimiento del cuerpo para mejorar el equilibrio.	Los videos tutoriales en youtube ayudan demasiado al manejo de la tabla.	Los videos facilitan el aprendizaje en casa cuando no estás entrenando en el parque.
	TULUA	Alejandro Vasquez. 37 años. 24 años en la práctica. Coordinador e Instructor.	Se logra afianzar una correcta postura sobre el skate para poderla dominarla correctamente y con facilidad.	Me parece importante la teoria para el conocimiento de las partes de skate, buscar su lado natural y repetir ejercicios donde entiendan los giros o movimientos que debe realizar sobre el skate para una fluidez . Como giro de los hombros tronco, flexión correcta, observar y corregir. decirle a los niños que observen ellos su postura.	Es una guía práctica para facilitar el buen posicionamiento en el skate, posiblemente acostumbrarían a pararse bien.	Son la clave para un buen desarrollo, son herramientas de mucha repetición hasta que lo hagan bien sin pensarlo.

Tabla 12 Respuestas a Encuestas sesión 2 INSTRUCTORES. Fuente: Datos propios.

Se procede entonces a mostrar el posicionamiento del grupo poblacional EXPLORADORES en los 3 contextos de observación: Cali, Buga y Tuluá; con el objetivo de dar cuenta del posicionamiento influenciado por indicaciones gráficas sobre la lija de la patineta al conducirla en los primeros acercamientos.

En el contexto de la ciudad de Cali – Valle del Cauca en el horario de clases impartidas por el programa Vértigo en el Parque Santa Clara. Jueves 22 de Agosto de 2019. 16.00H a 18:00H, las personas encuestadas fueron:

Ciudad	EXPLORADORES	Captura de pantalla del clip de video	Posicionamiento evidenciado sobre prototipo
Cali	Sebastian Loaiza 23 años de edad		
	Samuel Quiceno 11 años de edad		
	Víctor Grajales 36 años de edad		

Tabla 13 Evidencia de posicionamientos EXPLORADORES Cali. Fuente: Datos propios.

En el contexto de la ciudad de Buga – Valle del Cauca en el horario de clases impartidas por la Escuela revolución skateboarding en el Parque La Revolución. Viernes 23 de agosto de 2019. 15.00H a 18:00H, las personas encuestadas fueron:

Ciudad	EXPLORADORES	Captura de pantalla del clip de video	Posicionamiento evidenciado sobre prototipo
Buga	Edwar Coral 19 años de edad		
	Johan Millán 18 años de edad		
	Juan F. Ayála 22 años de edad		

Tabla 14 Evidencia de posicionamientos EXPLORADORES Buga. Fuente: Datos propios.

En el contexto de la ciudad de Tuluá – Valle del Cauca en el horario de clases impartidas por la escuela de skateboarding Alma Vago en el Parque de los Sueños. Domingo 25 de agosto de 2019. 9.00H a 11:00H, las personas encuestadas fueron:

Ciudad	EXPLORADORES	Captura de pantalla del clip de video	Posicionamiento evidenciado sobre prototipo
Tuluá	Yeison Pineda 23 años de edad		
	Andrés Gonzalez 26 años de edad		
	Felipe Quintero 16 años de edad		

Tabla 15 Evidencia de posicionamientos EXPLORADORES Tuluá. Fuente: Datos propios.

En la tabla 16 se muestran las respuestas a las preguntas de la encuesta por parte de los EXPLORADORES.

EXPLORADORES			¿La información de las recomendaciones y las indicaciones gráficas de ubicación adecuada de los pies en la lija facilitan el proceso de aprendizaje de la conducción de la patineta? ¿Por qué?	¿Qué dificultades encuentra usted al abordar la patineta para desplazarse sobre ella teniendo estas herramientas de apoyo?	¿Cómo cree que se puede facilitar el aprendizaje de la conducción de la patineta contando con estas herramientas?
CIUDAD	CALI	Sebastián Loaiza. 23 años.	Si lo facilita, principalmente porque al realizarlo me sentí con mayor confianza, con una posición cómoda y sin hacer ningún esfuerzo exagerado.	La dificultad mía está más ligada a la confianza, es decir, temor a caerme, pero disminuyó considerablemente con las herramientas.	Facilita la comodidad, es decir, la posición y esfuerzos exagerados, que a la larga son obstáculos de aprendizaje.
		Samuel Quiceno. 11 años.	Si. Es más fácil la movilidad.	Resbalarme.	Practicando.
		Victor Grajales. 36 años.	Sí, con las recomendaciones es más fácil mantener el equilibrio y al prever las irregularidades del trayecto se evitan caídas.	Al estar en movimiento es difícil mantener el equilibrio con solo un pie en la tabla.	Luego de las recomendaciones lo más importante es practicar para perfeccionar el manejo.
	BUGA	Edwar Coral. 19 años.	Si, puesto que al uno ver fácilmente donde deben ir los pies ayuda a que uno lo aprenda más rápido, al igual que determinar que pie debe ir primero y donde en la tabla.	Lograr mantener el equilibrio.	Se facilita la comprensión y con ello aprender más fácil lograr montarse uno en la patineta.
		Johan Millán. 18 años.	Si facilitan, con las indicaciones gráficas es más fácil puesto que para personas como yo pues somos cerradas frente al tema.	Muy pocas puesto que ya sé cómo montar en la tabla.	La comunicación gráfica permite a las personas aprender de un modo más didáctico el buen uso de la patineta.
		Juan f. Ayala. 22 años.	La información dada por las recomendaciones hicieron que mi cuerpo se sintiera aminorado encima de la patineta con relación a los puntos. Dan confianza y seguridad para abordar la patineta.	Ninguna.	Se facilita dominarlo dado a que ya sabe uno donde subirse.
	TULUA	Yeison Pineda. 23 años.	Si, le da más equilibrio a uno.	Desplazarse sobre la patineta.	Se facilita dominarlo dado a que ya sabe uno donde subirse.
		Andrés Gonzalez. 26 años.	La recomendación para el equilibrio al principio se aprende.	Cuando uno pone los pies tiene que saber con cuál tiene el equilibrio más.	Como saber pararse en la patineta.
		Felipe Quintero. 16 años.	Para saber como manejarla.	Aprender a tener el equilibrio.	Colocar 1 hora al día de práctica.

Tabla 16 Respuestas a encuestas sesión 2 EXPLORADORES. Fuente: Datos propios.

Para completar, se evidencia el posicionamiento del grupo poblacional PRINCIPIANTES (principiantes en la práctica de skateboarding) en los 3 contextos de observación: Cali, Buga y Tuluá; con el objetivo de dar cuenta del posicionamiento influenciado por indicaciones gráficas sobre la lija de la patineta al conducirla.

En el contexto de la ciudad de Cali – Valle del Cauca en el horario de clases impartidas por el programa Vértigo en el Parque Santa Clara. Jueves 8 de agosto de 2019. 16:00H a 18:00H, las personas encuestadas fueron:

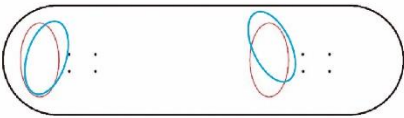
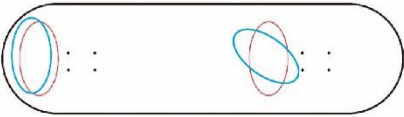
Ciudad	PRINCIPIANTES	Captura de pantalla del clip de video	Posicionamiento evidenciado sobre prototipo
Cali	Chelsea Grajales 13 años de edad		
	Santiago Amaya 11 años de edad		
	Natalia Guarnizo 21 años de edad		

Tabla 17 Evidencia de posicionamientos PRINCIPIANTES Cali. Fuente: Datos propios.

En el contexto de la ciudad de Buga – Valle del Cauca en el horario de clases impartidas por la Escuela revolución skateboarding en el Parque La Revolución. Viernes 23 de agosto de 2019. 15.00H a 18:00H, las personas encuestadas fueron:

Ciudad	PRINCIPIANTES	Captura de pantalla del clip de video	Posicionamiento evidenciado sobre prototipo
Buga	José Payán 11 años de edad		
	Pedro Calderón 15 años de edad		
	Michel Dominguez 11 años de edad		

Tabla 18 Evidencia de posicionamientos PRINCIPIANTES Buga. Fuente: Datos propios.

