

Trabajo Fin de Grado

Estudio de la demanda potencial para crear una empresa dedicada a la enseñanza de los deportes urbanos.

Cristina Morente Sebastián

Roberto Guillen Correas

Facultad de ciencias de la actividad física y el deporte

2012-2013

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. MARCO TEORICO: SKATEBOARD	2
2.1. HISTORIA DEL SKATEBOARD	2
2.2. PRINCIPALES COMPETICIONES Y MODALIDADES	3
2.2.1. Modalidades de skateboard en los X-Games	4
2.3. PARTES DE UN SKATEBOARD	7
2.4. MÓDULOS DE UN SKATEPARK	9
2.4.1. Rampas	11
2.4.2. Barandillas y cajones	12
3. ¿PORQUÉ SKATEBOARD?	15
3.1. CLASIFICACIÓN DEL DEPORTE SEGÚN PARLEBAS (1981)	16
3.2. DISCRIMINACIÓN SEXUAL	16
3.3. TEMAS TRANSVERSALES	17
3.4. EL SKATEBOARD COMO DEPORTE ESCOLAR	20
4. EL SKATEBOARD COMO INICIACIÓN DEPORTIVA	22
4.1. OBJETIVOS	22
4.2. CONTENIDOS	23
4.3. COMPETENCIAS	25
4.4. ESTILO DE ENSEÑANZA	25
4.5. EVALUACIÓN	27
4.6. RECURSOS DIDACTICOS Y MATERIALES	28
4.7. CALENDARIO DE CLASES Y CONTENIDOS DE TRABAJO	29

5. CONTEXTO DE LA EMPRESA PYROSKATE	33
5.1. ESTUDIO D.A.F.O.	34
5.2. ENFOQUE DE MERCADO DE LA EMPRESA	35
5.3. NOMBRE DE LA EMPRESA, IMAGEN DE MARCA Y LOCALIZACIÓN	35
5.4. ACTIVIDADES QUE OFERTA PYROSKATE	35
5.5. PÚBLICO OBJETIVO	36
5.6. DISTRIBUCIÓN Y COMUNICACIÓN	36
5.7. COSTES FIJOS Y VARIABLES DE LA EMPRESA	37
5.8. R.R.P.P. Y COLABORADORES	39
6. ESTUDIO DE LA DEMANDA POTENCIAL DE DEPORTES URBANOS.	40
6.1. DEMANDAS EXISTENTES	40
6.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	41
6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	41
6.4. DIMENSIONES Y VARIABLES DEL ESTUDIO	41
6.5. ENCUESTA Y ESTUDIO PILOTO	43
6.6. PANEL DE EXPERTOS	44
6.7. ENCUESTA DEFINITIVA	44
6.8. TRABAJO DE CAMPO	45
6.9. ANÁLISIS DE LOS DATOS	45
7. CONCLUSIONS	53
8. BIBLIOGRAFÍA	54
9. ANEXOS	56

1. INTRODUCCIÓN.

Las corrientes deportivas a día de hoy están cambiando considerablemente, tanto es así que los deportes minoritarios se están abriendo camino entre los más practicados. Este es el caso de los deportes urbanos en gran parte del mundo, pero más concretamente en Estados Unidos donde desde hace varias décadas se han creado numerosas escuelas de deportes urbanos en general y de skateboard en particular consiguiendo deportistas reconocidos mundialmente por sus habilidades específicas del deporte y sus resultados en competición.

Esta corriente llegó a Europa hace numerosos años, pero es ahora cuando los practicantes de estas modalidades deportivas se están incrementando a lo largo de todo el país y es conveniente formalizar y aumentar su aprendizaje mediante escuelas de deportes urbanos que estén integradas o no dentro de las actividades extraescolares de los centros educativos.

Por este motivo, y para la creación de una futura empresa con las mismas objetivos que las de Estados Unidos, creemos conveniente realizar un estudio sobre la demanda potencial que puede haber entre jóvenes en edades comprendidas entre los 11 y los 17 años escolarizados en diferentes centros de la ciudad de Pamplona para el aprendizaje y perfeccionamiento de los deportes urbanos dentro de una escuela específica.

Hemos creado un proyecto en el cual integramos las herramientas y enfoques para la creación de una empresa de deportes urbanos llamada “pyroskate”, por otro lado nos hemos adentrado en la historia del skateboard en particular, predecesores del mismo, competiciones actuales y más importantes, atletas reconocidos actualmente, así como partes de un skatepark y de un skateboard completo con instrucciones básicas para su montaje.

Para el buen funcionamiento de esta empresa, realizamos en este proyecto una estructuración de los contenidos de aprendizaje a lo largo de 5 meses de clases extraescolares, así como los estilos de enseñanza que utilizaremos, los temas transversales que puedan surgir y que trataremos en nuestras clases, los feedbacks que comúnmente utilizaremos y los diferentes recursos metodológicos que serán de gran ayuda para profesores y alumnos/as.

2. MARCO TEÓRICO: SKATEBOARD.

2.1. HISTÓRIA DEL SKATEBOARD.

Los primeros pasos que dio el futuro deporte del skateboard en la década de 1940 fueron bastante duros, surgió como juguete infantil y se fue abriendo camino a lo largo de todo Estados Unidos entre los niños y adolescentes. Los padres de estos niños y niñas no podían creer lo que veían, ese juguete que regalaron a sus hijos estaba adquiriendo más importancia que los deportes tradicionales que allí se impartían como el beisbol y el rugby, con lo cual la imagen que daba no era la esperada. Aparte los patines estaban hechos de madera y el eje y ruedas estaban hechos del mismo material, tierra mezclada con arcilla y algunos otros de acero.

Posteriormente, según Martín (2006) en la misma década dos skaters de Washington llamados Frank Nashworth y Bill Hardward visitaron una fábrica de ruedas de poliuretano las cuales podían adaptarse y fabricarse respecto a las medidas del patín. Probaron las ruedas y se quedaron fascinados de la suavidad que les otorgaba a las ruedas el material, después decidieron crear una compañía de ruedas de este tipo llamada ruedas Cadillac que se hizo nacionalmente reconocido.

Este deporte como tal, con sus características que actualmente conocemos, nació en la década de 1940 como alternativa al surf en California, Estados Unidos, no surgió de una persona en concreto sino que fue un invento que surgió espontáneamente de la gente que necesitaba deslizarse por el asfalto a falta de olas para hacer surf. Las primeras tablas fueron de madera relativamente pequeñas y estrechas, las cuales posibilitaban el deslizamiento por las calles dando giros de todo tipo.

Hacia 1970 este deporte, se fue popularizando a lo largo de todo el continente. Se hizo tan famoso que se crearon las primeras compañías de skateboards como Jack`s, Hobie y Makaka las cuales posibilitaron la creación de las primeras competiciones de downhill slalom en las que los pioneros de esta modalidad fueron Woody Woodward y Torger Jhonson.

En las competiciones de años posteriores un equipo de skateboarders llamado Zephyr team supuso el fin y el comienzo de una nueva era, dejaron anonadados a los espectadores con sus novedosos trucos que nadie había visto jamás, lo cual, supuso un cambio beneficioso para el deporte ya que numerosas personas comenzaron a

practicarlo. De este equipo podemos nombrar varias personas como Tony Alva, actualmente creador y jefe de la compañía Alva Skateboards, Stacey Peralta, creador de la compañía de tablas Powell-Peralta y Bones Brigade o Jay Adams prestigioso old school rider. Podemos decir que ellos, crearon los primeros trucos de skateboarding que hoy en día conocemos.

El deporte sigue extendiéndose y progresando en 1980, tanto es así, que comienzan a construirse los primeros módulos, como rampas, barandillas y cajones, se crean las primeras compañías constructoras de skateparks. Pero hay un invento mundial que revoluciona el mundo del skateboard, la creación del VHS, con este invento, la compañía Powell Peralta, de Stacey Peralta y George Powell, puede grabar a sus deportistas y comercializar mundialmente los videos sumando numerosos beneficios comerciales para la empresa (Martin, 2006). Los deportistas que fueron grabados constituyen actualmente la segunda promoción de skateboarders profesionales conocidos mundialmente: Tony Hawk, Lance Mountain o Rodney Mullen entre otros.

Desde el año 2000 hasta la actualidad, el skateboard ha ido creciendo constantemente, tanto es así que podemos ver skateparks en nuestra ciudad. Las tiendas, así como las compañías de material de este deporte se han triplicado y cada día hay más adeptos a al mismo. Pero aún hay un aspecto que hay que ir solucionando poco a poco, la percepción de vándalos o delincuentes que tiene la población sobre los skaters. Con este proyecto que estamos llevando a cabo pretendemos dar a conocer a la personas que este deporte tiene muchos más aspectos positivos de los que se piensan.

2.2. PRINCIPALES COMPETICIONES Y MODALIDADES.

Hay numerosas competiciones de skateboard en todo el mundo, desde municipales, organizadas por los ayuntamientos, provinciales, nacionales e internacionales, pero todas con un objetivo conciso y claro, pasar un buen rato y divertirse. En las competiciones de menor tamaño como las municipales, lo más común es que se compita por un premio en material específico del deporte, pero en las competiciones de mayor tamaño el premio en metálico es lo más deseado.

