

Oportunidades de enseñanza durante el Covid-19

Juan Antonio Sala-Ramos

Asociación de Tenis de Hong Kong, Hong Kong.

RESUMEN

Sin duda, la situación actual plantea un reto que no habíamos visto antes en la industria del tenis. Este artículo comparte cómo la Asociación de Tenis de Hong Kong ha proporcionando oportunidades de aprendizaje electrónico a sus jugadores durante el COVID-19 con el uso de las TIC y lo importante que puede ser implementar un plan de estudios en línea en nuestros programas de tenis.

Palabras clave: COVID-19, uso de las TIC, aprendizaje en línea, innovación.

Recibido: 10 Abril 2021

Aceptado: 20 Mayo 2021

Autor de correspondencia:
Juan Antonio Sala-Ramos. Email:
juan.salaramos@tennishk.org

INTRODUCCIÓN

Según la Organización Mundial de la Salud, la enfermedad COVID-19 se detectó por primera vez a finales de 2019 en China y, desde entonces, se ha extendido por todo el mundo en un corto periodo de tiempo hasta afectar a más de 10 millones de personas (28 de junio de 2020), incluyendo casi medio millón de muertes. El 30 de enero de 2020, la OMS declaró el brote de la enfermedad COVID-19 como una emergencia sanitaria mundial, y el 11 de marzo, la enfermedad fue proclamada pandemia mundial.

Una abrumadora mayoría de los estudiantes matriculados en el mundo han experimentado el cierre temporal de la escuela durante la pandemia de COVID-19 en un intento de fomentar el distanciamiento social y, por tanto, desacelerar la transmisión del virus (Viner et al., 2020)

Ya sabemos que el tenis es uno de los deportes más seguros para practicar durante la pandemia debido a la distancia de separación entre los jugadores mientras se enfrentan. Hong Kong, a pesar de ser uno de los países que mejor están controlando la situación del COVID-19, el gobierno ha sido muy prudente. Durante varios meses, el tenis no estuvo permitido, por lo que los jugadores no tuvieron la oportunidad de seguir practicando el tenis y seguir aprendiendo conceptos.

Para mantener a los jugadores comprometidos y ofrecerles una formación continua, la Asociación de Tenis de Hong Kong decidió crear varias aulas virtuales educativas utilizando la plataforma Google Classroom. Dentro de la organización, la AN tiene diferentes programas organizados por grupos de edad y niveles. Cada entrenador principal es responsable de crear contenidos con su equipo de entrenadores y adaptarlos a las necesidades de sus jugadores.

APRENDIZAJE EN LÍNEA

El aprendizaje en línea puede calificarse como una herramienta que puede hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje esté más centrado en el alumno, sea más innovador e incluso más flexible. El aprendizaje en línea se define como "experiencias de aprendizaje en entornos síncronos o asíncronos utilizando

diferentes dispositivos (por ejemplo, teléfonos móviles, ordenadores portátiles...) con acceso a Internet".

En estos entornos, los estudiantes pueden estar en cualquier lugar (independiente) para aprender e interactuar con los instructores y otros estudiantes" (Singh & Thurman, 2019).

Según Liguori y Winkler (2020), las soluciones innovadoras de las instituciones sólo pueden ayudarnos a hacer frente a esta pandemia. Esto es precisamente lo que está intentando la Asociación de Tenis de Hong Kong con la implantación de un plan de estudios en línea para sus tenistas.

EL AULA

Cada aula está dirigida a los diferentes grupos de edad y niveles dentro de la organización. En la Figura 1, se puede observar el aspecto de las aulas en la plataforma.

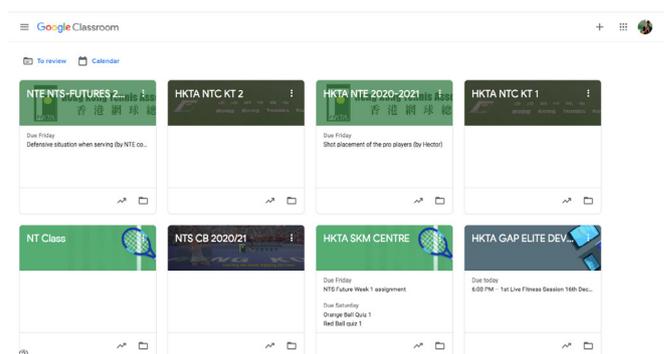


Figura 1. Visión general de las aulas.

En la Figura 2 se puede apreciar el aspecto de una semana en el calendario del jugador.

Una semana típica de un jugador tendrá en su mayoría al menos una tarea de cada tema.