En el contexto de la ciudad de Tuluá – Valle del Cauca en el horario de clases impartidas por la escuela de skateboarding Alma Vago en el Parque de los Sueños. Domingo 25 de agosto de 2019. 9.00H a 11:00H, las personas encuestadas fueron:

Ciudad	PRINCIPIANTES	Captura de pantalla del clip de video	Posicionamiento evidenciado sobre prototipo
Tuluá	Luna Gutierrez 14 años de edad		
	Laura Bocanegra 18 años de edad		
	Daniel Castro 16 años de edad		

Tabla 19 Evidencia de posicionamientos PRINCIPIANTES Tuluá. Fuente: Datos propios.

En la tabla 20 se muestran las respuestas a las preguntas de la encuesta por parte de los PRINCIPIANTES.

PRINCIPIANTES		¿Qué información hace falta en la recomendación para una adecuada postura corporal y en las indicaciones gráficas para una adecuada ubicación de los pies sobre la lija para apoyar la conducción de la patineta de skateboarding?	¿Cómo considera que se puede facilitar el proceso de aprendizaje de la conducción de la patineta de Skateboarding?	¿Qué opina de usar las indicaciones gráficas de una adecuada ubicación de los pies en la lija como herramienta de apoyo al aprendizaje de la conducción de la patineta?	
CIUDAD	CAU	Chelsea Grajales. 13 años. 1 mes practicando.	Flexionar las piernas al rodar, posicionar los pies debajo de los 4 tornillos. usar los implementos de seguridad.	Me parecen bien los métodos clásicos.	Las indicaciones están correctamente posicionadas.
		Santiago Amaya. 11 años. 7 meses practicando.	Una demostración. La inclinación de los pies.	Con una demostración para facilitar.	Mi opinión es muy positiva porque se puede enseñar muy bien a un principiante.
		Natalia Guarnizo. 21 años. 3 años practicando.	Un manual de uso.	Con persistencia y buen uso de elementos de carácter ilustrativo.	Es una forma más cómoda para aprender, ya que posicionando mis pies donde es, menos accidentadas serán mis prácticas.
	BUGA	Jose Payán. 11 años. Una semana de práctica.	Estar con mucho equilibrio en la tabla.	Con los puntos blancos.	Son de ayuda.
		Pedro Calderón. 16 años. 1 año practicando.	Me parece que no hace falta otra recomendación ya que estos consejos son suficientes para el aprendizaje.	Haciendo ejercicios de equilibrio constantemente.	Opino que es una buena opción para novatos y practicantes para facilitar este deporte.
		Michell Domínguez. 11 años. 2 años practicando.	Montar bien los pies y flexionar.	Con respeto y tranquilidad.	Opino que es mucho chevere montar en la patineta con la lija porque la lija hace que los pies estén donde es.
	TULUA	Luna Gutierrez. 14 años. 2 meses practicando.	Toda la información que nos brindan los instructores son buenas, además nos ayudan con las posturas y dan recomendaciones para mejorar lo que hacemos.	Si hubieran más clases para que haya más oportunidades de aprendizaje, también me parece que las tablas deberían de tener en la lija señalizaciones para que sea más fácil para las personas nuevas.	Me parece que es una excelente idea ya que así facilitaría el aprendizaje.
		Laura Bocanegra. 18 años. 1 año practicando.	Una parte importante para la conducción del skate es la concentración a la hora de acomodar los pies y proceder a conducirlo.	Teniendo una práctica constante y buena disciplina.	Es una ayuda muy importante para aquellos quienes están comenzando a practicarlo.
		Daniel Castro. 16 años. 1 mes practicando.	Las recomendaciones son bastante buenas, ya que corrigen cada error y mantienen muy pendientes de las posturas.	Que en la misma lija estén las indicaciones gráficas en patinetas para principiantes. Además de eso, no creo que algo más sea necesario.	Es una forma muy acertada de iniciar en este deporte, facilita mucho el aprendizaje.

Tabla 20 Respuestas a encuestas sesión 2 PRINCIPIANTES. Fuente: Datos propios.

11.5. Análisis de los resultados de la Observación participante del método investigativo etnográfico – Sesión 1:

Los resultados del análisis de las respuestas a la encuesta realizada a los INSTRUCTORES en los diferentes contextos de observación son:

1. Se comienza la instrucción de un explorador o iniciante a la práctica observando su pie dominante y la ubicación de ambos pies sobre la patineta. Se plantean ejercicios de calentamiento y coordinativos como los giros de reloj, la caminata con la tabla y el zigzag.
2. Las personas interesadas en iniciar la práctica de skateboarding tienen dos formas de obtener información de cómo hacerlo: mediante búsquedas en internet, ya sea de cómo iniciar la práctica independientemente o donde encontrar clases presenciales y acercándose a los escenarios deportivos especializados para consultar con los practicantes presentes.
3. Las dificultades que debe superar un explorador o iniciante a la práctica para lograr conducir la patineta son: superar el miedo, ser persistente, evadir la frustración, mejorar el equilibrio y aprender a divertirse siendo constante.
4. No sólo se usan herramientas didácticas sino lúdicas como juegos grupales que permiten ganar confianza con el grupo y así se posibilite un aprendizaje más cómodo. Se usan videos y demostraciones ejecutadas por algunos instructores como también se usan creativamente diferentes zonas de práctica como pendientes y desniveles para mejorar el control de la patineta.
5. Se puede facilitar a los exploradores o iniciantes el aprendizaje de la conducción con ejercicios lúdicos, coordinativos, dándoles la mano o que se “agarren” de algún objeto, colocando las piernas de forma correcta y dejar el miedo atrás.

Es necesario aclarar que en la ciudad de Cali el desarrollo y ejecución de las clases presenta una mejor estructuración debido a que los monitores tienen contratación de parte de la Alcaldía, además cuentan con capacitaciones, fichas de actividad por clase y planes de acción orientados al fomento de las nuevas tendencias deportivas.

En el caso de los instructores de Buga y Tuluá, no tienen remuneración económica ni conocimientos teóricos obtenidos para impartir las clases, se basan en la experiencia que tienen en la práctica deportiva y la información que autónomamente consideran útil como video tutoriales disponibles en internet.

Como se mostró en la figura 63 (Plantilla para encuestas a Instructores) en la encuesta se planteó una pregunta que solicitaba a los INSTRUCTORES a marcar la plantilla de la superficie de una patineta con el objetivo de elucidar los puntos

donde es adecuado ubicar los pies al momento de conducir una patineta de Skateboarding.

El resultado se presentó en la figura 71 y se analizó en la tabla 21 y 22 comparándolo con cada posicionamiento evidenciado por los EXPLORADORES y PRINCIPIANTES respectivamente de cada ciudad de la siguiente manera asignando valoración de *adecuado* o *inadecuado*:

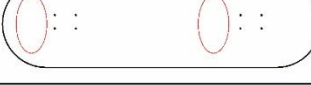
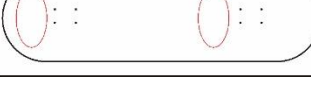
Ciudad	EXPLORADORES	Posicionamiento evidenciado	Posicionamiento adecuado	Valoración
Cali	Manuel Santos			INADECUADO
	Victor Grajales			INADECUADO
	Sebastián Loaiza			INADECUADO
Buga	Edwar Coral			INADECUADO
	Johan Millán			INADECUADO
	Juan F. Ayala			INADECUADO
Tuluá	Mariana Vélez			INADECUADO
	Jhonatan Herrera			INADECUADO
	Víctor Mancilla			INADECUADO

Tabla 21 Valoración de posicionamiento sesión 1 EXPLORADORES. Fuente: Datos propios.

Ciudad	PRINCIPIANTES	Posicionamiento evidenciado	Posicionamiento adecuado	Valoración
Cali	Chelsea Grajales			ADECUADO
	Natalia Guarnizo			ADECUADO
	Santiago Amaya			ADECUADO
Buga	Diego Cruz			ADECUADO
	Michell Dominguez			INADECUADO
	Pedro Calderon			INADECUADO
Tuluá	Carol Saldaña			ADECUADO
	David Echeverry			INADECUADO
	Santiago Gonzalez			ADECUADO

Tabla 22 Valoración de posicionamiento sesión 1 PRINCIPIANTES. Fuente: Datos propios.

En la tabla 21 el posicionamiento de todas las personas encuestadas es *inadecuado*. En la tabla 22, 6 personas presentan un posicionamiento *adecuado* y 3 personas: *inadecuado*.

Dejando en evidencia que el posicionamiento de los pies sobre la patineta en el caso de los EXPLORADORES es resultado de la intuición y en el caso de los PRINCIPIANTES existen **variables dinámicas**¹¹ de posicionamiento.

¹¹ Esta variable se profundiza en la figura 73, finalizando el análisis de la sesión 2.

