

PROGRAMA CREACIÓN DE EMPRESA CAZATALENTOS “LA PALANCA”  
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL, ACADÉMICO Y LABORAL A TRAVÉS DEL  
DEPORTE CON SOPORTE PSICOLÓGICO

Adriana Charry Ossa

Universidad de La Sabana

## **Resumen**

El objetivo del presente documento es dar a conocer una propuesta de creación de empresa basada en el deporte y la actividad física como una herramienta para obtener una mejor calidad de vida y ofrecer a los participantes la óptima utilización de la herramientas que el deporte ofrece y que los sujetos estén en la capacidad de extrapolar sus habilidades destrezas y conocimientos deportivos a otras áreas de su vida tanto personal como social familiar académica y laboral, esto a través de una práctica deportiva dirigida y acompañada y apoyado por un acompañamiento y soporte psicológico continuo

Palabras Clave: Deporte, Talento, Creatividad, Innovación.

## **Abstract**

This document is goal is to propose an enterprise based on sport and physical activity as a tool for obtaining a better quality of life. Through a sporting practice led by a continual psychological support, the participant is offered a way to use this tool in order to extrapolate their strengths and skills to other areas, such as society, family, academy and work.

Key Words: Sport, Skills, Creativity.

PROGRAMA CREACIÓN DE EMPRESA CAZATALENTOS “LA PALANCA”  
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL, ACADÉMICO Y LABORAL A TRAVÉS DEL  
DEPORTE CON SOPORTE PSICOLÓGICO

La Palanca como programa Cazatalentos: La esencia de Cazatalentos consiste en descubrir las herramientas propias, para jugar y dialogar con ellas en un medio social. Se parte de un supuesto simple: la exploración personal es inagotable y su búsqueda constante es clave para cualquier realización: motor del movimiento cultural.

Cazatalentos exige al máximo las posibilidades de sus integrantes sin ejercer presiones nocivas de juicio o evaluación de resultados. Consideramos los talentos propios relacionados con el deporte y la actividad física y buscamos darles una mayor orientación tanto psicológica como deportiva mediante un trabajo dedicado.

La planeación y el fundamento conceptual permiten que sea cada persona, y su grupo social, quién experimenta y demuestra las transformaciones de su trabajo como autor e inventor.

Las realizaciones adquieren forma y uso en el lugar donde nacieron, convirtiendo la práctica individual en un suceso grupal que rehace el trabajo y lo mantiene activo. Los participantes emprenden un dominio sobre las propias herramientas y experimentan con ellas de ahí en adelante. Se ofrece un seguimiento para aquellos participantes que deseen continuar con su trabajo personal o ampliar sus alcances sociales.

¿A partir de la inventiva de cada individuo y de sus preferencias, destrezas, habilidades o gustos en los diferentes deportes puede la persona ilustrar su vida a partir del área de su elección?

***Dadme un problema y os daré un motivo para innovar, dadme una persona creativa y os daré un proyecto Innovador, dadme un grupo innovador y os cambiaré la cultura. (S. de la Torre)***

Aprender una cosa es inventar la vida y la cultura. Hacer algo es comprometerse con la historia. Cada respiro, cada gesto de un inventor hace eco en el curso de los tiempos. Por eso, todo lo que ha pasado ya se escucha en la memoria.

El aprendizaje es la mezcla constante del “ser” con el sitio donde “es”. No se trata de un proceso y unos requisitos por alcanzar. Hay que jugar el todo por el todo, tomar decisiones con valor, buscar la suerte, y perseguir la inspiración.

Inventar: Inventar es saber componer la realidad, para hacerlo, toca saber algo antes. En la invención, la historia se mezcla con la memoria para componer una obra propia.

Inventiva no es una capacidad del cerebro para solucionar problemas ajenos, se trata de la destreza para preparar y probar los propios. La invención no revolotea problemas ideales, va más adentro, juega con lo que existe y hace realidades, plantea futuros. Por ser una facultad, la inventiva no puede abordarse de forma convencional. No hay formato que la resista ni cátedra que la abarque. Hablamos de un recurso, no de un contenido definido. Es algo que debe vivirse en carne propia.