La meca de los deportes urbanos en general y del skateboard en particular, es decir, la competición más deseada, es sin duda los X-Games. Esta competición que recorre

Europa y América es lo que más se asemeja a los J.J.O.O. y lo más anhelado entre los deportistas urbanos. Se celebran cada año desde 1995 en dos versiones, X-Games de verano, celebrados en agosto donde entran las modalidades de: skateboard, bmx, surf, moto X freestyle, enduro y por último carreras de coches. Los X-Games de invierno suelen celebrarse en febrero y entra el snowboard, ski de freestyle y carreras de motos de nieve.

Estas competiciones como ya hemos dicho, suelen celebrarse entre América y Europa por lo que este año las ciudades encargadas de celebrar los X-Games de verano han sido, Los Ángeles, Foz do Iguazu, Barcelona y Múnich. Característico es, que en la celebración de los X- Games de Barcelona ha habido multitud de gente que se ha desplazado a ver la competición desde muchos puntos del país, lo cual, indica que la mentalidad de los Españoles a estos tipos de deportes está cambiando favorablemente hacia estos tipos de deporte.

2.2.1. Modalidades de skateboard en los X-Games.

En los X-Games de verano, como ya hemos dicho se realizan competiciones de Bmx, surf, motocross de freestyle y enduro, carreras de coches y de skateboard, siendo este último, el plato fuerte de la competición. Cabe decir, que a esta competición se accede por invitación, es decir, los miembros de la organización invitan a aquellos/as deportistas que consideren que tienen los suficientes conocimientos y habilidades para conseguir unos buenos resultados en competición. Pasemos ahora a analizar los estilos que se practican es cada uno de ellos, y qué personas son las más representativas.

- Vert: Es una pista de medio tubo (halfpipe) de 4 metros y medio de alto, donde los skateboarders hacen las delicias de los espectadores deleitándoles con sus mejores trucos aéreos. Suele ser bastante peligroso, por eso los participantes van protegidos por casco específico rodilleras y coderas. En esta modalidad se ha eliminado la presencia femenina en los X-Games pero anteriormente ha habido categoría femenina con mujeres reconocidas mundialmente como: Lyn-Z Adams Hawkings.

Una de las personas que más ha destacado en esta modalidad durante años es Tony Hawk primer skateboarder que consiguió realizar un 900° con éxito.

Actualmente el ganador de esta modalidad en los X-Games Los Ángeles es Bucky Lasek, otro skateboarder estadounidense que compite también en coches.



Imagen 1: Bucky Lasek y Tony Hawk compitiendo en la modalidad de vert.

- Big air: Esta es la modalidad más novedosa y sorprendente que hay dentro de estos juegos olímpicos de los deportes urbanos. Se trata de una larga rampa a modo de lanzadera, que utilizan los skateboarders para darse impulso. Ya con la velocidad deseada saltarán por otra rampa con un hueco de más de 15 metros con el objetivo de llegar a un cuarto de tubo de 8 metros de alto. Tienen que realizar dos trucos sin caerse, el primero en la caída de la primera rampa y el segundo truco en el quarterpipe.

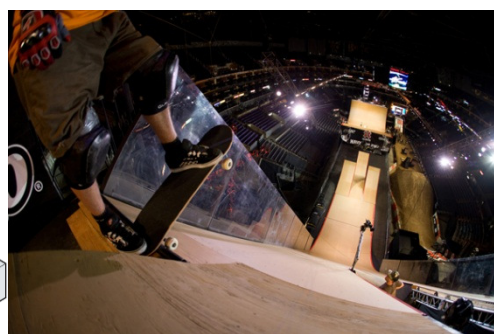
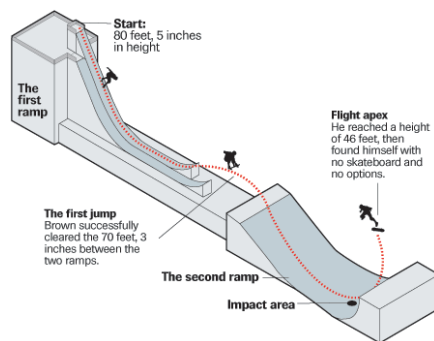


Imagen 2: Estructura patinable de la modalidad Big air.

Hay pocas personas inscritas en esta modalidad, esto es debido a su gran dificultad y peligrosidad. Necesitas haber entrenado durante mucho tiempo en módulos como este y solo en Estados Unidos lo tienen.

Uno de los skaters más representativos de esta modalidad es el brasileño Bob Burnquist, quien ha conseguido 3 oros y una plata en esta modalidad y otras muchas en la modalidad de vert.

- **Park o Bowl:** Se trata de un skatepark en forma de una gran piscina vacía, con numerosas curvas y rampas de distinta altura donde el objetivo será variar los trucos para impresionar a los jueces. Sobre todo, tendrán que elegir una estrategia para realizar trucos más difíciles y mejor puntuables que sus contrincantes.



Imagen 3: Circuito de bowl de los X-Games de Barcelona 2013.

Como máximo representante de esta modalidad tenemos a Pedro Barros, brasileño de 18 años que ha conseguido un total de 5 medallas, 3 de ellas oro y a Ryan Sheckler, estadounidense de 23 años con un total de 6 medallas y 3 oros.

Dentro de la categoría femenina de esta modalidad destacan mujeres como Lizzie Armanto o Alana Smith de tan solo 12 años, que ha batido el record Guinness al ser la mujer de menor edad que compite por primera vez en los X-Games.

- **Street:** En menos de una semana se construye esta pista de skateboard con diversos módulos como rampas, barandillas planas o de tubo y diversos cajones donde los deportistas podrán batirse los unos contra los otros realizando trucos de calle en el suelo o en barandillas. Ganará el que más trucos variados haya

realizado, se contabilizan con más puntuación los trucos o movimientos que hagas con tu pierna no dominante.

Uno de los representantes más famosos y valorados que compiten en esta modalidad es Paul Rodriguez estadounidense de 28 años que ha conseguido 6 medallas y 4 oros en esta competición. Nyjah Huston también es un deportista conocido dentro de esta modalidad, a pesar de su corta edad, 18 años, ha conseguido 4 medallas y un oro.

Dentro de la categoría femenina tenemos a la representante brasileña Leticia Bufoni de 23 años que ha conseguido nada menos que 6 medallas y 5 de ellas de oro, con lo cual se considera la mejor skateboarder femenina de la historia.



Imagen 4: Leticia Bufoni realizando un frontside boardslide.

2.3. PARTES DE UN SKATEBOARD.

El sistema de funcionamiento de un patín es simple, una tabla de madera, dos ejes y cuatro ruedas que giran sobre los rodamientos adheridos al eje. No obstante hay que tener claro cuáles son las partes del skateboard y de qué manera se utilizan.

La tabla es de madera, generalmente de arce y está construida de manera que haya 7 capas de madera finas superpuestas unas con otras, lo que le da consistencia y flexibilidad a la tabla. Para conseguir este sistema de superposición de capas, la tabla sin cortar se mete en una prensa para darle forma, y prensarla. Posteriormente se procede a su corte y a su lijado. Puede tener varias formas, generalmente suele ser más cóncavo en las zonas donde se colocan los pies, aunque esto varía en función de los gustos y formas de patinar de cada persona pudiendo ser más convexo incluso plano.

Hay varias medidas de tablas en función de la altura, número de pie, modalidad predominante y gustos de cada persona. Para los practicantes de menor altura podemos encontrar tablas de 6,8 hasta 7,5 pulgadas de anchura y para los adultos de 7,5 hasta 8.3 pulgadas. Las tablas menos anchas se utilizan mayoritariamente para las modalidades de street ya que son más ligeras y tienen facilidad de movimiento, en cambio, las tablas más anchas se utilizan en vert o bowl puesto que la intención principal es tener mayor velocidad, equilibrio y control para poder volar sobre el coping.

La tabla tiene dos partes que es fundamental conocer, el nose (nariz o parte delantera) y el tail (cola o parte trasera). El pie dominante, se colocará cerca del nose, pisando los tornillos del eje delantero y el pie trasero sobre el tail o cola.

Los ejes están unidos a la tabla mediante ocho tornillos de allen o estrella sujetos por sus correspondientes tuercas, habrá 4 en el eje delantero y otros cuatro en el trasero. Deben estar bien sujetos para evitar que el eje se mueva de sitio y nos dificulte el deslizamiento. Podemos colocar elevadores (pequeña placa de goma de la misma medida del eje) entre tabla y eje para evitar que al girar la rueda toque la tabla, pero este sistema como todo tiene ventajas e inconvenientes, supone añadirle más peso a la tabla por lo que para según qué modalidades como street, no nos beneficiará.

El kingpin está localizado en la parte central del eje, podemos decir que es el tornillo principal del mismo, el cual sujeta la base de las ruedas y las gomas que seguidamente analizaremos. Las gomas (o bushing en la imagen) están alrededor del kingpin, son dos y están separadas por el anillo que sujeta la base de las ruedas, funcionan como amortiguador al saltar y dotan al eje de un movimiento más suave o duro en función de la dureza de los mismos. Podemos apretar la tuerca que está sujetando las gomas para darles más rigidez o menos según nuestros gustos.