A continuación, se presenta el resultado del análisis de las respuestas a las preguntas de las encuestas por parte de los EXPLORADORES:

1. La información que consideran necesario saber antes de abordar la patineta para desplazarse sobre ella es: la ubicación correcta donde colocar los pies, los equipos para poder practicar sin sufrir accidentes graves, los pasos para poder aprender, la posición corporal y tener buen equilibrio.
2. Las dificultades que encuentran al abordar la patineta para desplazarse sobre ella son: el control del desplazamiento y la dirección, mantener el equilibrio, la inestabilidad de la patineta cuando recién se va a arrancar y mantener la posición.
3. Sus sugerencias para la facilitación del aprendizaje de la conducción son: ir donde un profesor a recibir una explicación para practicar luego, realizar entrenamiento o práctica de equilibrio, con herramientas tipo manual que den introducción teórica, con buena comunicación y practicando mucho.

Los exploradores perciben una necesidad de saber dónde poner los pies para abordar la patineta como primera medida. Consideran que la mayor dificultad es controlar el desplazamiento y mantener el equilibrio sobre la patineta y sugieren que para facilitar el aprendizaje es útil: una buena comunicación, manuales de introducción a la práctica y mucha práctica.

Los resultados del análisis de las respuestas a las preguntas de las encuestas realizadas a los PRINCIPIANTES son:

1. El interés por la práctica de skateboarding nació porque: es un deporte alternativo, al ver practicantes en la calle le gustó y quiso aprender, vio una transmisión televisiva de los X Games, el Skatepark le queda muy cerca de su casa, un amigo le compartió la patineta y por último, porque se encontró una patineta.
2. Las dificultades que se tuvo para iniciar la práctica fueron: dar las vueltas y hacer los relojes, no saber posicionarse sobre la patineta, dedicar tiempo a la práctica, no tener buen equilibrio, tener golpes y caídas, no tener tabla propia y vencer el miedo.
3. Encontraron información para la iniciar la práctica por medio de: la mamá que investigó por Facebook, por los amigos, en internet, en YouTube, en la página de Vértigo, en el parque donde dan las clases y acompañando a practicar al hermano.
4. Sus sugerencias para la facilitación del aprendizaje de la conducción son: con confianza y un guía desde el inicio, no tiene ninguna idea, estando en clase y utilizando toda la concentración, teniendo un buen equilibrio, practicando con constancia y teniendo clases con alguien experto en el tema.

Los principiantes perciben una necesidad en el acompañamiento o guía al aprendizaje desde el inicio. Consideran difícil al iniciar la práctica saber

posicionarse, mantener el equilibrio, tener golpes y caídas, no tener tabla propia y vencer el miedo. Sugieren para la facilitación del aprendizaje: estar en clases utilizando toda la concentración, practicar con constancia y teniendo buen equilibrio.

Este análisis de los resultados de la sesión 1 del trabajo de campo elucidaron los requerimientos presentados en la tabla 23 más adelante, los cuales definieron el diseño de la plantilla para ubicación adecuada de los pies que se usaría para la sesión 2 del trabajo de campo:



Figura 75 Prototipo de plantilla para ubicación adecuada de los pies. Fuente: Datos propios.

11.6. Análisis de los resultados de la Observación participante del método investigativo etnográfico – Sesión 2:

Los resultados del análisis de las respuestas a la encuesta realizada a los INSTRUCTORES en los diferentes contextos de observación son:

1. Consideran que al indicar gráficamente sobre la lija de la patineta una adecuada ubicación de los pies para enseñar cómo conducirla se logra: un fácil control, una postura segura que ayuda a contener más el equilibrio y estar más seguros al momento de desplazarse, que la persona logre un mejor manejo y equilibrio en la patineta y **que los trucos salgan sólidos**¹², se logra afianzar una correcta postura sobre la patineta para poder dominarla correctamente y con facilidad.
2. Consideran que además de indicar gráficamente una adecuada ubicación de los pies sobre la patineta para facilitar el aprendizaje de la conducción, es necesario: la correcta alineación de los hombros con las rodillas al momento de subir a la patineta, primero una adecuada patineta, segundo practicar mucho el movimiento del cuerpo para mejorar el equilibrio, le parece importante la teoría para el conocimiento de las partes de skate, buscar su lado natural y repetir ejercicios donde entiendan los giros o movimientos que debe realizar sobre el skate para una fluidez. Como giro de los hombros, tronco, flexión correcta, observar y corregir. Decirle a los niños que observen ellos su postura.
3. La herramienta de apoyo al aprendizaje de la conducción de la patineta le aportaría al proceso de enseñanza-aprendizaje que sucede en la escuela de skateboarding: Mayor facilidad tanto al enseñar, como al aprender, debido a que sería una guía para personas que nunca se han montado en una patineta, y las cuales sufren caídas por no saber ubicar bien los pies sobre la patineta; los video tutoriales en YouTube ayudan demasiado al manejo de la tabla; es una guía práctica para facilitar el buen posicionamiento en la patineta, posiblemente acostumbrarían a pararse bien.
4. Encuentran útil la herramienta de apoyo al aprendizaje en las clases de iniciación a la práctica deportiva de skateboarding de manera que: para explicar a las personas iniciantes sin ninguna experiencia a como ubicarse y que tengan menos golpes al aprender por primera vez; al igual que los videos facilitan el aprendizaje en casa cuando no estás entrenando en el parque; son clave para un buen desarrollo, son herramientas de mucha repetición hasta que lo hagan bien sin pensarlo.

¹² Al mencionar esto, el instructor señala que los gráficos también ayudan a los practicantes que ejecutan trucos, es decir, la guía no sólo es útil para los exploradores y principiantes sino también para practicantes de categorías más avanzadas.

Como primera apreciación se considera que al situarse sobre la patineta al momento de una exploración o de realizar la práctica, tener las indicaciones gráficas genera una mejor postura que ayuda a contener mejor el equilibrio, lo que a su vez mejora la confianza para caer trucos “sólidos”. Logrando afianzar una postura correcta se facilita el dominio de la patineta de una forma adecuada.

Es preciso sumar a las indicaciones gráficas sobre la lija de la patineta, contenido específico de la forma adecuada de iniciación en la conducción de una patineta de skateboarding como manual de uso. Teniendo en cuenta el conjunto de necesidades comunicacionales: ejercicios lúdicos para iniciar el control de la patineta y mejoramiento del sentido del equilibrio sobre la misma, recomendaciones de postura corporal y diagrama de uso de la plantilla de indicaciones gráficas para la lija de la patineta; se requiere el desarrollo de una herramienta de apoyo a la iniciación en la práctica de skateboarding compuesta por: una plantilla para estarcido con la que se indica gráficamente sobre la lija de la patineta un adecuado posicionamiento de los pies para la iniciación en la conducción una la patineta de skateboarding y un manual de pasos para una adecuada iniciación en la conducción de una patineta de skateboarding.

La herramienta entra a facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, trayendo ventajas colaterales como evitar caídas a las personas que no saben cómo colocar bien los pies al mismo tiempo que puede “acostumbrar” el buen posicionamiento de los principiantes y afianza la confianza en los trucos de los practicantes.

La iniciación en la práctica de skateboarding con la herramienta de apoyo además de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje incentiva la práctica desde el artículo deportivo, estando éste disponible también en casa para cuando no es posible visitar el escenario deportivo para practicar. Al facilitarse el proceso de aprendizaje también se acerca un poco la práctica a las personas que nunca la han intentado, mitigando la deserción y aprovechando el tiempo de práctica.

Como se mostró en la figura 75 (Prototipo de plantilla para ubicación adecuada de los pies) en la observación realizada para la sesión 2 del trabajo de campo se usó esa patineta con el prototipo gráfico indicativo para dar cuenta del posicionamiento influenciado por indicaciones gráficas sobre la lija de la patineta al conducirla durante una exploración del deporte y en la práctica de principiantes.