¿Cómo acceder a una lógica inventiva sin hacer uso de una secuencia genérica de enseñanza?

¿Cómo defender un orden que permita identificar los logros?

La clave es el trabajo sobre la necesidad primordial del individuo en su medio histórico real. Una vez que se define esa motivación tangible, (exclusiva al sitio y a la persona), se puede empezar a operar, (a corazón abierto). Esta delicada cirugía consiste en una búsqueda de respuestas, simultánea a una formulación de preguntas. La necesidad se convierte así en revolución, en energía. Del corazón de este trabajo emergen las raíces de la invención.

Luego de operar, se requiere un recipiente donde verter los hallazgos y una temperatura social adecuada para su manifestación. En este punto se halla en el lenguaje de áreas deportivas una atmósfera propicia. La invención sobre el trabajo corporal, exige reglas, dedicación, esfuerzo, y al mismo tiempo, brío, flexibilidad, reconocimiento, y claro, un goce real.

La experiencia de “inventar y hacer lo inventado” facilita la cohesión de: cuerpo/mente/sociedad. Le permite al inventor comprender su medio y dialogar con un grupo, con la cultura.

Los Grupos, inicialmente el programa pretende ser aplicado en el contexto educativo, en colegios. Los grupos para la aplicación del programa se dividen según la edad y el momento del desarrollo al que pertenecen sus participantes, organizado de la siguiente manera:

**Talentos:** 6 a 11 años. “El arte, cuando es bueno es siempre entretenimiento” Bertold Brecht.

**Exploradores:** 11 a 15 años. “La finalidad del arte es cuerpo a la esencia secreta de las cosas, no el copiar su apariencia”. Aristóteles.

**Inventores:** 15 años en adelante. “El que en un arte ha llegado a maestro puede prescindir de las reglas”. Arturo Graf.

### M i s i ó n

Inventar un lugar alternativo donde el aprendiz talentoso encuentre seguridad para experimentar y expresar su vida.

Impulsar el pensamiento inventivo del grupo social.

Proponer estrategias concretas para el perfeccionamiento y difusión de las propuestas.

Prestar un servicio de acompañamiento y guía con diálogo a redes sociales.

## V e n t a j a s

Impulso de la inventiva personal y grupal.

Difusión y ofertas de seguimiento. (Competencias).

Aprendizaje experiencial y teórico.

Trabajo grupal e individual. (Convergencia entre juego personal y realidad social).

Alternativas de afrontamiento frente a dificultades académicas.

Diálogo con padres de familia y pares.

Afianzamiento de confianza y habilidades sociales.

Adquisición de destrezas en resolución de conflictos y problemas análogos.

El programa está diseñado y dirigido por psicólogos con interés y experiencia en cada énfasis.

## S e s i o n e s

Las sesiones de los diferentes módulos comparten la siguiente estructura metodológica:

Trabajo individual y en pequeños grupos.

Elaboración constante de propuestas, guiada por la supervisión de los coordinadores.

Participación activa de los integrantes del grupo sobre todas las propuestas.

Experiencia práctica, debate, exposición, apreciación, análisis, competencia y encuadre social.

Diálogo individual, grupal, y con padres de familia.

Al terminar el programa Cazatalentos se entrega una constancia de asistencia que le permitirá al participante acceder a eventos y seguimientos posteriores.

## A c t i v i d a d f í s i c a

Para lograr un trabajo que explote la fuerza del conjunto: mente-cuerpo, es necesario que la persona desarrolle y conozca su propia disposición y determine su actividad personal basándose en el autoconocimiento. Esta planeación se gesta a partir de

las necesidades, deseos, y experiencias sobre la corporalidad. Para luego fundirse socialmente mediante el *diálogo deportivo*: un código de comunicación social que se establece por medio de la competencia, ó mediante la formación de equipos.