Los rodamientos, están diferenciados por el factor ABEC (Annular Bearing Engineer's Committee) que tienen, es decir la precisión y velocidad que consiguen adquirir. Hay de varios tipos, dependiendo de su numeración, que van desde el ABEC 1 al 9, siendo los de ABEC 1,3 y 5 los más utilizados para el patinaje en general. A mayor ABEC mayor precisión y menor fricción y resistencia por lo tanto conseguirás mantener la máxima velocidad durante más tiempo. Por otro lado los de ABEC elevado tendrán más fragilidad pudiéndose dañar más fácilmente. Introduciremos dos rodamientos en cada parte de la rueda, esto quiere decir que pondremos uno en cada lado de la misma y

apretaremos hasta que hagan tope. Posteriormente pasaremos las ruedas por el eje y apretaremos el tornillo para que no se salgan, comprobando que las cuatro ruedan sin ningún problema

Las ruedas pueden ser de diferentes tamaños y materiales, generalmente las más pequeñas van de 50mm a 55 mm utilizadas para la modalidad de street y las más grandes hasta de 56 mm a 60mm para vert o bowl. Según Welinder & Whitley (2011) las primeras ruedas que son recomendables utilizar al principio, son de 54 mm para que te sientas cómodo en diferentes terrenos. También podemos elegir la dureza de las mismas dependiendo del material del que estén hechas, por ejemplo si utilizamos unas ruedas de silicona conseguiremos un deslizamiento más suave ya que son las más blandas, pero su durabilidad será menor. Si elegimos unas ruedas de poliuretano, que son las que generalmente se utilizan, tendremos un deslizamiento más duro que no podrá ir por la mayoría de superficies rugosas pero en cambio su durabilidad será mayor.

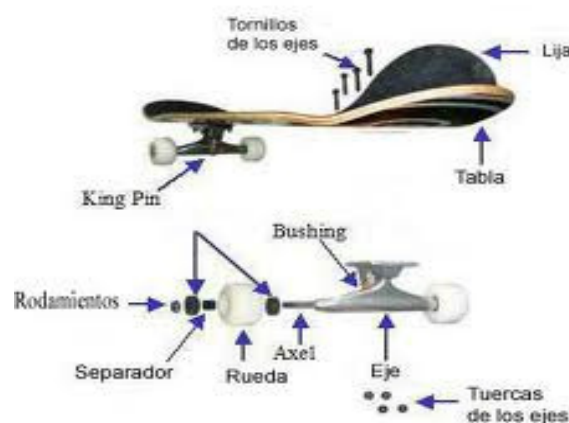


Imagen 5: Partes de una tabla de skateboard.

2.4. MÓDULOS DE UN SKATEPARK.

Un skatepark es una estructura patinable que conlleva una obra previa de varios meses donde podemos encontrar infinidad de módulos que podremos utilizar a nuestro antojo para aprender o practicar nuevos trucos o habilidades. Es normal encontrar zonas con distintos niveles, desde iniciación hasta zonas difíciles en donde entra muy poca gente. Puede estar construido de diversos materiales, lo más común es encontrarlos de

cemento, pero hay otros de madera que suelen estar dentro de un recinto cubierto en donde se puede patinar más suavemente.

Hay numerosas empresas dentro del territorio nacional como Spokoramps situada en Barcelona que se encargan de construir skateparks a medida desde el año 2004, generalmente, estas empresas disponen de dos sistemas constructivos, un sistema modular y un sistema de construcción en cemento.

El sistema modular dispone de un catálogo de módulos donde tú eliges los tipos de módulos que quieras en tu propio skatepark. La característica más típica de este tipo de skateparks es que los módulos se pueden mover y están hechos de madera con chapa. Su mayor ventaja es su bajo coste y su mayor desventaja es que los módulos aunque la madera esté tratada, son menos resistentes. La empresa, en este tipo de skateparks, solo se encarga de realizar los módulos deseados por el cliente, el suelo tienes que realizarlo mediante una pequeña obra que corre por cuenta propia.



Imagen 6: Ejemplo de un skatepark realizado mediante el sistema modular.

También tienes la opción de que se encarguen ellos del diseño del mismo mediante el sistema constructivo de cemento, realizando una obra que durará varios meses. Una de las ventajas de este tipo de sistema es que se pueden elaborar mucho más los skateparks y realizar módulos de elevada complejidad que con el otro sistema no se pueden realizar. El inconveniente es que no puedes mover los módulos con lo cual el skatepark seguirá de la misma forma toda la vida.

Debido al último aspecto citado, en la construcción de skateparks es de vital importancia la creatividad, ya que si la empresa va a crear un skatepark de cemento inamovible es necesario que tenga distintos tipos de módulos y que haya una

continuidad en todos ellos. Un deportista urbano necesita variedad dentro de un skatepark y módulos diferentes para probar sus habilidades en todo tipo de condiciones.



Imagen 7: Ejemplo de un skatepark construido creativamente situado en Estados Unidos.

Los módulos que frecuentemente podemos encontrar en una pista de skateboarding según Welinder & Whitley (2011) son:

2.4.1. Rampas

- Plano inclinado: Rampa sencilla donde se pueden realizar trucos de suelo con mayor dificultad. Según el grado de inclinación que tengan pueden ser más sencillas o más complicadas. Carece de coping lo cual supone un acceso al skatepark más fácil para aquellos deportistas urbanos iniciados.

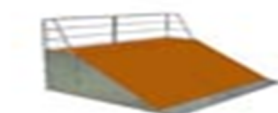


Imagen 8: Plano inclinado.

- Hip: Dos planos inclinados enfrentados con un ángulo diferente de modo que crean un vértice prominente donde poder saltar.

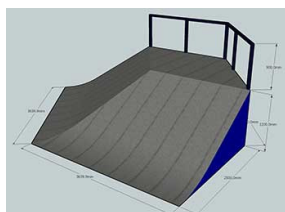


Imagen 9: Hip.

- Quarter pipe: Rampa más compleja ya que es más abrupta, en forma de curva, es la más común en todos los skateparks y puede ser de mayor dificultad

dependiendo cuanta altura y los grados que tenga la pared. Tiene coping por lo que requerirá un periodo de aprendizaje más elevado para su utilización.

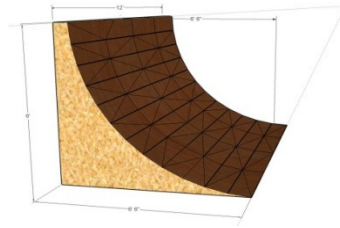


Imagen 10: Quarter pipe.

- Half pipe: Es la unión de dos quarter pipes, dos rampas curvadas en oposición con una base plana entre las dos para la transición de una rampa a otra. Su dificultad depende de la altura de las rampas y su graduación.



Imagen 11: Halfpipe.

- Lengua: Rampa con dos curvas, una cóncava y otra convexa en forma de ola. Normalmente utilizada para coger velocidad en la entrada de los skateparks.



Imagen 12: Lengua.

2.4.2. Barandillas y cajones.

- Cajones: módulos de madera con formas normalmente rectangulares de diferentes alturas, larguras, anchuras y angulaciones que sirven para hacer trucos de grind o slides ya que tienen las aristas recubiertas de acero.

- Funbox: Consecución de cajones con diferentes inclinaciones adheridos a la mitad de una pirámide con las mismas funciones que el módulo anteriormente citado.

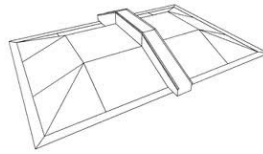


Imagen 13: Funbox.

- Cajón en curva: Un cajón con forma de curva, puede tener diferentes grados y curvaturas hacia los lados.



Imagen 14: Cajón curvo en el skatepark de Vigo.

- Mesa de picnic: Del mismo estilo a las mesas reales de picnic, pero con particularidades, pueden estar hechas de madera o metal, pero siempre llevarán los cantos recubiertos de un material deslizante y duradero, generalmente acero.



Imagen 15: Mesa de picnic utilizada en una competición de skateboard.

- Barandilla plana: Barandilla con la superficie de contacto plana. Pueden estar en horizontal, inclinadas hacia arriba o en bajada además de haber de diferentes grosores. Generalmente son las más sencillas ya que al ser plana el equilibrio con la tabla encima de ella es mayor.



Imagen 16: Barandilla plana encima de una pirámide.

- Barandilla redondeada de un tubo o dos: Módulo más complejo que el anterior ya que la superficie de contacto depende del diámetro del tubo utilizado. Al igual que el anterior, hay de diferentes inclinaciones. Las barandillas de dos tubos son más sencillas y parecidas a las planas en cuanto a sensaciones.



Imagen 17: Barandilla redondeada de un tubo.

3. ¿PORQUÉ SKATEBOARD?

Que el deporte en general tiene numerosos efectos beneficiosos en la salud es una cuestión ineludible. Pero el skateboard en particular, puede tener los mismos o más beneficios sobre la salud, ya que según Wixon (2009) interviene de una manera directa en la condición física del practicante mejorando la flexibilidad, la fuerza, la resistencia cardiorrespiratoria, el equilibrio y la coordinación incorporando movimientos a lo largo de todo el cuerpo.

Mediante los deportes urbanos, podemos mejorar infinitamente la salud de las personas sedentarias y obesas que pueden estar en riesgo de contraer una enfermedad de tipo cardiovascular o bien metabólica ya que según Wixon (2009) es el mejor instrumento para evitar la vagancia mejorando la condición física.

La práctica de este deporte, no requiere una inversión económica muy grande ya que solo necesitas unas zapatillas y un patín para comenzar a aprender. Además puede practicarse en cualquier lugar exterior o interior siempre que las condiciones meteorológicas lo permitan y el suelo sea patinable.