El resultado se presenta a continuación en las tablas 23 y 24 comparándolo con cada posicionamiento evidenciado por los EXPLORADORES y PRINCIPIANTES respectivamente de cada ciudad de la siguiente manera asignando valoración de *adecuado o inadecuado*:

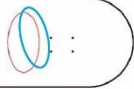
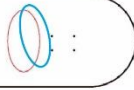
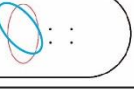
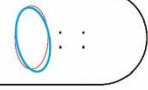
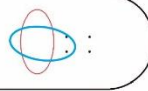
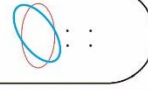
Ciudad	EXPLORADORES	Posicionamiento evidenciado	Posicionamiento adecuado	Valoración
Cali	Sebastián Loaiza			ADECUADO
	Samuel Quiceno			ADECUADO
	Víctor Grajales			ADECUADO
Buga	Edwar Coral			ADECUADO
	Johan Millán			ADECUADO
	Juan F. Ayala			ADECUADO
Tuluá	Yeison Pineda			ADECUADO
	Andrés Gonzalez			ADECUADO
	Felipe Quintero			ADECUADO

Tabla 23 Valoración de posicionamiento sesión 2 EXPLORADORES. Fuente: Datos propios.

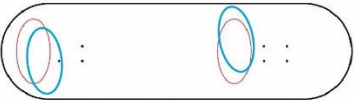
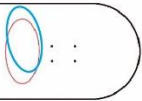
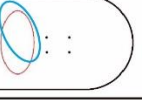
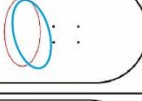
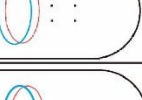
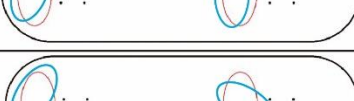
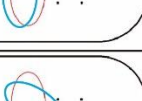
Ciudad	PRINCIPIANTES	Posicionamiento evidenciado	Posicionamiento adecuado	Valoración
Cali	Chelsea Grajales			ADECUADO
	Santiago Amaya			ADECUADO
	Natalia Guarnizo			ADECUADO
Buga	José Payán			ADECUADO
	Pedro Calderón			ADECUADO
	Michel Dominguez			ADECUADO
Tuluá	Luna Gutierrez			ADECUADO
	Laura Bocanegra			ADECUADO
	Daniel Castro			ADECUADO

Tabla 24 Valoración de posicionamiento sesión 2 PRINCIPIANTES. Fuente: Datos propios.

En la tabla 23 el posicionamiento de todas las personas encuestadas es *adecuado* al igual que en la tabla 24.

Dejando en evidencia que el posicionamiento de los pies sobre la patineta en el caso de los EXPLORADORES es completamente influenciado y en el caso de los PRINCIPIANTES, además de existir **variables dinámicas** del posicionamiento, éste se reajusta al adecuado con la presencia de las indicaciones gráficas.

La variable identificada en el posicionamiento es que no es estático sino **dinámico**. Y para la habilidad específica estudiada en éste proyecto (conducir la patineta) la ubicación de los pies es una variable entre dos momentos: la propulsión y la dirección del desplazamiento.

En el primer momento el pie dominante, que va delante, transfiere a la patineta la propulsión generada por el pie que impulsa mientras se alcanza la velocidad

esperada. En este momento el pie delantero debe tener una posición casi lineal con respecto a la patineta.

El segundo momento es cuando el pie que impulsa, después de propulsar la velocidad esperada, se coloca sobre la patineta en la zona trasera. En este momento el pie delantero (dominante) se ajusta a una posición perpendicular con respecto a la patineta para que sea posible el direccionamiento del desplazamiento.

Lo mencionado se explica gráficamente en la figura 76 a continuación:

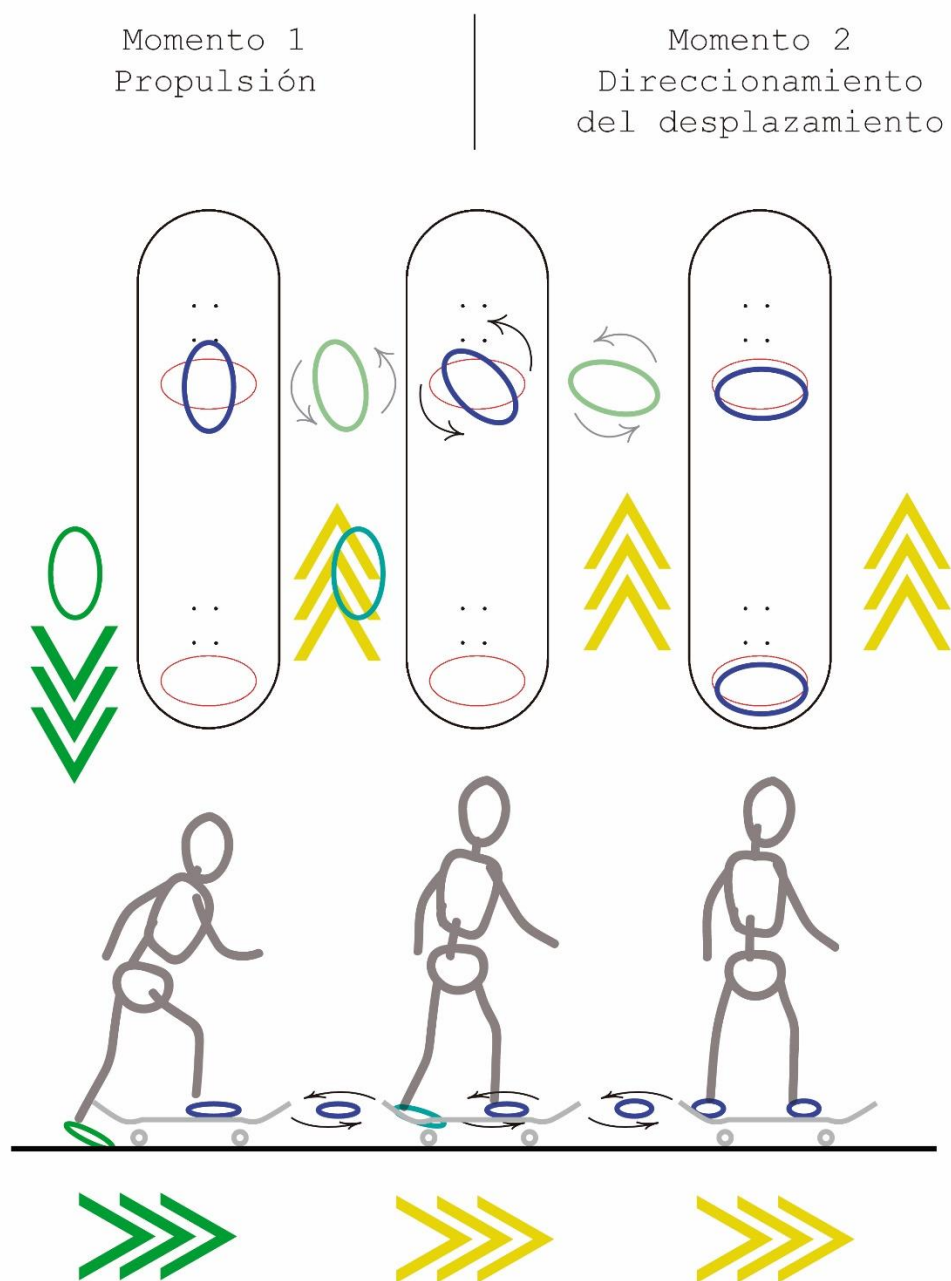


Figura 76 Momentos de la conducción. Fuente: Datos propios.

Esta información es resultado del análisis obtenido en las dos sesiones de la observación participante haciendo énfasis minucioso en los documentos de video, permitiendo mostrar la necesidad de incluir indicadores gráficos explicitando el punto de giro del posicionamiento dinámico del pie delantero (dominante) para complementar la guía de apoyo a la iniciación en la práctica de skateboarding.

Obteniendo y cumpliendo con la información requerida para el desarrollo de la propuesta de solución, se presenta la tabla 24 que incluye los requerimientos de la tabla 23 para el diseño del prototipo de ubicación adecuada de los pies y se le suman los obtenidos en la sesión 2 del trabajo de campo.

TIPO	NECESIDAD	REQUERIMIENTO	MEDIDA	Nº
Funcionalidad	Debe ser funcional	La gráfica sobre la lija debe indicar el adecuado posicionamiento para conducir una patineta de skateboarding	Nº de huellas	1
		La gráfica sobre la lija debe ajustarse a diferentes medidas de tablas.	7.5 a 8.5	2
Usabilidad	La grafica sobre la lija debe contemplar la comunicación gráfica para usuarios entre los 10 y 40 años.	Composición gráfica explícita para la ubicación de los pies sobre la patineta.	Explicitar ubicaciones de los pies	3
	La gráfica sobre la lija debe ser fácilmente replicable.	Evitar que la gráfica sobre la lija deje de indicar por desgaste.	Calidad de relación sustrato-pigmento.	4
Fabricación	La gráfica sobre la lija debe ser fácilmente replicable.	Disminuir la cantidad de procesos productivos al máximo.	Calidad de relación sustrato-pigmento.	5

Tabla 25 Tabla de Requerimientos de diseño para prototipo de plantilla de ubicación adecuada de los pies. Fuente: Datos propios.