*Juego y deporte: diferenciación y perspectivas sociales.*

Actualmente es superfluo señalar el papel capital del juego en el desarrollo del niño y hasta del adulto. "El hombre no está completo sino cuando juega", escribió Schiller (en Chateau, 1958), y la fórmula ha sido comentada frecuentemente. Arte, ciencia y hasta religión son a menudo juegos serios. Se juega a pintar o a rimar como se juega al ajedrez; y no pocas obras que han encantado a generaciones no fueron para sus autores más espléndidos juegos (Chateau, 1958).

Parent (1990), señala que el juego es necesario como el sueño, es una liberación de la energía excedente, hasta puede ser una práctica que ayude a la auto preservación, el hombre juega y ésta es su ética, logra un equilibrio entre lo real y lo imaginario. Tiende a la conciliación interior, sin conflicto, en donde entran como datos de referencia la aspiración, la convicción y la responsabilidad.

Según Chateau (1958), "La infancia sirve para jugar y para imitar". No se puede imaginar la infancia sin sus risas y sus juegos.

Estudiar en el niño solo el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta el juego, sería descuidar ese impulso irresistible por el cual el niño modela él mismo su propia estatua. No se debería decir de un niño solamente que "crece", habría que decir que se "desarrolla por el juego".

La infancia tiene por consiguiente como fin el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas. El juego es así el centro de la infancia, y no se le puede analizar sin señalarle un papel de preejercicio.

Juego y deporte tienen en común la representación de un acto dentro de un campo propio delimitado para una fiesta. En ambos hay alegría. El elemento libertad está claramente manifiesto en el juego, no así en el deporte. El conjunto de los actos deportivos se da durante una temporada; los juegos cuando eran sagrados se veían ilimitados en el tiempo. El juego sin embargo, tiene características culturales que le son peculiares e importantes y que no aparecen en el deporte. En el juego nace la civilización, es el principio de la sociedad porque en él se descubren los valores ajenos: el honor o la valentía y del conjunto: la disciplina y la personalidad, no así en el deporte porque perdió su carácter de juego precisamente.

#### *Deporte: evolución y contexto social*

Cagigal (1985; Castejón, 1995), opina sobre el deporte, "Nosotros no entendemos deporte como un concepto que comprenda toda la enseñanza del movimiento, ni siquiera lo referido solamente a la competición organizada. Deporte es aquella competición organizada que va desde el gran espectáculo hasta la competición de nivel modesto; también es cada tipo de actividad física realizada con el deseo de compararse, de superar a otros o a sí mismo, o realizada en general con aspectos de expresión, lúdicos, gratificantes, a pesar del esfuerzo.

Castejón (1995), define al deporte como una actividad física lúdica, donde la persona, de forma individual o en cooperación con otros, puede competir consigo mismo, con el medio o contra otros tratando de superar sus propios límites (tiempo, distancia, habilidad, etc.), respetando las normas establecidas y logrando valerse de algún material para practicarlo.



Etimológicamente la palabra deporte deriva del latín disporte (dis y portare) que quiere decir sustraerse al trabajo. Esta derivación implica que el deporte es diversión, no tarea pesada. En el deporte la actitud es de juego y la satisfacción reside no tanto en los resultados como en la experiencia misma, sin embargo los resultados placenteros aumentan casi siempre el deleite de participar (Lawther, 1978).

El deporte y el juego han formado y siguen formando parte de una cultura universal que los convierten en instrumentos básicos y esenciales de la vida social (Snyder y Spreitzer, 1975; en Ramírez y Rodríguez, 1996).

Resulta difícil encontrar una cultura o una civilización por más milenaria que ésta sea que no haya tenido dentro de su forma de vida la práctica de alguna actividad deportiva que reflejara una parte muy importante de la esencia de sus pueblos.