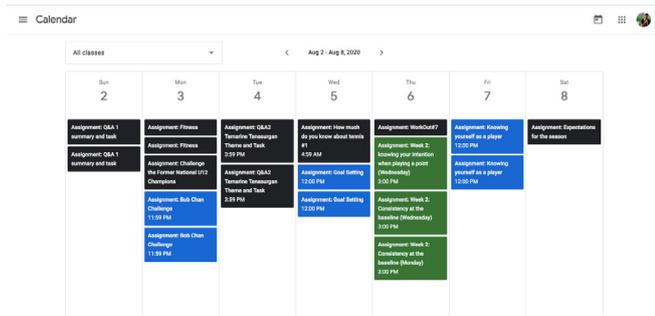


Figura 2. Vista general del calendario semanal del jugador.

Hay diferentes temas y contenidos dentro del aula que el equipo de entrenadores de la Asociación de Tenis de Hong Kong considera esenciales y que se pueden impartir en línea. Esos conocimientos serán útiles para el jugador una vez que podamos volver a las pistas de tenis.

Táctico

En esta sección, enseñamos a los jugadores varios aspectos tácticos que deben tener en cuenta. Solemos adjuntar un material teórico para que los jugadores lo lean primero, seguido de una explicación visual en vídeo en la que los jugadores pueden captar la idea de forma más eficaz. Después, les pedimos que completen un cuestionario para comprobar si han entendido los conceptos básicos. Para terminar, entregamos una tarea más completa que evalúa todos los conocimientos adquiridos. Después, corregimos los trabajos y les ponemos una nota final con feedback individual.

Aptitud física

Es esencial para la salud mental de los jugadores, sobre todo de los más jóvenes, mantenerse físicamente activos; por eso proporcionamos dos sesiones de fitness a la semana para todos nuestros grupos de edad. La Figura 3 muestra un ejemplo de una sesión de fitness realizada con algunos de nuestros jugadores. Trabajamos varios aspectos como la prevención de lesiones, la fuerza y el acondicionamiento. Las sesiones se llevan a cabo a través de la plataforma Zoom por nuestros preparadores físicos.



Figura 3: Jugadores durante una sesión de fitness.

Entrenamiento mental

Como todos sabemos, el aspecto mental del tenis es esencial y es un factor crucial mientras se compite. Cada entrenador actualiza su aula dos veces a la semana con tareas sobre temas mentales, como el ejemplo el que se puede observar en la Figura 4.

Tareas como: Cómo lidiar con los nervios; Cómo entrenar mentalmente; Mejorar la concentración, el autocontrol.

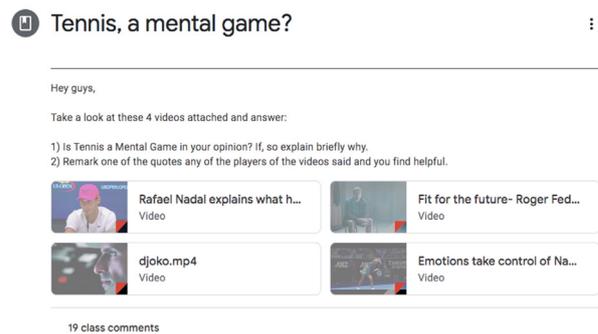


Figura 4: Un ejemplo de asignación mental para los jugadores.

Trivia de tenis

En esta sección, ponemos a prueba los conocimientos del jugador y le enseñamos preguntas sobre la historia del tenis, el significado de las palabras del tenis o las reglas de torneos específicos de la ATP o la ITF.

Preguntas y respuestas con deportistas profesionales

Cada semana, la Asociación de Tenis de Hong Kong trae a un deportista profesional que responderá a todas las preguntas que los jugadores de la asociación nacional tengan a través de la plataforma Zoom.

Algunos ejemplos de atletas profesionales que participaron en el Q & A son:

- Tamarine Tanasurgan. "Cómo usar el respeto para maximizarte como jugador".
- Sofia Arvidsson. "No dejes de mejorar".
- Matwe Middelkoop. "Nunca te rindas".
- Nick Matthew. "El trabajo duro tiene su recompensa".

Concursos

Para mantener a los jugadores motivados durante la cuarentena, creamos una competición en línea llamada "Batalla por la forma".

La plataforma Zoom celebra la competición en línea, siendo uno de los entrenadores el encargado de actuar como árbitro del partido, determinando quién gana y pasa a la siguiente ronda. Cada ronda tiene una prueba diferente para los jugadores. En la primera ronda, comprobamos qué jugador puede hacer más toques de marco (coordinación mano-ojo). Cada jugador tiene tres intentos para conseguir el mayor número posible de toques de marco seguidos.

En la segunda ronda, probamos cuántas repeticiones de burpees podía hacer el jugador en 3 minutos, evaluando al mismo tiempo su nivel de fitness.

La semifinal fue una prueba de conocimientos sobre algunos temas y conceptos que hemos trabajado antes en el aula, observando si los jugadores retienen los nuevos conocimientos aprendidos. Y para la final, hicimos una competición para ver quién pone un overgrip más rápido que el otro y comprobar sus habilidades.