12. REQUERIMIENTOS / DETERMINANTES

12.1. PDS.

TIPO	NECESIDAD	REQUERIMIENTO	MEDIDA	Nº
Funcionalidad	Debe ser funcional	El elemento gráfico indicativo sobre la lija debe indicar las 2 zonas donde es adecuado el posicionamiento de los pies para conducir la patineta.	Nº de zonas	1
		El elemento gráfico indicativo sobre la lija debe poder aplicarse a diferentes medidas de tablas.	7.0 a 8.5	2
Usabilidad	La herramienta de apoyo debe contemplar la comunicación gráfica para usuarios entre los 10 y 40 años.	Diseñar composición gráfica con explicitación textual.	Explicitar usos, zonas y partes de la superficie de la patineta.	3
	El elemento gráfico indicativo debe resistir el uso.	Evitar que el elemento gráfico indicativo deje de indicar por desgaste.	Calidad de relación sustrato-pigmento.	4
Comunicación	El manual debe indicar 5 puntos de información: la información básica de recomendación para un uso adecuado de la patineta a través de la indicación gráfica y su proceso de impresión sobre la lija, los principios para una adecuada postura corporal para el momento de conducir la patineta, ejercicios lúdicos para el mejoramiento de la habilidad en conducción de la patineta: caminata de pingüino, relojes y zigzag.	El proceso de impresión del elemento gráfico indicativo sobre la patineta debe ser guiada por el manual de pasos.	Proceso productivo.	5
		El manual de pasos para una adecuada iniciación en la conducción de una patineta debe ser de obtención física o digital.	Diagramación física y digital.	6
	El elemento gráfico indicativo debe indicar el punto de giro característico de la variable dinámica encontrada en el trabajo de campo.	El elemento gráfico indicativo sobre la lija debe indicar el punto de giro característico de la variable dinámica	Punto en zona delantera.	7
Fabricación	El elemento gráfico indicativo debe ser fácilmente replicable.	Disminuir la cantidad de procesos productivos al máximo.	Nº de piezas.	8
Mantenimiento	La herramienta debe ser fácilmente visualizable, y repintable.	El proceso de impresión de el elemento gráfico indicativo sobre la patineta debe permitir su repetición fácilmente al igual que el manual.	Proceso productivo.	9

Tabla 26 Product Design Specification. Fuente: Datos propios.

13. PROPUESTA DE SOLUCIÓN

13.1. Composición de la herramienta didáctica.

La propuesta de solución está compuesta por una plantilla para estarcido con la que se indica gráficamente sobre la lija de la patineta un adecuado posicionamiento de los pies para la iniciación en la conducción y un manual de pasos para una adecuada iniciación en la conducción de una patineta de skateboarding.

El indicativo gráfico resultante del estarcido con la plantilla sobre la lija de la patineta comunica explícitamente al usuario la información fundamental necesaria para una adecuada ejecución del manejo durante la actividad de conducción de la patineta por medio de la diagramación de las zonas de la superficie donde es adecuado el posicionamiento de los pies. Entendiendo su característica **dinámica** y las curvas que presenta la patineta de skateboarding, también se indica la orientación correcta de la patineta, y los puntos de presión para direccionar la patineta hacia la derecha o izquierda con la punta talón (slalom).

El manual físico o digital de pasos para una adecuada iniciación en la conducción de una patineta de skateboarding debe contener 5 puntos que presenten la información básica de recomendación para un uso adecuado de la patineta a través de la indicación gráfica y su forma de impresión por estarcido sobre la lija, los principios para una adecuada postura corporal para el momento de conducir la patineta, ejercicios lúdicos para el mejoramiento de la habilidad en conducción de la patineta: caminata de pingüino, relojes y zigzag. Extraídos del contenido lúdico y didáctico de las clases impartidas en las 3 ciudades observadas en el trabajo de campo.

De ésta manera se cumple con los requerimientos y determinantes para el desarrollo de la concreción:

13.2. Elemento gráfico indicativo

El proceso productivo de impresión conocido como **estarcido**, el cual ya se utilizaba en la antigua Roma, se popularizó en los Estados Unidos en 1960.

“Un estarcido es un recortable con zonas abiertas y cerradas. La mejor forma de crearlo es recortando la imagen deseada en una hoja de papel duro; el dibujo aparece como un espacio abierto con zonas sólidas alrededor. La plantilla así obtenida se sitúa sobre una nueva hoja de papel y se aplica la pintura sobre toda la superficie. Las zonas de pintura que llegan a la hoja

inferior quedan limitadas a la forma de los huecos de la plantilla, creando así la imagen deseada.” (ixv.es, 2012-2019)

La acción de estarcir corresponde tanto a la serigrafía como a la técnica de la estampación a través de plantillas o estencil, pues en ambos procesos se trata de una transferencia de pigmento por filtrado a través de un substrato de forma indirecta mediante el tejido o por el también, la imagen se estampa directamente a través de los cortes, luego de vectorizar manualmente una plantilla con el objetivo de obtener un material de graficado. (Echeverri, 2008)

La vectorización para recorte de un material laminar cuyo espesor sea mayor que 0.2mm y menor que 1.0mm y responda a un formato de 30 x 60 cm se presenta en la figura siguiente:

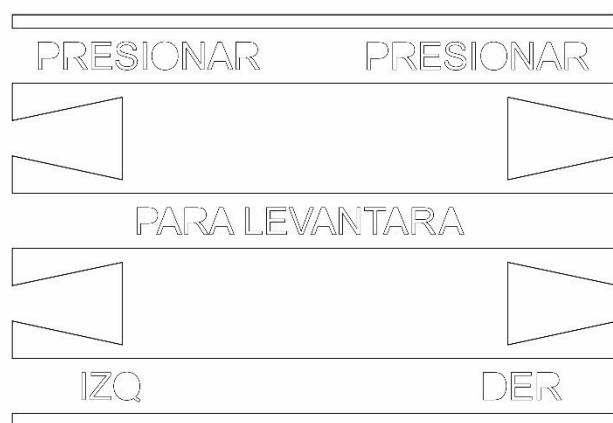
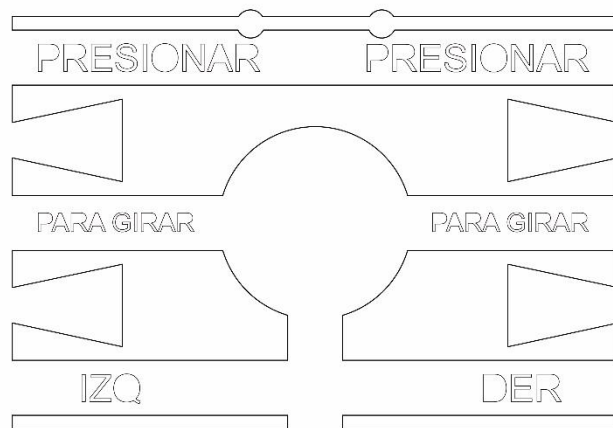


Figura 77 Vector de corte en español para generar Plantilla de Estarcido. Fuente: Datos propios.

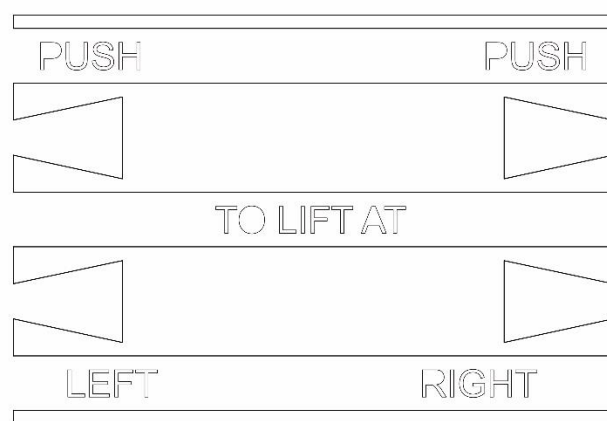
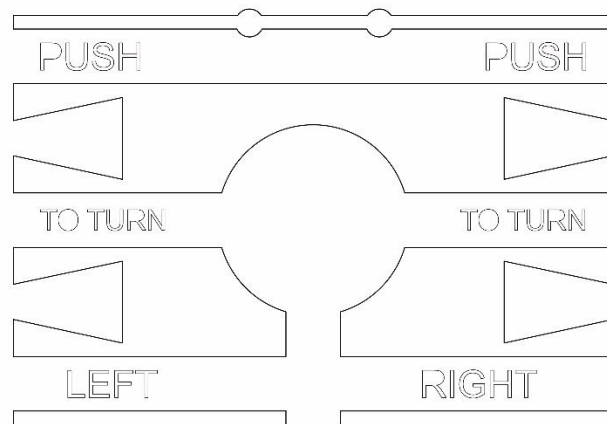


Figura 78 Vector de corte en inglés para generar Plantilla de Estarcido. Fuente: Datos propios.