Por otro lado y aparte de los beneficios físicos que conlleva, también encontramos beneficios psicológicos y emocionales, ya que al ponerse ellos mismos objetivos de aprendizaje, ganan confianza en sí mismos y rompen con los miedos anteriores al verse conseguido su objetivo. Este aspecto puede adaptarse a las demás asignaturas curriculares y a su propia vida ya que con esfuerzo se consiguen todos los objetivos planteados.

En contraposición, estos deportes pueden ser peligrosos si no utilizamos protección, por lo tanto, será obligatoria la asistencia a las clases con las medidas de seguridad adecuadas, casco, rodilleras y coderas. Este aspecto ayuda al alumno a gestionar el riesgo y su propio miedo en las actividades de esta índole y tendrá que saber en todo momento cuáles son sus limitaciones en función de las habilidades básicas y específicas que ostente en ese preciso momento.

3.1. CLASIFICACIÓN DEL DEPORTE SEGÚN PARLEBAS (1981).

Según Lagardera Otero & Lavega (2003) los deportes pueden ser clasificados atendiendo a la praxiología motriz de Parlebas (1981) en función de dos componentes estructurales de cualquier acción motriz, los protagonistas de la acción motriz con o sin compañeros (C) o con o sin adversarios (A) y el espacio de acción, bajo el criterio de presencia o ausencia de incertidumbre (I).

El skateboard y todos los deportes urbanos al ser deportes individuales, se caracterizan por poseer una situación psicomotriz donde la tarea o el objetivo motor no requiere la presencia o interacción motriz con otros (Lagardera Otero & Lavega 2003). Es decir, el deportista está en solitario sin presencia de compañeros ni adversarios. Aunque se haga un ejercicio común en el que toda la clase esté andando en monopatín e intentando habilidades, lo harán sin interactuar motrizmente entre ellos.

Aunque parezca poco creíble, para una persona no iniciada en este deporte, esta actividad física, está dentro de los deportes sin incertidumbre, es decir, se realiza la acción motriz en un medio estable, no cambiante y previsible, los skateparks. Como es un medio estable que no cambia, los deportistas no se tienen que preocupar en gran medida por la toma de decisiones en relación con el entorno físico. La ausencia de incertidumbre en el medio posibilita que el aprendizaje de las habilidades correspondientes del deporte esté facilitada ya que no hay modificaciones continuas en el medio.

3.2. DISCRIMINACIÓN SEXUAL.

El skateboard o los deportes urbanos, siempre se han visto como un deporte masculino bajo una mentalidad humana eminentemente cerrada. Pero no solo es este deporte, sino que hay algunos como el fútbol, rugby, boxeo, kick boxing u otros, con esta tradicional fijación de roles todavía no superada por algunos/as.

Esta discriminación sexual, se puede notar en los deportes extraescolares realizados bajo organizaciones educativas como la escuela, viendo equipos de fútbol donde solo juegan niños o por el contrario equipos de baloncesto o bailes tradicionales donde únicamente participan las niñas, de este modo se crea una mentalidad nociva para el

deporte en general, pensando que hay deportes masculinos y deportes femeninos. Esto provoca que las mentalidades de los niños y padres arrastren prejuicios discriminatorios que harán que aunque la niña quiera apuntarse a fútbol no lo haga simplemente porque cree que ese deporte es de chicos y de alguna manera será juzgada por los demás. La escuela debe ser superadora de las desigualdades sociales por lo que debería fomentar la creación de equipos o grupos de deporte mixtos, al menos en edades previas a la pubertad donde el rendimiento, aprendizaje y ejecución de habilidades deportivas en ambos sexos es similar (Blazquez Sanchez, 1995)

Mediante la creación de clases mixtas en nuestra empresa, ya sea de iniciación deportiva como de deporte escolar, queremos contrarrestar y erradicar este prejuicio tan extendido sobre estos deportes denominados “masculinos” los cuales evitan que la mujer no se atreva o presente prejuicios a la hora practicar deportes urbanos. Como dice Blazquez Sanchez (1995:37) *“En este terreno, representan una aportación positiva los cursos mixtos de iniciación deportiva, con planteamientos abiertos e informales en los que cada alumno aprende a descubrir sus habilidades personales por criterios eminentemente técnicos.”*

Además de contrarrestar estos efectos negativos, mediante la creación de grupos de aprendizaje mixtos, ensalzamos varios valores relacionados con este tema como la igualdad de género, en el que la mujer está en todo momento en igualdad de condiciones que el hombre y superación de la mujer, rompiendo barreras y prejuicios “neandertales” que no hacen más que infravalorar al sexo femenino. Podemos ver ejemplos de mujeres precursoras del skateboard que han roto barreras allá por donde van como Leticia Buffoni, Elissa Steamer o Samarra Brevard entre otras como ejemplo de superación de la mujer.

3.3. TEMAS TRANSVERSALES.

Los valores, se encuentran dentro de los temas o ejes transversales de cualquier institución que realice contenidos de enseñanza aprendizaje y que no hacen referencia a ninguna asignatura o área en concreto, sino que están integradas en todas ellas, con lo cual deberían de tratarse globalmente y poniéndose de acuerdo entre todas las

asignaturas escolares y las actividades extraescolares o deporte escolar para crear un proyecto único y relacionado.

Son numerosos los valores que podemos encontrar en el deporte en general, pero no depende solo del deporte que se practique, sino de las condiciones en las que se realice el deporte y las tareas de aprendizaje del mismo. Según Blázquez Sanchez (1995) lo educativo del deporte, no es el aprendizaje de sus técnicas o tácticas, sino las condiciones en que pueden realizarse esas prácticas que permitan al deportista comprometer y movilizar sus capacidades de tal manera que esa experiencia organice y configure su propio yo, logre su auto estructuración.

Con lo cual, toda la responsabilidad de otorgar valores y educar a los alumnos recaerá sobre el profesor/a o entrenador/a, que dependiendo de determinadas situaciones posibilitarán la reflexión individual o grupal para alcanzar el desarrollo íntegro de la persona y su auto realización.

Entendemos como valor toda creencia duradera, favorable o desfavorable sobre una conducta, que define nuestro comportamiento y pensamiento crítico, indiscutiblemente aprendido bajo nuestra propia experiencia pasada de la interacción con otras personas y que es necesario para el desarrollo humano y para el orden social en el que las personas están inmersas. Es decir, los valores, tienen un fuerte componente social, no se darían sin los diferentes comportamientos o conductas de las personas que consideramos buenas o malas según nuestra propia reflexión basada en los aprendizajes y experiencias previas. Pero no todo depende de la educación que se da en clase, sino que la familia y el entorno social en el que convive el alumno/a. Según Gutiérrez Sanmartín (2003:38) *“el valor, es algo que se encuentra muy ligado a la propia existencia de la persona, que afecta a su conducta, configura y modela sus ideas y condiciona sus sentimientos y actuaciones.”*

Dentro de los deportes urbanos en general y el skateboard en particular, pero, sobre todo, dependiendo de la clase de docencia del profesor/entrenador y de cómo este organice la misma, podemos encontrar valores de diversa índole que contribuirán a crear una persona auto estructurada y fomentará su pensamiento crítico.

Algunos de los valores obtenidos bajo el trabajo de Martínez Mínguez (2003) los cuales creemos más importantes y queremos inculcar a nuestros alumnos son:

- **Educación para la salud:**

Bajar el nivel de sedentarismo actual y obesidad infantil para evitar enfermedades cardiovasculares y metabólicas en un futuro, fomentando un estilo de vida activo mediante desplazamientos con patín o cualquier implemento característico de los deportes urbanos.

- **Educación para la igualdad:**

- Igualdad social respecto a sexo: La incorporación de la mujer al deporte es creciente, pero en los deportes urbanos todavía es muy reducida, por lo que haremos grupos mixtos del mismo número de chicas y chicos progresando al mismo nivel y utilizando ejemplos de deportistas profesionales de ambos sexos.

- Igualdad social respecto a raza: Integración de todas las etnias respetando sus costumbres y sus hábitos.

- Igualdad respecto a religión: Nosotros somos una empresa deportiva laica, no partimos con ninguna creencia previa, por lo que intentaremos integrar a todas las religiones existentes respetando sus costumbres desde el respeto sin fomentar ninguna religión en nuestras clases.

- **Educación vial:**

Fomentaremos la educación vial poniendo normas a la utilización de implementos de deportes urbanos en la ciudad, solo podrán ir por skateparks, patinódromos o si es cado en la acera o carril bici siempre y cuando no se dificulte ni moleste a los demás usuarios o peatones.

- **Educación para la paz:**

Realizaremos juegos de todo tipo y pequeñas competiciones que pueden dar lugar a comportamientos perturbadores entre los alumnos/as mediante la reflexión de los posibles acontecimientos o situaciones queremos inculcar a nuestros alumnos la no competitividad, el juego limpio o fair play y el respeto a cada uno de ellos, sin infravalorar a nadie porque tenga menos habilidades.

- **Educación para las tecnologías de la información:**

Utilizaremos videocámaras para realizar autocorrecciones técnicas en nuestros alumnos/as, empleándolas por parejas y grabándose unos a otros. De esta forma enseñaremos a respetar el material y a la utilización de videocámaras así como su software en días en los que no es posible patinar por las inclemencias meteorológicas.