En la Grecia clásica las actividades deportivas además de ser un entrenamiento militar y una especie de ofrenda de tinte religioso, se transformaron en una competencia donde el culto a la belleza y el perfeccionamiento del cuerpo fueron sustituyendo su significado inicial. El fenómeno espectáculo empezó a adquirir una relevancia significativa, de tal manera que se crearon varias competencias organizadas bajo un reglamento y una periodicidad previamente establecida. Las competencias más importantes eran 4: Juegos Olímpicos (cada 4 años), Juegos Píticos en la ciudad de Delfos (cada 4 años), Juegos Itsmicos y Juegos Nemeos (cada 2 años) (Bowra, 1965; en Ramírez y Rodríguez, 1996).

Fue principalmente en el año de 1888 cuando el deporte nace en su forma moderna y se convierte en un espectáculo masivo, cuando el Barón de Coubertín, reúne a los representantes de 14 naciones en un "Congreso para el establecimiento de los Juegos Olímpicos", que desde

entonces se siguen celebrando cada 4 años en diferentes ciudades del mundo (Parent, 1990).

### *La influencia del deporte en el desarrollo personal*

La posibilidad educativa de los deportes ha sido una de las razones más comunes que se han propuesto en el intento de justificarlos. Los colegios y universidades de han mantenido la actividad deportiva con vistas a la formación del carácter, al desarrollo de la autodisciplina y a la tolerancia del dolor, de la incomodidad y del peligro.

Los objetivos propuestos que con más frecuencia se invocan como razones para la inclusión de los deportes en la enseñanza pública y privada son la formación del carácter, el mantenimiento de la salud y de la aptitud, en especial aptitud para el servicio militar y quizás el crecimiento y desarrollo temprano de los jóvenes.

Los filósofos de la educación y los gobernantes abogaron, a lo largo de los siglos, para que se incluyeran los juegos y deportes en la educación de los niños. Sócrates, Aristóteles, Quintiliano, Comenius, John Locke y también John Dewey pensaban que los juegos físicos eran esenciales para la educación.

Otras metas para cuya consecución se considera el deporte como el instrumento adecuado son la integración y la solidaridad grupal, la comunicación intergrupal e intragrupal, el contacto social y el conocimiento entre ambos sexos, la expresión de formas estéticas con gracia y belleza, un medio de perseverar la concordia en una sociedad en la que el hombre cuenta con cantidades crecientes de pasatiempos, un escape inofensivo para la agresión, un sustituto para los vicios e impulsos oprobiosos de la gente común, desde el punto de vista social, y como fuente de prestigio nacional e internacional. La sociedad espera que los deportes produzcan resultados visibles y tangibles que sirvan como testimonios de que ha

conquistado vigor y mejoramiento físico. La sociedad, necesita tener campeones que de manera espectacular encarnen la superioridad física.

Coincidiendo con Lee (1990; en Gutiérrez, 1995), y con el convencimiento general de que cualquier actividad que se realice durante los años de formación de un individuo producirá un impacto educacional, como ya señala Escámez (1986; en Gutiérrez, 1995), el deporte es una de las influencias a considerar en la educación de la juventud y , para muchos, la más importante aparte del colegio. Por ello, resulta de capital importancia que todos los responsables de la organización y desarrollo de los programas deportivos comprendan los efectos que las experiencias deportivas pueden ocasionar (Gutiérrez, 1995).

Este marco de referencia permite ubicar de donde se fundamenta la propuesta de la La Palanca, siendo consciente del papel vital del juego en la infancia y de los efectos de la participación en actividades deportivas; se propone sobre estas bases conjugar elementos que permitan tener un mayor control en los resultados que de la participación deportiva se esperan.

Para el desarrollo de este programa se utilizó como soporte teórico el aprendizaje deportivo donde parte de sus fundamentos hablan “del aprendizaje como lo ya adquirido, se hace referencia a un enunciado disposicional. La predicción o identificación de lo aprendido, con base en lo realizado, es la correspondencia entre la categoría que describe tendencias con base en ocurrencias pasadas y condiciones presentes y la ocurrencia de una forma particular de interacción. La ejecución, en este sentido, no es diferente del aprendizaje (Ribes, 1989).