Figura 79 Visualización de impresión usando la Plantilla de Estarcido. Fuente: Datos propios.

13.3. Manual de iniciación a la conducción de la patineta de Skateboarding.

Los 4 puntos de información que componen el contenido del manual son los siguientes:

1. Presentar las partes de la patineta y cómo aplicar la gráfica sobre la patineta por medio del estarcido a través de la Plantilla para estarcir el elemento gráfico indicativo.
2. Recomendación para la definir por medio de la exploración, qué pie se percibe más cómodo para ubicar en la posición delantera.
3. Recomendaciones básicas para una postura corporal adecuada.
4. Planteamiento de los 3 ejercicios principales para el mejoramiento de la habilidad en conducción de la patineta: caminata de pingüino, relojes y zigzag.
5. Informar cómo direccionar el desplazamiento sobre la patineta.

Se realizó una diagramación de la información teniendo en cuenta una visualización impresa sobre folleto media carta y como también por medio de dispositivos móviles celulares.

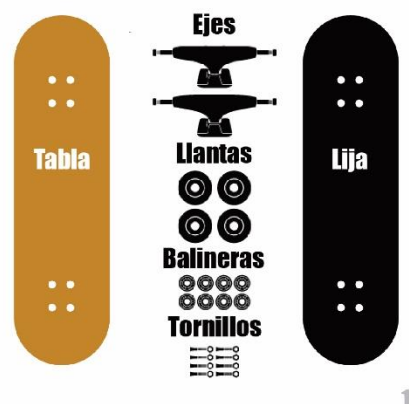
Manual de iniciación a la conducción de una patineta de Skateboarding.

Arcila Aristizabal, S.

1.1

Partes de una patineta de Skateboarding

La patineta está compuesta por 6 partes:



1.2

Imprimir gráfico indicativo sobre la lija con Plantilla de estarcido

Paso 1: Ubicar la plantilla sobre la lija de la patineta usando las guías circulares para los tornillos delanteros.



Ubicar en los 2 tornillos traseros de los 4 delanteros de la patineta.

1.2

Imprimir gráfico indicativo sobre la lija con Plantilla de estarcido

Paso 2: Rociar la plantilla puesta sobre la lija de la patineta usando idealmente una pintura de aerosol color blanco.

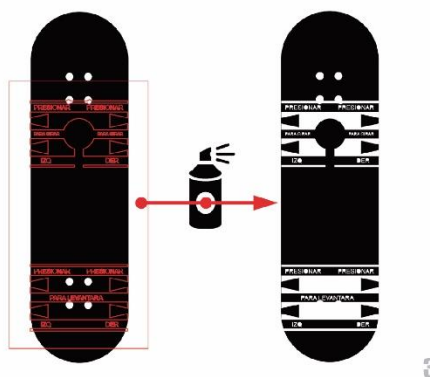


Figura 80 Páginas 1 a 4 del Manual de iniciación a la conducción de la patineta de Skateboarding. Fuente: Datos propios.

2. Recomendación para la definir qué pie se percibe más cómodo para ubicar delante.

En la mayoría de los casos el pie que otorga más comodidad al ponerlo adelante es el dominante, pero se requiere la exploración de abordaje a la patineta para que el usuario defina y establezca qué pie usar delante.

A las personas cuyo pie delantero es el derecho se les identifica como Goofy y a las cuyo pie delantero es el izquierdo se les identifica como Regular.

4

3. Recomendaciones básicas para una postura corporal adecuada.

Son 3 las recomendaciones básicas:

1. El cuerpo no debe mantenerse tensionado sino relajado dispuesto a la fluidez del desplazamiento sobre una superficie inestable.
2. Las rodillas se deben mantener semi flexionadas.
3. Los hombros deben estar alineados con la patineta al igual que las rodillas. De manera que el cuerpo esté posicionado perpendicularmente a la línea de desplazamiento de la patineta durante el movimiento.

5

4. Ejercicios principales para el mejoramiento de la habilidad en conducción de la patineta.

Son 3 los ejercicios principales:

1. Caminata de pingüino sobre la patineta. Ubicar los pies sobre ambas alas de la patineta así:



Desplazarse en sentido perpendicular al giro de las llantas levantando cada extremo de la patineta por cada paso:



6

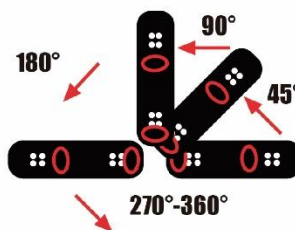
4. Ejercicios principales para el mejoramiento de la habilidad en conducción de la patineta.

2. Relojes.

Ubicar los pies en la posición adecuada:



Girar la patineta estando sobre ella 45°, 90°, 180°, 270° y 360°:



7

Figura 81 Páginas 5 a 8 del Manual de iniciación a la conducción de la patineta de Skateboarding. Fuente: Datos propios.

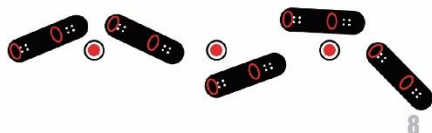
4. Ejercicios principales para el mejoramiento de la habilidad en conducción de la patineta.

3. ZigZag.

Ubicar los pies en la posición adecuada:



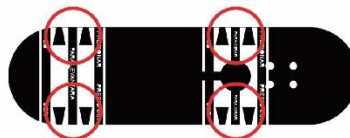
Desplazarse encima de la patineta levantándola presionando su ala trasera para redireccionar el movimiento trasando un camino de zigzag.



5. Cómo direccionar el desplazamiento sobre la patineta.

Son 2 las formas de direccionar el desplazamiento de la patineta:

1. Presionando con las puntas y talones de los pies, las zonas laterales (señaladas con flechas en la gráfica indicativa)



2. Levantando la parte delantera de la patineta a través del ala trasera y girar como en el ejercicio de Relojes.

9

**Ahora, practicando
lograrás mejorar y
aprovechar una
adecuada iniciación a
la conducción de una
patineta de
Skateboarding.**

Figura 82 Páginas 9 a 11 del Manual de iniciación a la conducción de la patineta de Skateboarding. Fuente: Datos propios.

14. CONCLUSIONES

- La pérdida del interés por el Skateboarding o las patinetas es una consecuencia de la acumulación de experiencias desfavorables durante la iniciación.
- En el estado de la técnica se logra encontrar el uso de herramientas para el entrenamiento y acondicionamiento físico, pero no para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la habilidad específica de conducir una patineta de skateboarding.
- La ausencia de apoyo en la relación comunicacional patineta-practicante da lugar a la incertidumbre del posicionamiento de los pies sobre la patineta, lo que predispone una postura corporal inestable para el control del equilibrio.
- Saber manejar la patineta es resultado de un conocimiento experiencial y táctico traducido en movimientos técnicos y precisos que se desarrollan únicamente con la práctica.
- Planteando la comunicación por medio de gráficos como herramienta didáctica podemos indicar un área adecuada de contacto entre los pies y la patineta de Skateboarding. Dicha área superficial no presenta indicaciones al usuario en una patineta convencional que sirvan como apoyo al aprendizaje del manejo, ausencia que permite el inadecuado posicionamiento.
- La comunicación es esencial en los sistemas productivos modernos, siendo el diseñador un intérprete y un organizador de los mensajes de las compañías y los usuarios; el diseño de esta manera toma un importante rol de influenciador de compra, de cambio de opinión y de transformación de la realidad.
- La práctica de un deporte organizado enseña a los niños y jóvenes a pensar críticamente y a emplear su criterio para solucionar problemas. Los juegos deportivos, los festivales y los atletas populares tienen el poder de congrega gente con diferentes condiciones de vida. Eventos que constituyen excelentes oportunidades para fomentar estilos de vida saludable al mismo tiempo que advierten los efectos nocivos de algunas conductas como fumar, consumir alcohol y/o usar otro tipo de drogas. Son una oportunidad para salvar vidas.
- La información recopilada en el desarrollo del trabajo muestra que el aprendizaje de skateboarding es un ejercicio práctico y autónomo en muchos casos, lo que significa que el proceso se apoya en la intención de visualizar un cambio en el hábito de aprendizaje, que ya ha iniciado en las escuelas observadas, en las cuales se requiere posibilitar mejores alternativas de afianzamiento deportivo a sus practicantes, como se

evidencia en las escuelas de formación de otras disciplinas como en el caso de Vértigo en Cali.