- **Educación para el consumidor:**

Los deportes urbanos mueven millones de euros en publicitar y vender marcas de diferentes productos. Desde nuestras clases, queremos que se den cuenta que para realizar este deporte, no hace falta tener lo último del mercado, ni la zapatilla o patín más demandado, solo hacen falta ganas y empeño.

3.4. EL SKATEBOARD COMO DEPORTE ESCOLAR.

Nuestra empresa se dedicará en parte al deporte escolar entendiéndolo como *“toda actividad físico-deportiva realizada por niños/as y jóvenes en edad escolar, dentro y fuera del centro escolar, incluso la desarrollada en los clubs o de otras entidades públicas o privadas, considerando, por tanto, deporte escolar como sinónimo de deporte en edad escolar”* (Gómez y García .1993; citado por Blázquez Sánchez 1995:24). Esto quiere decir que iremos presentando el proyecto a colegios e institutos de educación secundaria para que conozcan los servicios y ofertas de las cuales disponemos.

Para este tipo de actividades extraescolares o deporte escolar, el centro educativo juega un papel muy importante, ya que se encarga de estudiar el proyecto, darlo a conocer a los padres y madres si ha sido aceptado, y por último, presentárselo a la integridad de los alumnos para que si es caso se apunten. En estas actividades, los alumnos aprenderán las destrezas y habilidades básicas del skateboard, desde como impulsarse, girar, frenar y saltar.

Creemos en ensalzar el deporte recreativo, en el cual los alumnos podrán disfrutar sin presiones y sin evaluaciones, divirtiéndose entre ellos y disfrutando de las emociones que ofrecen los deportes urbanos y el skateboard en particular. Para ello,

realizaremos diversos juegos que permitirán a los alumnos adquirir las habilidades necesarias para iniciarse en el skateboard, que aparte servirán como elemento puramente socializador entre ellos.

En este tipo de deporte, nada está prefijado, todo es abierto y las decisiones se toman durante el desarrollo de la actividad, adaptando constantemente acuerdos entre los participantes de la misma, aunque las sesiones con objetivos y contenidos diferentes tienen que estar previstas con anterioridad. Según Blázquez Sánchez (1995) el reglamento, materiales y grupo pueden cambiar constantemente, con lo cual podemos realizar la actividad en cualquier sitio donde la superficie lo permita, y disfrutarla con grupos heterogéneos en cuanto a sexo, edad y nivel.

Pero por otro lado, también dotaremos a nuestras actividades con un enfoque educativo que permita el desarrollo de las aptitudes motrices y psicomotrices en relación con los aspectos afectivos, cognitivos y sociales de su personalidad, respetando los estadios del desarrollo humano (Blázquez Sánchez, 1995). Es decir conseguir dominar la propia motricidad además del aspecto puramente socializador y afectivo que el deporte genera. Aquí lo importante será en desarrollo íntegro de la motricidad y de la personalidad del niño/a y no tanto la técnica deportiva en sí misma.

Los deportes urbanos se caracterizan por la práctica del mismo, por y para divertirse como objetivo prioritario, sin considerar la competición o la victoria como una meta a conseguir (Wixon, 2009). Teniendo esto en cuenta, nos centraremos en el aprendizaje de las habilidades específicas lo más lúdicamente posible introduciendo la competición paulatinamente a modo de juego.

4. EL SKATEBOARD COMO INICIACIÓN DEPORTIVA.

Otro proyecto del que disponemos es la iniciación deportiva para aquellas personas que ya han experimentado la sensación de deslizarse con éxito y quieren seguir progresando ya fuera del ambiente escolar y dirigidos únicamente por los profesionales de nuestra empresa, sin que intervengan docentes.

Según Blázquez Sanchez (1995) la iniciación deportiva es el proceso de enseñanza-aprendizaje, seguido por un individuo, para la adquisición del conocimiento y la capacidad práctica de un deporte, desde que toma contacto con el mismo hasta que es capaz de ejecutarlo con adecuación a su estructura, es decir que tras un aprendizaje básico previo, el alumno/a adquiere las habilidades específicas del deporte en sí, la motricidad específica del skateboard en este caso, esto se traduce en el aprendizaje de habilidades o trucos más complejos, que le permitirán al deportista dominar plenamente la modalidad deportiva.

En la iniciación deportiva del skateboard, comenzaríamos a aprender los trucos o habilidades más complejas en sus instalaciones específicas, un skatepark y propondríamos el uso de la competición introduciéndola progresivamente, primero como método de evaluación y segundo como método de diversión, insistiendo siempre en el valor más importante de fair play o lo importante es participar. Siempre que no se gane, se obtendrán aprendizajes encaminados a mejorar en el propio deporte, haciéndoles ver en qué aspectos de la técnica han fallado o la estrategia que han adquirido a la hora de establecer sus trucos. En la competición según Blázquez Sánchez (1995:33) *“radica el deseo de mejorar, de probarse a uno mismo, de enfrentarse al adversario”*. Con lo cual y para resumir, podemos decir que una competición bien enfocada y orientada, sin el común concepto de ansia por ganar, es educativa y motivante.

4.1. OBJETIVOS.

Objetivo general.

- Desarrollar las habilidades necesarias para desenvolverse con autonomía en diferentes modalidades y poder disfrutar de ellas en su tiempo libre.

Objetivos específicos.

- Adquirir hábitos de vida saludables así como un estilo de vida activo, teniendo en cuenta las posibles lesiones y como preverlas.
- Adoptar en la práctica las medidas de seguridad necesarias para prevenir lesiones o situaciones de riesgo.
- Adquirir conductas propias beneficiosas de la actividad física, como calentamiento previo o vuelta a la calma posterior para prepararse física y psicológicamente.
- Mejorar las habilidades motrices, las competencias motrices y las posibilidades de movimiento de cada uno, averiguando sus posibilidades.
- Conocer y aprender las diferentes habilidades que se dan dentro del skateboard en las diferentes modalidades de Street o bowl.

4.2. CONTENIDOS.

Al ser un deporte individual sin adversarios ni compañeros, trabajaremos mayoritariamente la técnica del skateboard, habilidades básicas al principio de curso para progresar hasta habilidades más específicas del deporte. Nos parece importante trabajar juegos donde intervengan compañeros y adversarios sin dejar de utilizar los implementos de los deportes urbanos para mejorar la motricidad específica del deporte y las habilidades de cada alumno/a.

- **Habilidades básicas: Equilibrio y deslizamiento.**
 - Partes de un skateboard.
 - Como montar tu skateboard.
 - Equilibrio en una superficie plana.
 - Como remar.
 - Giros frontside y backside (cambio de pesos).
 - Como frenar.
 - Deslizamiento y equilibrio en ligera pendiente.
 - Introducción al manual o caballito.

- **Habilidades específicas: Iniciación a los trucos de suelo y rampa.**
 - **Suelo/street**
 - Deslizamiento en fakie y switch (pierna no dominante)
 - Concepto frontside/backside
 - Ollie o salto
 - Frontside 180°
 - Backside 180°
 - No comply
 - No comply 180° bs/fs
 - Pop shove it
 - Flip
 - Varial flip
 - Heelflip
 - Varial heelflip
 - 360 flip
 - **Trucos de barandillas o cajones.**
 - A) Slides (Nos deslizamos con la tabla sobre la barandilla)**
 - Boardslide
 - Noseslide
 - Tailslide
 - B) Grinds (Nos deslizamos con los ejes sobre la barandilla)**
 - 50-50
 - 5-0 o pivot
 - Nosegrind
 - Crooked grind
 - **Trucos de rampa.**
 - Bombear o impulsarnos en la rampa, vuelta en fakie, fs o bs
 - Tirarnos desde el coping de la rampa
 - Carvear en la rampa
 - Rock and fakie
 - Axle stall

4.3. COMPETENCIAS.

Cuando hablamos de competencias, nos estamos refiriendo a aquello que queremos que adquieran o aprendan los alumnos. Tenemos competencias específicas del deporte y competencias transversales como los valores anteriormente citados.

- **Competencias específicas:**

- Conseguir un buen dominio del implemento en todas las superficies deslizantes.
- Conseguir una buena coordinación general frente a los módulos disponibles.
- Aprender las diversas habilidades o trucos según la modalidad que se trabaje.

4.4. ESTILO DE ENSEÑANZA.

Muska Mosston (1986) creó un abanico o espectro de estilos de enseñanza con un continuum que van desde el estilo A (Mando directo) al J (Autoaprendizaje), en el que se van incrementando las decisiones a tomar por el alumno a medida que las del profesor disminuyen, así que en el mando directo (A), las decisiones serán tomadas únicamente por el profesor y en el autoaprendizaje (J), las decisiones las tomara el propio alumno/a. Pero bajo a lo que nosotros respecta solo utilizaremos hasta el estilo G, resolución de problemas.

Conforme se van reduciendo las decisiones del profesor, aumentan las del alumno/a y esto, crea disonancias cognitivas que son necesarias para producir el proceso de indagación del alumno con el objetivo de buscar una solución, de inducir al descubrimiento autónomo. Estas disonancias cognitivas comienzan en el estilo F, descubrimiento guiado, donde el alumno tendrá que ser capaz de encontrar la solución a un problema mediante la ayuda o guía del profesor.

Por otro lado, el citado autor, establece categorías en función de las sesiones de aprendizaje deportivo dependiendo de las decisiones tomadas en el preimpacto, impacto o postimpacto, siendo estas decididas mayoritariamente por el profesor o bien por los alumnos/as.