Para Ribes, el principal conceptual del aprendizaje consistió en distinguir al aprendizaje del comportamiento propiamente dicho. Este presupuesto ha sido aceptado en

gran medida por los teóricos del aprendizaje y también por los teóricos del aprendizaje motor (Magill, 1958; Schmidt, 1986). Esto ha generado la necesidad de destacar los procesos internos, que supuestamente son la base del aprendizaje.

Según Ribes, los procesos responsables del aprendizaje son los mismos que los de toda interacción conductual, por eso sería un error abordar el aprendizaje como un proceso interno no observable directamente, y que se deduce a través de la respuesta observable, de la cual se supone que es la causa. El aprendizaje se conceptualiza como un proceso de logro, en el que la esencia son los cambios en los resultados. Tomando como base esto el aprendizaje es contemplado como una habilidad o competencia, o como una disposición para lograr un objetivo predeterminado. Cada ejecución es un caso particular de esta disposición o competencia. Desde esta perspectiva, el aprendizaje deportivo se contempla como un concepto de logro, y se centra en lo que el deportista consigue. El aprendizaje deportivo heade abordar la habilidad, la competencia y la aptitud del deportista en la estrategia, táctica y técnica deportivas.

A partir de lo anterior se conceptualizará en los cambios que se producen al adquirir una nueva habilidad o competencia deportiva, según Ribes un error conceptual de la psicología, y de las teorías del aprendizaje, arranca de la definición de la conducta como acción, en lugar de concebir a la conducta como interacción con el entorno. Si se entiende que la unidad de conducta es la interacción, al adquirir una nueva competencia o habilidad no se aprenden nuevas respuestas, sino nuevas funciones de respuesta. En el aprendizaje deportivo al adquirir una habilidad o competencia deportivas, no se adquieren nuevas respuestas ni, nuevos movimientos, sino nuevas maneras de utilizar la funcionalidad del aprendiz para adecuarse a las particularidades técnicas o tácticas del entorno deportivo. Con respecto a la funcionalidad se tienen en cuenta dos nociones. La primera, la funcionalidad del aprendiz ha de incluir todas las actividades que el deportista puede

realizar en ese momento: ver, oír, respirar, contraer diversos músculos; la funcionalidad incluye todas las competencias y aptitudes disponibles: leer, escribir, pensar, imaginar, etc. La segunda, la funcionalidad del aprendiz es una condición necesaria pero no suficiente para que se adquiriera la habilidad y la competencia. Disponer de la funcionalidad es un requisito para el aprendizaje, pero modificarla o ampliarla no conlleva necesariamente la adquisición de una nueva habilidad o competencia.

Lo que finalmente se pretende con La Palanca es que los sujetos que gusten de una práctica deportiva la desarrollen pero adicional a esto puedan aplicar todos los grandes beneficios que se han mencionado anteriormente, para que el sujeto que participe del programa además de mejorar sus destrezas físicas deportivas se encuentre en la habilidad de explotar y extrapolar las herramientas que el deporte le da a los demás aspectos de su vida (personal, social, familiar, laboral y académico) esto acompañado de un soporte y apoyo psicológico durante todo el proceso que cada sujeto lleve durante el tiempo que él considere necesario.

## Referencias

- Cruz, J. (2004). *Psicología del deporte. Personalidad evaluación y tratamiento psicológico*. Barcelona: Editor.
- Williams, J. (1991). *Psicología aplicada al deporte*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Gonzalez, L. (2001). *Psicología del Deporte*. Madrid
- Lawther, J.(1968). *Psicología del deporte y del deportista*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Rivera, J y Cruz J. (2002). *Psicología del deporte. Aplicaciones y perspectivas*. Barcelona: Almagro.