- En el estado de la técnica se logra encontrar el uso de herramientas para el entrenamiento y acondicionamiento físico, pero no para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la habilidad específica de conducir una patineta de skateboarding.

15. BIBLIOGRAFÍA

- Alabarces, P. (2000). Los estudios sobre deporte y sociedad: objetos, miradas, agendas. Peligro de Gol. Estudios sobre deporte y sociedad en América latina, 11-30. Buenos Aires, Argentina.
- Alba T, J. S. (2016). David González: el duro del skate en Colombia. *Revista Diners*.
- Ávalos, C. &. (2007). EVIDENCIA DEL TRABAJO PROPIOCEPTIVO UTILIZADO EN LA PREVENCIÓN DE LESIONES DEPORTIVAS. Medellín, Antioquia, Colombia.
- Baluverxa Escuela Surf Cabo Peñas. (19 de Agosto de 2019). *www.baluverxa.com*. Obtenido de <https://www.baluverxa.com/2014/04/como-colocar-bien-los-pies-sobre-la.html>
- BAUMFest.com. (03 de 04 de 2018). *baumfest.com*. Obtenido de baumfest.com/retrospectiva-historia-del-skate/
- Bonilla, B., & Bolívar, C. (1998). Educación Física. Revista Kinesis. Vol, 24.
- Bonilla, C. (1996). Didáctica de la Educación Física de Base. Armenia, Colombia.
- Bonilla, C. (1997). La investigación cualitativa etnográfica en educación Física.
- Congreso de la República de Colombia. (2016). Proyecto de ley N° 79 Cámara. Colombia.
- Echeverri, R. T. (05 de 02 de 2008). EL ESTARCIDO O ARTE DEL ESTÉNCIL, UN HACKING VISUAL. Una mirada a la escena colombiana. Medellín, Colombia.
- El País. (2 de Marzo de 2017). *www.elpais.com.co*. Obtenido de <https://www.elpais.com.co/deportes/skateboarding-un-salto-hacia-los-juegos-olimpicos-de-tokio-2020.html>
- Falcon, V. C., & Rivero, E. D. (2013). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. Revista Lecturas: Educación Física y Deportes, 1. España.
- Florià, C. A. (Febrero de 2000). Pero... ¿qué es, realmente, la usabilidad? . Zaragoza, España.
- Gibson, J. J. (1997). The Theory Of Affordances.
- Gutiérrez, R., & Narváez, A. (2010). LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES INDIVIDUALES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA.

- Guzman, J. L. (18 de Mayo de 2018). *www.elpais.com.co*. Obtenido de <https://www.elpais.com.co/deportes/la-secretaria-de-recreacion-de-cali-apuesta-por-el-deporte-extremo.html>
- Hardwicke, C. (Dirección). (2005). *Lords of Dogtown* [Película].
- Hernandez, J. (1995). Torpeza motriz. Un modelo para la adaptación curricular, editorial universitaria. Barcelona, España.
- INSTITUTO NACIONAL DE SEGURIDAD E HIGIENE EN EL TRABAJO. (s.f.). Manual de normas técnicas para el diseño ergonómico de puestos con pantallas de visualización (2 Edición). España.
- International Organization for Standardization. (2008). ISO 9241-11:2008 Ergonomics of human-system interaction - Part 11: Usability: Definitions and concepts.
- ixv.es. (2012-2019). *ixv.es* . Obtenido de <http://ixv.es/estarcido.php>
- Juanferpt. (Diciembre de 2017). *Total Surf Camp*. Obtenido de <https://totalsurfcamp.com/es/blog/guia-basica-de-las-10-modalidades-actuales-de-deportes-del-surf>
- Lázaro, A. (2000). El equilibrio humano: un fenómeno complejo. *Das menschliche gleichgewicht: ein komplexes phänomen. motorik*, 2, 80-86.
- Lázaro, L. A. (2008). Estimulación vestibular en Educación Infantil. Teruel, España.
- Lephart, S., Myers, J., & Riemann, B. (2003). Role of proprioception in functional joint stability. Philadelphia, USA.
- longboardcolombia.com. (2019). *longboardcolombia.com*. Obtenido de <https://longboardcolombia.com/50-modalidad>
- Loret, A. (1995). Génération glisse. La revolution du sport des <années fun>.
- Medina. (2009). Didáctica General, ed Pearson.
- Moreno, J. A. (2012). Propuesta metodológica para la fundamentación de judo en la formación del educador físico. Cali, Colombia.
- Moreno, J., Rosa, A., López, A., & Pérez, B. (2007). La representación gráfica como recurso educativo en la enseñanza de las actividades acuáticas. España.
- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Obtenido de www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/
- Nigel, B., Kirakowski, J., & Maissel, J. (September de 1991). What is Usability? Stuttgart.
- Oller, G. (Vie 13 de Octubre de 2017). *Goofy o Regular: ¿Cómo colocar mis fijaciones?* Obtenido de www.lugaresdenieve.com/?q=es/reportaje/goofy-o-regular-como-colocar-mis-fijaciones-snow
- Oña, A., & Bilbao, A. (2000). La lateralidad motora como habilidad entrenable. Efectos del aprendizaje sobre el cambio de tendencia lateral. Granada, España.

- Parlebas, P. (2001). Pierre, P. (2001). Juegos, Deportes y Sociedades: Léxico de praxiología motriz. Barcelona, Paidotribo, España.
- Progreso Skateboarding & Rua Sb. (Agosto 2015). Memorias del Skateboarding Colombiano.
- RadiKiteTarifa. (Marzo de 2017). Posición footstraps tabla Kite. Tarifa, España.
- Ramón, G., Rodríguez, G., Jimenez, O., Echeverri, A., & Ramirez, W. (2013). Aprendizaje motor, precisión y toma de decisiones en el deporte. Medellín, Antioquia, Colombia.
- Ramón, G., Rodríguez, G., Jimenez, O., Echeverri, A., & Ramirez, W. (2013). Aprendizaje motor, precisión y toma de decisiones en el deporte. Medellín, Antioquia, Colombia.
- Rigal, R. P. (2008). Desarrollo Motor. Tapachula, Mexico.
- Robledo, J. (Octubre de 2009). Observación Participante: Informantes claves y rol del investigador. Departamento de Investigación FUDEN.
- Saraví, J. R. (2007). Jovenes, skate y ciudad: entre el juego y el deporte. *Revista Educación física y deporte UdeA*, 71.
- Saravi, J. R. (2009). El skate como práctica corporal juvenil. ¿Es posible su ubicación dentro del concepto de deporte? Buenos Aires, Argentina.
- Saravi, J. R. (Septiembre de 2012). Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de La Plata. La Plata, Argentina.
- Senado de la Republica. (2013). Proyecto de Ley N° 30 Senado. Colombia.
- skateboardinghalloffame.org. (2019). <http://www.skateboardinghalloffame.org>. Obtenido de <http://www.skateboardinghalloffame.org/projects/frank-nasworthy/>
- skatespain.com. (2009). *skatespain.com*. Obtenido de <https://skatespain.com/historia-del-skateboarding>
- Suarez, G. R. (2002). Técnica, Biomecánica y aprendizaje motriz. Antioquia, Colombia.
- Torres, C., & Silva, R. (2005). La Formación de Competencias Cudadanas. Bogotá, Colombia.
- UNICEF. (2004). Deporte, recreación y juego. New York, Estados Unidos.
- Vértigo, P. (2019). *PLAN METODOLÓGICO ESCUELAS DE SKATEBOARDING VÉRTIGO*. Santiago de Cali.
- Vértigo, P. (2019). *PLAN METODOLÓGICO GENERAL ESCUELAS VÉRTIGO*. Santiago de Cali.
- Villa, C. (2011). Coordinación y equilibrio: bas para la educación física en primaria. *Revista Digital: Innovación y Experiencias Educativas*, (37).
- Weineck, J. (2005). Entrenamiento Total. Paidotribo, España.