- **Preimpacto:** Decisiones tomadas antes del contacto con el alumno, es decir, previas a la clase como la selección de los contenidos y objetivos, la cantidad de tiempo motor, el estilo de enseñanza a utilizar, organización, preguntas, ejercicios y materiales necesarios.
- **Impacto:** Decisiones tomadas durante la sesión acerca de distribución y ejecución de la tarea como organización, tiempo, ajustes o ritmo de la clase.
- **Postimpacto:** Decisiones tomadas tras la sesión, evaluación de la ejecución mediante feedbacks dados a los participantes durante o después de la tarea.

En el espectro de estilos de enseñanza, las decisiones serán tomadas por el profesor y o los alumnos en función del modelo que se practique en ese momento, y dependiendo las categorías de la sesión citadas anteriormente.

Los estilos que seguiremos en nuestras enseñanzas de deportes urbanos son:

A) Mando directo: Todas las decisiones son tomadas por el profesor ya sea preimpacto, impacto o postimpacto, con lo cual la tarea del alumno será ejecutar, seguir y obedecer. Mediante este estilo se logra la consecución de objetivos como la réplica a un modelo, la eficiencia del tiempo útil o la precisión en la respuesta. Este estilo nos es útil para enseñar la técnica de las habilidades específicas de los deportes urbanos siguiendo un modelo predeterminado.

B) Enseñanza basada en la tarea: Aunque el profesor sigue tomando las decisiones acerca de la sesión, los participantes empiezan a darse cuenta de que serán ellos los encargados de algunos aspectos. Realizaremos estaciones donde tendrán descritas distintas tareas y serán ellos los encargados de llevarlas a cabo sin ayuda del profesor.

C) Enseñanza recíproca: Se pondrán a trabajar por parejas, mientras uno realiza la tarea correspondiente, el o la compañera le irá orientando dándole feedbacks para la consecución exitosa de la tarea. Con este objetivo logramos que se den cuenta de los errores más frecuentes en cuestión de la técnica y fomentamos la socialización entre ellos. Tendrán una ficha donde se evaluarán en función de si consiguen o no realizar la habilidad.

F) Descubrimiento guiado: El profesor crea una situación problema que supone disonancias cognitivas en los participantes los cuales tienen que formular una respuesta para que el profesor vaya guiándolos hasta la solución. Tendrán que ir averiguando la

mejor forma de deslizarse por una superficie, e ir probando entre ellos y mediante consenso habilidades que les hagan ir más rápido o superficies por las que es más placentero patinar, superficies sin erosionar etc.

Cabe decir, que solo utilizamos estos estilos de enseñanza, porque queremos que nuestros alumnos, dispongan del mayor tiempo motriz en sus clases y tanto el modelo de la autoevaluación, la inclusión y la resolución de problemas representan más tiempo de entendimiento de la tarea que los demás.

El objetivo de todo docente por lo tanto, será trabajar todos los estilos de enseñanza hasta conseguir un individuo independiente, capaz de aprender por sí mismo (Mosston, 1986).

4.5. EVALUACIÓN.

No queremos evaluar estrictamente a nuestros alumnos/as mediante la creación de planillas de observación, ni es nuestra intención dar una nota numérica a los mismos, creemos que el objetivo primordial de nuestras actividades es primordialmente lúdico, que disfruten con los deportes urbanos y que no quieran separarse del patín.

Por este motivo, las evaluaciones las realizaremos mediante feedbacks y con video correcciones utilizando videocámaras donde los alumnos/as sean partícipes de sus propios errores para solucionarlos con la ayuda del monitor correspondiente.

Los tipos de retroalimentaciones extrínsecas que daremos siguiendo a Mosston (1986) son:

- **Correctivo:** Lo utilizaremos cuando la ejecución del gesto técnico sea erróneo identificando el error y diciéndole como corregirlo.
- **Reforzamiento:** utilizando expresiones que impliquen como lo ha hecho o como lo está haciendo.
- **Neutro:** Describe como ha realizado la acción objetivamente sin juzgarlo ni corregirlo.
- **Ambiguo:** No les da una información precisa sobre cómo ha realizado su ejecución, dejando aspectos sin descubrir pero sin abusar de ellos debido a puede confundirlos.

Según vaya evolucionando el alumno/a in situ, se dará cuenta de los fallos que ha cometido, asimismo, con la grabación de imágenes podrán identificar sus errores y sus aciertos a la hora de deslizarse. Este feedback intrínseco, constituye la mejor de las correcciones.

Todos estos feedbacks, los daremos durante la sesión (feedback simultáneo), al terminar la sesión (feedback terminal) o transcurrido un tiempo desde la sesión (Feedback retardado) individual, grupal o colectivamente.

4.6. RECURSOS DIDACTICOS Y MATERIALES.

Los recursos didácticos y materiales facilitan el aprendizaje de los contenidos a los alumnos/as, por este motivo, es necesario disponer de recursos novedosos y que motivantes que susciten su interés y su uso. Todos los recursos que vamos a utilizar en nuestras clases, tienen relación con las características de los sujetos y del deporte que vamos a trabajar.

- **Recursos específicos del área:**

Son los recursos propios del área deportiva que se utilizan para el aprendizaje de habilidades y que en este caso no son esenciales para la práctica libre del deporte en sí. Estos materiales, facilitaran el aprendizaje de habilidades como el deslizamiento, desplazamientos o los giros, así como posibilitar todo tipo de formas jugadas. Conos, banderas, porterías incluso sticks de hockey nos van a posibilitar el aprendizaje de las habilidades.

- **Recursos no específicos del área.**

- **Recursos audiovisuales:**

Utilizaremos cámaras de video para grabar la evolución de los alumnos cada semana, se grabarán entre ellos, así que todo el mundo aprenderá a utilizar una cámara de video sencilla. La cámara que utilizaremos es específica para realizar deportes al aire libre, previene de golpes y es estanca, con lo cual no habrá que preocuparse por roturas o caídas.

- **Recursos informáticos:**

Después de haber grabado los videos, nosotros los monitores haremos un video con cada alumno y lo pasaremos vía e-mail para que lo visualicen, en la siguiente clase pondremos el video de todos en un ordenador común y corregiremos los errores más frecuentes. Este método lo realizamos como feedback retardado para que visualicen como patinan y sepan en que evolucionan y el que tienen deficiencias. No queremos que esta actividad reste tiempo de compromiso motor en el alumno, así que se realizará esta actividad al finalizar la clase o en tiempos de descanso,

- **Recursos en papel:**

Cada día que iniciemos un contenido de aprendizaje nuevo, les daremos una fotocopia con la teoría del gesto técnico o partes del patín con el objetivo de lo sigan mientras lo explicamos y se lo aprendan en casa.

4.7. CALENDARIO DE CLASES Y CONTENIDOS DE TRABAJO.

Para establecer la temporalización de los contenidos, tendremos en cuenta el calendario escolar 2013-2014 de la comunidad foral de navarra, situación geográfica donde se llevarán a cabo las clases de deportes urbanos. Las clases comenzarán en la segunda evaluación, es decir a partir del 3 de febrero y finalizarán el 19 de junio, un total de 5 meses con 38 clases para iniciarse en el mundo de los deportes urbanos, de esta forma intentaremos aprovechar días de calor y buen tiempo que nos brindará la primavera. Así mismo, los días previstos para el deporte urbano escolar serán los martes y los jueves de 17:00 a 18:30, teniendo en cuenta las vacaciones y los días festivos por patrón de la localidad pertinente.

La distribución de los contenidos puede variar dependiendo de la evolución de los alumnos/as, ralentizando el proceso de enseñanza o bien acelerándolo. Así mismo pueden crearse grupos por nivel dependiendo de las habilidades alcanzadas por cada participante a lo largo del curso

SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO
L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D
2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Imagen 18: Calendario escolar 2013-2014.

1º Semana 3-9 Febrero	4/2	-Partes de un skateboard -Cómo montar el patín. -Equilibrio en una superficie plana y comienzo a la remada.
	6/2	-Perfeccionamiento a la remada. -Deslizamiento. -Concepto frontside/backside -Aprendizaje de giros backside y frontside, cambios de pesos.
2º semana 10-16 Febrero	11/2	-Perfeccionamiento giros. -Como frenar. -Deslizamiento en ligera pendiente descendente. -Giros en pendiente descendente.
	13/2	-Partes de una rampa - Bombear o impulsarnos desde dentro de la rampa. - Vuelta en fakie, frontside o backside. -Tirarnos desde el cooping de la rampa.
3º semana 17-23 Febrero	18/2	-Perfección del bombeo en rampa y vuelta fakie, fs o bs. -Perfección tirarnos de la rampa desde el cooping. -Inicio al rock and fakie sin cooping.
	20/2	-Recordatorio rock and fakie sin cooping. -Aprendizaje del carveo. -Aprendizaje rock and fakie en cooping.
4º semana 24-28 Febrero	25/2	-Perfección del rock and fakie. -Tirarnos desde distintos tipos de rampas.
	27/2	-Aprendizaje ollie, primero en hierba y luego en superficie deslizante plana. -Ollie en movimiento. -Concepto módulo en fs/bs.
5º semana 3-9 Marzo Fiesta local	4/3	Patinaje libre, recordando los contenidos dados anteriormente.
	6/3	