Todos los jugadores disfrutaron de esta competición en línea. Después de completarlo, pidieron la segunda edición inmediatamente, lo que nos dice que vamos en la dirección correcta y nos demuestra que la educación en línea puede ser divertida y competitiva si se elige bien.

Desafíos

Una forma divertida de poner a prueba las habilidades de nuestros jugadores y, al mismo tiempo, potenciar nuestros canales de redes sociales mientras damos premios de nuestros patrocinadores a los tres jugadores con mayor puntuación.

Desafíos como "descubre dónde está la pelota" o "adivina cuántas pelotas hay en la canasta" fueron algunos ejemplos de desafíos que hicimos para involucrar a nuestra comunidad de tenistas.

EFFECTOS POSITIVOS DEL USO DE LAS TIC

- Permiten aprender de forma más atractiva que los métodos tradicionales.
- La comprensión y el interés de los jugadores se ven favorecidos al disponer de recursos muy variados como material audiovisual y herramientas multimedia que refuerzan los conocimientos de los jugadores.
- Es una gran ayuda para que aquellos jugadores introvertidos se comuniquen con los demás, pasando de ser un mero receptor a un participante activo en la dinámica del aula.
- Ayudan a crear autonomía para los jugadores al disponer de diferentes canales para buscar información y fomentar el autoaprendizaje.
- Elimina las barreras de espacio y tiempo entre el entrenador y el jugador, permitiendo que la experiencia de aprendizaje continúe fuera de la pista de tenis.

CONCLUSIÓN

Con el uso de las tecnologías hoy en día, deberíamos considerar el uso de plataformas de e-learning para proporcionar educación fuera de la cancha a nuestros jugadores, ya que

podrían utilizarse para sesiones de lluvia, para trabajar con jugadores lesionados, o simplemente como seguimiento de lo que entrenamos a diario en la pista y dar un servicio más dedicado a nuestros clientes.

Nos hemos dado cuenta de que no sólo hay aspectos negativos en esta época difícil, sino también positivos. Debido a la situación de COVID-19, ofrecemos la oportunidad de mantener a la comunidad tenística comprometida, aprendiendo y, lo que es más importante, mentalmente sana y activa.

En conclusión, la innovación en el tenis debe ser algo que no es sólo una consecuencia del impacto que el COVID-19 está teniendo en la industria del tenis, puede ser una oportunidad para mejorar el servicio de nuestros programas de tenis implementando un plan de estudios en línea y aprovechando los rápidos desarrollos de la tecnología que han facilitado la educación a distancia (McBrien et al., 2009).

REFERENCIAS

- Liguori, E. W., y Winkler, C. (2020). De lo offline a lo online: Challenges and opportunities for entrepreneurship education following the COVID-19 pandemic. *Entrepreneurship Education and Pedagogy*. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2515127420916738>
- McBrien, J. L., Cheng, R., & Jones, P. (2009). Espacios virtuales: El empleo de un aula online sincrónica para facilitar la participación de los estudiantes en el aprendizaje online. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 10(3), 1-17.
- Singh, V., & Thurman, A. (2019). De cuántas maneras podemos definir el aprendizaje en línea? Una revisión bibliográfica sistemática de las definiciones del aprendizaje en línea (1988-2018). *American Journal of Distance Education*, 33(4), 289-306. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08923647.2019.1663082>
- Viner, R. M., Russell, S. J., Croker, H., Packer, J., Ward, J., Stansfield, C., Mytton, O., Bonell, C. & Booy, R. (2020). Cierre de escuelas y prácticas de gestión durante los brotes de Coronavirus incluyendo COVID-19: A rapid systematic review. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 4(3), 397-404. <https://www.thelancet.com/action/showPdf?pii=S2352-4642%2820%2930095-X>
- OMS. Cuadro de mando de la enfermedad por coronavirus (COVID-19). Disponible en línea: <https://covid19.who.int/> (consultado el 28 de junio de 2020).
- OMS. Anuncia que el brote de COVID-19 es una pandemia. Disponible en línea: <http://www.euro.who.int/en/health-topics/health-emergencies/coronavirus-covid-19/news/news/2020/3/who-announces-covid-19-outbreak-a-pandemic> (consultado el 10 de mayo de 2020).

Copyright © 2021 Juan Antonio Sala-Ramos



Esta obra está bajo una licencia internacional [Creative Commons Atribución 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Usted es libre para compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato y adaptar el documento, remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla la condición de:

Atribución: Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

[CC BY 4.0 Resumen de licencia](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). [CC BY 4.0 Texto completo de la licencia](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

[CONTENIDO ITF ACADEMY RECOMENDADO \(HAZ CLICK ABAJO\)](#)