16. Anexos

16.1. Encuestas realizadas en la sesión 1 del trabajo de campo:

clase 4 - 6 PM

Cx11 - Santa Clara.
8/Ago/19

Nombre: Jose David Cardona Castro

Edad: 22

Tiempo que lleva realizando la práctica deportiva: 10 años de practica

Rol en la enseñanza deportiva de Skateboarding: Monitor deportivo

Conocimientos adquiridos para ofrecer clases de Skateboarding: técnicas básicas de desplazamiento, ejercicios coordinativos, ejercicios psico sociales

1. ¿De qué manera se da explicación de cómo iniciar la práctica de Skateboarding a una persona que no ha abordado una patineta nunca?
Iniciamos observando su pie dominante, se hacen ejercicios de coordinación básicos, como giros de reloj, la caminata y el zigzag.
2. ¿Dónde, una persona interesada en iniciar la práctica de Skateboarding, puede obtener información para hacerlo? En la página de la secretaría del deporte de allí se encuentran todos los puntos en donde se dan clases gratuitas con el programa Vértigo de la alcaldía.
3. ¿Qué dificultades debe superar el iniciante para lograr conducir la patineta?
Superar el miedo, ser persistente, frustración.
4. ¿Dentro de la instrucción, recomendación o clase de iniciación a la práctica, hace uso de alguna herramienta didáctica para el apoyo del aprendiz? ¿Por qué? No usamos solo herramientas didácticas, sino lúdicas como juegos grupales que permitan ganar confianza con el grupo y poder aprender de manera más cómoda.
5. ¿Cómo se podría facilitar a los iniciantes el aprendizaje de la conducción de la patineta (rodar)? Con ejercicios de equilibrio, coordinativos, como la escalera biométrica, caminata sobre la tabla, zigzag sobre la tabla.

Marque dónde es adecuado el posicionamiento de los pies sobre la patineta para iniciar el aprendizaje de la conducción.

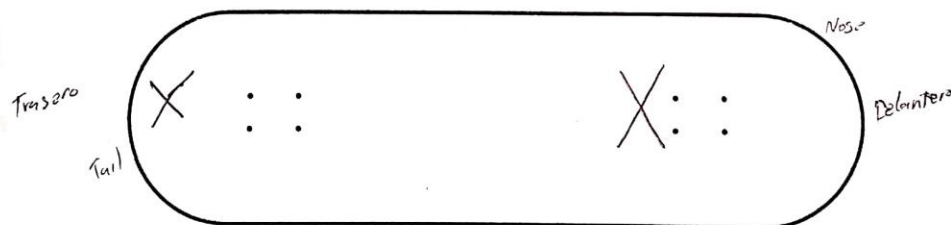


Figura 83 Encuesta resuelta por Instructores. Fuente: Datos propios.

clase 4 - 6 pm

Cali - Santa Clara
8/Ago/19

Nombre: Angel Manuel Santos Ordóñez
Edad: 15 años

1. ¿Qué información considera que debe saber antes de abordar la patineta para desplazarse sobre ella?

R// La forma correcta de ubicar los pies en la Patineta

2. ¿Qué dificultades encuentra usted al abordar la patineta para desplazarse sobre ella?

R// El control de desplazamiento y la dirección

3. ¿Cómo cree que se puede facilitar el aprendizaje de la conducción de la patineta?

R// creo que primero voy a donde un Profesor a que me explique y luego a practicar demasiado

Clase 4 - 6 PM

Ctrl. - Santa Clara
8/ Ago/ 19

Nombre: CHICSA GRAYNES

Edad: 13

Tiempo que lleva realizando la práctica deportiva: HACE 2 SEMANAS

1. ¿Cómo nació el interés por la práctica de Skateboarding en su caso?

PORQUE ES UN DEPORTE ALTERNATIVO

2. ¿Qué dificultades tuvo para usted iniciar la práctica de Skateboarding?

DAR LAS VUELTAS Y HACER
LOS RELOJES

3. ¿Dónde encontró información para iniciar la práctica de Skateboarding?

MI MADRE INVESTIGO POR FB

4. ¿Cómo cree que se puede facilitar el aprendizaje de la conducción de la patineta?

NO TENGO NINGUNA IDEA.

LOS METODOS CON LOS QUE
ME ESTAN ENSEÑANDO
ESTAN BIEN.

Figura 85 Encuesta resuelta por Principiantes. Fuente: Datos propios.

16.2. Encuestas realizadas en la sesión 2 del trabajo de campo:

Contexto: Cx1 - Santa Clara clase de 4 a 6 pm
Fecha y hora: 22/agosto/2019
Nombre: Jose David Cardona Castro
Edad: 22 años
Tiempo que lleva realizando la práctica deportiva: 10 años
Rol en la enseñanza deportiva de Skateboarding: Monitor Deportivo del programa Vértigo
Conocimientos adquiridos para ofrecer clases de Skateboarding: Capacitaciones en clases lúdicas, juegos dinámicos que ayudan a socializar y ganar confianza en el grupo.

Preguntas abiertas para respuesta textual en hoja carta impresa:

1. ¿Al indicar gráficamente una adecuada ubicación de los pies sobre la lija de la patineta para enseñar cómo conducir una patineta de Skateboarding qué se logra?
2. ¿Además de indicar gráficamente una adecuada ubicación de los pies sobre la patineta, qué considera necesario para facilitar el aprendizaje de la conducción?
3. ¿La herramienta de apoyo al aprendizaje de la conducción de la patineta qué aportaría al proceso de enseñanza-aprendizaje que sucede en la Escuela de Skateboarding?
4. ¿De qué manera encuentra útil la herramienta de apoyo al aprendizaje en las clases de iniciación a la práctica deportiva de Skateboarding?

1 R/: Se logra un fácil control, una postura segura que ayuda a contener más el equilibrio y estar más seguros al momento de desplazarse

2 R/: La correcta alineación de los hombros con las rodillas al momento de subir a la patineta.

3 R/: Mayor facilidad tanto al enseñar, como al aprender, debido a que sería una guía para personas que nunca se han montado en una patineta, y las cuales sufren caídas por no saber ubicar bien los pies sobre la patineta

4 R/: Para explicar, a las personas iniciantes sin ninguna experiencia a como ubicarse y que tengan menos golpes al aprender por primera vez.

Figura 86 Encuesta resuelta por Instructores. Fuente: Datos propios.

Contexto:

Fecha y hora:

Nombre: Sebastián Loaiza Toro

Edad: 23

Preguntas abiertas para respuesta textual en hoja carta impresa:

1. ¿La información de las recomendaciones y las indicaciones graficas de ubicación adecuada de los pies en la lija facilitan el proceso de aprendizaje de la conducción de la patineta? ¿Por qué?
 2. ¿Qué dificultades encuentra usted al abordar la patineta para desplazarse sobre ella teniendo estas herramientas de apoyo?
 3. ¿Cómo cree que se puede facilitar el aprendizaje de la conducción de la patineta contando con estas herramientas?
1. Si lo facilita, principalmente porque al realizarlo me sentí con mayor confianza, con una posición cómoda y sin hacer ningún esfuerzo exagerado.
 2. La dificultad mía está más ligada a la confianza, es decir, temor a caerse, pero disminuyó considerablemente con las herramientas.
 3. Facilita la comodidad, es decir, la posición y esfuerzos exagerados, que a la larga son obstáculos de aprendizaje.

Figura 87 Encuesta resuelta por Exploradores. Fuente: Datos propios.

Contexto:

Fecha y hora:

Nombre: CHESEA GLAJALES

Edad: 13

Tiempo que lleva realizando la práctica deportiva: 1 MES

Preguntas abiertas para respuesta textual en hoja carta impresa:

1. ¿Qué información ^{hace} falta en la recomendación para una adecuada postura corporal y en las indicaciones gráficas para una adecuada ubicación de los pies sobre la lija para apoyar la conducción de la patineta de Skateboarding?
2. ¿Cómo considera que se puede facilitar el proceso de aprendizaje de la conducción de la patineta de Skateboarding?
3. ¿Qué opina de usar las indicaciones gráficas de una adecuada ubicación de los pies en la lija como herramienta de apoyo al aprendizaje de la conducción de la patineta?

1. FLEXIONAR LAS PIERNAS AL RODAR, POSICIONAR LOS PIES DEBAJO DE LOS 4 TORNILLOS, USAR LOS IMPLEMENTOS DE SEGURIDAD.
2. ME PARECEN BIEN LOS METODOS CLASICOS.
3. LAS INDICACIONES ESTAN CORRECTAMENTE POSICIONADAS

Figura 88 Encuesta resuelta por Principiantes. Fuente: Datos propios.