6° Semana 10-16 Marzo	11/3	-Recordatorio ollie en estático y en movimiento. -Aprendizaje pop shove it. -Aprendizaje rock and roll.
	13/3	-Recordatorio trucos anteriores. -Aprendizaje no comply, no comply 180° bs/fs.
7° Semana 17-23 Marzo	18/3	-Aprendizaje trucos anteriores en un plano inclinado. -Aprendizaje fs y bs 180°
	20/3	-Recordatorio trucos anteriores. -Aprendizaje flip. -Aprendizaje 50-50 fs
8° Semana 24-30 Marzo	25/3	-Recordatorio y perfeccionamiento trucos anteriores. -Aprendizaje axle stall bs. -Aprendizaje 50-50 bs
	27/3	-Recordatorio y perfeccionamiento trucos anteriores. -Aprendizaje varial flip. -Aprendizaje noseslide
9° Semana 31-6 Abril	1/4	-Recordatorio trucos anteriores. -Aprendizaje heelflip. -Aprendizaje axle stall fs.
	3/4	-Recordatorio trucos anteriores. -Aprendizaje varial heelflip.
10° Semana 7-13 Abril	8/4	-Aprendizaje nose stall. -Aprendizaje tailslide. -Videocorrecciones.
	10/4	-Corrección de errores. -Recordatorio de todos los trucos aprendidos
11° Semana 14-20 Abril	15/4	-Pequeña competición a base de juegos (s.k.a.t.e.) previa Semana Santa.
	17/4	Semana Santa, patinaje libre recordando trucos aprendidos
12° Semana 21-27 Abril	22 y 24/4	Semana Santa, patinaje libre recordando trucos aprendidos
13° Semana 28-4 Mayo	29/4	-Recordatorio trucos. -Encadenar trucos aprendidos en rampa y suelo.
	1/5	-Encadenamiento de trucos en rampa y suelo. -Aprendizaje tailstall.
14° Semana 5-11 Mayo	6/5	-Recordatorio trucos de barandillas. -Aprendizaje del pivot.
	8/5	-Encadenamiento de trucos de todo tipo en un skatepark de street.
15° Semana 12-18 Mayo	13/5	-Aprendizaje 360 flip -Patinaje libre y videocorrecciones de cada uno.
	15/5	-Aprendizaje nosegrind -Patinaje libre, juego s.k.a.t.e.
16° Semana 19-25 Mayo	20/5	-Recordatorio trucos -Juego s.k.a.t.e
	22/5	-Aprendizaje k-grind
17° Semana	27/5	Aprendizaje Smith grind

26-31 Mayo	29/5	Perfeccionamiento Smith grind
18° Semana	3/6	Aprendizaje feeble grind
2-8 Junio	5/6	Perfeccionamiento feble grind
19° Semana	10/6	Recordatorio de trucos, corregimos errores
9-15 Junio	12/6	Recordatorio de trucos, corregimos errores
20° Semana	17/6	Recordatorio de trucos, videocorrección
16-22 Junio	18/6	Fiesta final de curso, juego s.k.a.t.e a modo de competición

Cuadro 1: Distribución de los contenidos durante el segundo y tercer trimestre de curso.

5. CONTEXTO DE LA EMPRESA PYROSKATE.

La empresa se dedicará a ofertar clases de deportes urbanos, con lo cual pertenece a las empresas que ofrecen servicios. Como es un servicio deportivo, requiere un carácter emocional fuertemente marcado, donde los alumnos experimentaran experiencias que no hayan sentido antes, por otro lado requerirán una fuerte participación activa de todos los alumnos para que la clase funcione con normalidad.

Los servicios deportivos normalmente suponen un riesgo ya que la característica más destacada de estos es su intangibilidad, es decir no se puede experimentar el producto una vez pagado, el comprador se tiene que atener a una promesa del vendedor y fiarse de ella.

Esta característica hace que se creen estrategias tangibilizadoras como folletos informativos que repartiremos a las escuelas, carteles que colgaremos en las proximidades de escuelas o skateparks, página web donde nuestros clientes potenciales podrán ver todo el repertorio de servicios que ofrecemos así como fotografías, videos o incluso opiniones de anteriores usuarios. Tenemos pensado abrir nuestro campo de ventas hacia las actividades extraescolares, por este motivo, estamos creando un proyecto donde aunar todos los motivos positivos para la práctica de este deporte, y donde los familiares y el equipo docente podrán ver todo el trabajo que llevamos a cabo.

Ofrecemos servicios variados adaptados a las necesidades del cliente con lo cual la variabilidad es otra de nuestras características importantes, dedicarnos a un amplio sector de practicantes de deportes urbanos. El cliente en todo momento, formará parte activa del servicio ya que sin ellos no podemos llevar a cabo nuestras clases.

Descremamos el mercado aumentando ligeramente el precio ya que somos la única empresa de Pamplona y alrededores que ofrece estos servicios. Con este método dotamos de calidad al producto.

5.1. ESTUDIO D.A.F.O.

Un estudio D.A.F.O. nos ayuda a realizar un análisis de la situación antes de la creación de la empresa y así plantear las acciones que deberíamos poner en marcha para aprovechar las oportunidades detectadas y a prepararnos contra las amenazas teniendo consciencia de nuestras debilidades y fortalezas.

- **Debilidades:**

- Como somos una empresa nueva no disponemos del dinero suficiente para un local más grande.
- Ninguno de los socios ha dirigido una empresa antes por lo que hay falta de organización.
- No comenzaremos a recibir un sueldo hasta que los costes variables y fijos se hayan pagado.
- Empresa nueva en el sector, la mentalidad de las personas hacia los deportes urbanos es deficiente, con lo cual habría que limpiar la imagen.

- **Amenazas:**

- Puede que nos surjan competidores cercanos ya que son deportes en expansión.
- Empresas de ropa relacionada que oferten clases de deportes urbanos.

- **Fortalezas:**

- Disponemos de numerosos skateparks municipales a nuestro.
- Tenemos a nuestro alcance tecnología digital avanzada para realizar video correcciones a nuestros alumnos.
- Disponemos de material para prestar a nuestros alumnos.
- Nuestros profesores están altamente cualificados, todos son graduados o licenciados en CCAFYD y tienen una amplia experiencia como deportistas y competidores.
- Nuestros costes fijos no son muy altos ya que aprovechamos las infraestructuras municipales.
- Flexibilidad de horarios para todo tipo de personas.

- **Oportunidades:**

- Expandirnos hacia las actividades extraescolares.
- Expandirnos hacia un público más adulto.

5.2. ENFOQUE DE MERCADO DE LA EMPRESA.

Queremos darle a la empresa una orientación al mercado, caracterizada en dar al cliente solamente lo que necesita y desea, dotando a nuestro servicio de gran calidad en las clases de deportes urbanos y asumiendo menores riesgos ya que nos enfocamos a un segmento de la población dedicado.

5.3. NOMBRE DE LA EMPRESA, IMAGEN DE MARCA Y LOCALIZACIÓN.

El nombre de la empresa será pyroskate aunque en la misma se ofrezcan cursos de varios deportes urbanos. Se ha decidido este nombre ya que es original, corto, fácil de pronunciar, relaciona el nombre con las características de la empresa y sobretodo tiene facilidad de internacionalización ya que es una palabra inglesa, con lo cual si todo va bien podríamos expandirnos al extranjero. Para la realización del logotipo, nos hemos centrado en que el mismo llamara la atención y tuviera relación con el nombre de la empresa (Ver imagen de marca en anexo 2.)

Tenemos un pequeño local a modo de almacén de material y oficina cerca del skatepark de Antoniutti en pleno centro de Pamplona, más concretamente en la Avenida Bayona 14.

5.4. ACTIVIDADES QUE OFERTA PYROSKATE.

- **Clases de skateboard, longboard, micropatín, roller skate o bmx.**

- 1 hora de clase particular
- 2 horas de clase particular
- 4 días a la semana de clase en grupo (dos horas y media cada día), lunes, martes, miércoles y viernes.
 - Para que salgan las clases en grupo tiene que haber un mínimo de 4 personas.

- **Campamentos vacacionales.**

- Campamentos específicos de Skateboard, longboard, roller skate o bmx o bien una mezcla de todos ellos para probar qué deporte te atrae más. Se realizarán en periodos vacacionales como semana santa, navidades o

vacaciones estivales. Con un máximo número de personas que serán 10 y mínimo 4. Si hay más demanda se crearán más grupos. Incluye comida y merienda, entrada a la piscina y desplazamientos a los diferentes spots fuera y dentro de la comunidad, así como la posibilidad de probar trucos en una cama elástica. Al finalizar el campamento se obsequiará a los participantes con material del deporte urbano que han realizado.

5.5. PÚBLICO OBJETIVO.

Nos queremos dirigir a un amplio sector de la población, mayoritariamente jóvenes con una edad comprendida entre los 7 años y los 30 años que quieran iniciarse en cualquier deporte urbano. Otro punto fuerte que creemos puede ser conveniente dirigirnos son, padres y madres de familia con hijos en edad escolar que buscan un deporte diferente y que rompa con la normalidad, pudiendo realizar la actividad para padres, madres e hijos conjuntamente. Nuestro objetivo prioritario es presentar en la A.P.Y.M.A de los colegios este proyecto para crear un clima de confianza que permita borrar esa percepción tan arraigada y nefasta de los skateboarders o deportistas urbanos y se animen a que sus hijos prueben este tipo de deportes dentro de las actividades extraescolares.

5.6. DISTRIBUCIÓN Y COMUNICACIÓN.

La empresa pyroskate ofrece servicios deportivos por lo que el consumidor es el que se desplaza a sus instalaciones. Dependiendo que modalidad vayamos a realizar, nuestros clientes se desplazarán a determinados skateparks de la comarca de Pamplona. En el caso del deporte escolar nosotros seremos los que nos desplazemos a las instalaciones de la institución educativa con nuestros propios módulos.

En este caso la empresa ofrece servicios de forma directa e indirecta con y sin intermediarios. Con esto pretende tener mayor control sobre el proceso y un mayor contacto con el cliente. Esto le supone un mayor coste para cubrir el mercado. Además puede bajar costes ofreciendo precios competitivos consiguiendo que estos no suban por los intermediarios. Por otro lado, al tener también una forma de distribución indirecta, es decir con intermediarios que en este caso son tiendas de deportes urbanos como blai,

slide o cachet, le permite llegar a un sector más amplio de la población, pero con el inconveniente de tener que darles un 15% de los beneficios que obtengamos.

En cuanto a los instrumentos que utilizamos en la comunicación comercial podemos encontrar:

- Publicidad con folletos que informan y describen nuestros servicios.
- Página Web, en donde se puede encontrar información y descripción completa sobre la empresa, servicios, actividades y competiciones. Además de estos servicios webs la empresa cuenta con una tienda online donde se pueden reservar y comprar los cursos. Para crear esta tienda, hemos elegido la página web www.xopie.com ya que es la página web que te permite crear una tienda virtual de la manera más económica, tan solo por 17 euros al mes.
- Marketing Directo e Interactivo, Pyroskate tiene comunicación directa con el cliente a través del teléfono y correo electrónico informándole de nuevos servicios y ofertas.
- el “boca a boca” hace que los clientes hablen de la empresa con sus conocidos. Si la empresa ofrece buenos servicios hará que capte clientes de esta forma.
- La empresa utiliza más comunicación cuando va a llegar la primavera hasta verano, ya que es el periodo de temporada alta.
- Durante el periodo invernal también realiza comunicación para recordar.

5.7. COSTES FIJOS Y VARIABLES DE LA EMPRESA.

Disponemos de un pequeño local, el cual nos cuesta alquilar 300 euros al mes, al año serían 3600 euros de costes fijos (local, internet, agua y luz). Los costes variables como materiales suponen 50 euros al mes, con lo cual al año pagamos de costes variables 480 euros.

Las clases de las **actividades extraescolares**, tienen un precio estándar de 35 euros al mes para cada alumno, así que los dos trimestres de clases supondrían un total de 175

euros por alumno/a. Si estos 175 euros los multiplicamos por los diez alumnos de cada clase saldría un total de 1750 euros de beneficio para la empresa en total los 5 meses.

- Para llegar al umbral de rentabilidad aplicaremos la siguiente formula.

Q (número de clases a vender) = CF (costes fijos) / P_v (precio) - C_{vu} (costes variables)

$Q = 3600 / 420 - 480 = 3600 / 60 = 60$ clases al año tenemos que dar para cubrir costes fijos y variables.

- Para conseguir el precio al que vender las clases y obtener beneficio 0 aplicamos esta fórmula.

P_v (precio) = CF (costes fijos) / Q (clases a vender) + C_{vu} (Costes variables)

$P_v = 3600 / 60 + 40 = 3600 / 100 = 36$ Euros debemos vender las clases al mes por alumnos grupo para cubrir costes fijos y variables.

- Para saber qué cantidad de clases debemos vender para lograr 1200 euros de beneficio en los dos trimestres para un solo monitor.

Q (clases a vender) = CF (Costes fijos) + B (Beneficio) / P_v (precio) - C_{vu} (costes variables)

$Q = 3600 + 1200 / 36 - 40 = 4800 / 4 = 1200$ Clases hemos de vender

- El precio de venta al que deberíamos vender para poder obtener 1200 euros de beneficio sería.

P_v (precio) = CF (costes fijos) + B (beneficios) / Q (clases a vender) + CVU (costes variables)

$P_v = 3600 + 1200 / 1200 + 40 = 4800 / 1240 = 3.87$ Euros por persona deberíamos vender la clase de hora y media para obtener 1200 euros de beneficio.

5.8. R.R.P.P. Y COLABORADORES

Este sector de la empresa se encarga de la publicidad, conseguir colaboradores y captar clientes mediante las redes sociales tales como Twitter, Tuenti y Facebook. Por otro lado también estamos en primera línea de búsqueda dentro de Google por lo que somos nosotros a quienes pueden acudir primero si ponen escuelas de deportes urbanos en el buscador.

Pyroskate tiene un contrato de colaboración con varias marcas de deportes urbanos, las cuales a cambio de publicidad expuesta y mostrada en nuestras clases nos facilitan material de skateboarding, longboard, roller skating, micropatín y bmx con el objetivo de que los alumnos testen ese material y que lo adquieran en un futuro. Por otro lado nos facilitan los regalos que damos a los alumnos/as al finalizar sus campamentos vacacionales y nos dan un incentivo económico a cambio de que los profesores utilicemos ese material.

6. ESTUDIO DE LA DEMANDA POTENCIAL DE DEPORTES URBANOS.

La actual proliferación de jóvenes practicantes de deportes urbanos y de los más pequeños que están aprendiendo las habilidades básicas, nos lleva a creer en la necesidad de llevar a cabo un proyecto para crear una empresa especializada en la impartición de deportes urbanos. Pero antes, es necesario saber cuál es la demanda potencial para crear la empresa, para ello nos adentraremos en la creación de una investigación cuantitativa que nos de los datos exactos de demanda analizando primeramente los aspectos dispuestos en el siguiente apartado.

En nuestro objeto de análisis, Vamos a realizar un estudio de la demanda potencial de los deportes urbanos en la ciudad de pamplona, ya que no hay ningún tipo de competidor con las mismas características de esta empresa en toda la Comunidad Foral de Navarra, por lo que un estudio de la oferta no nos sería de gran ayuda al no aportar gran cosa.

6.1. DEMANDAS EXISTENTES.

Entendemos como demanda potencial la máxima demanda posible que podría darse para uno o más productos en un mercado determinado, es decir, la máxima cantidad de usuarios o alumnos que tendríamos aprendiendo deportes urbanos en nuestra empresa pyroskate. Dentro de la demanda potencial hay tres tipos de demanda características de las personas con diferentes hábitos deportivos e intereses, que analizaremos con cautela en nuestra investigación, utilizando la encuesta destinada a alumnos de la E.S.O. como método principal. Estas demandas son:

- Demanda insatisfecha o latente: Las personas que habitualmente no hacen deporte pero les gustaría practicar los deportes urbanos.
- Demanda satisfecha o establecida: Las personas que hacen deporte y que les gustaría practicar los deportes urbanos.
- Demanda residual o ausente: Las personas que hacen o no deporte pero que en ningún caso les gustaría probar ni practicar los deportes urbanos.

- Mediante el análisis de la demanda potencial, podemos saber el tipo de persona y sus características que estarían o no dispuestas a introducirse en el aprendizaje de los deportes urbanos con clases dirigida

6.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

- Conocer las tasas de práctica de actividad física individual tanto organizada como libre, así como las modalidades deportivas más practicadas.
- Descubrir si muestran mayor o menor predisposición hacia los deportes urbanos, en función de la edad y sexo.
- Conocer qué tipo de deporte urbano es más demandado por la población estudiada en función de la edad y sexo.
- Conocer cuántas horas al día invierten en practicar actividad física.

6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.

Un total de 197.604 personas forman el núcleo poblacional de la ciudad de Pamplona y 24.689 son estudiantes que están matriculados actualmente entre la E.S.O. y Bachillerato en las diferentes escuelas de educación secundaria de la misma, con lo cual la muestra poblacional que utilizamos en nuestro estudio y de las cuales sacaremos nuestros resultados será de 300 estudiantes, de estos 300 estudiantes con el propósito de tener una muestra homogénea, 150 alumnos serán de instituto privado y otros 150 de instituto público.

Estratificamos por centros 300 encuestas, 150 fueron pasadas en el instituto de educación secundaria Iturrama, y de las otras 150 encuestas 75 fueron a parar al colegio La Compasión y otras 75 al colegio Sagrado Corazón.

6.4. DIMENSIONES Y VARIABLES DEL ESTUDIO.

Con este estudio, queremos saber la demanda que tendríamos en el caso de construir una escuela de deportes urbanos, como el concepto es amplio, es necesario descomponerlo en diversas dimensiones que estarán plasmadas a lo largo de la encuesta definitiva. Las dimensiones y variables que analizamos en este estudio son:

Dimensión sociodemográfica: En esta dimensión analizamos datos referentes a los encuestados: sexo, edad, nivel de estudios etc.

- Dimensión de ocio, deporte y tiempo libre: Conoceremos los deportes que practica cada persona, sus aficiones, y motivaciones que les hace realizarlo.

Así mismo, las variables están dentro de estas dimensiones y son relativas a las preguntas a realizar en los diferentes cuestionarios, por otro lado estas variables contienen una serie de ítems con lo que se consigue concretar más la pregunta a realizar y se llega a conseguir los objetivos de la investigación. Estas variables e ítems en nuestro caso son:

- Dimensión sociodemográfica: Variables a analizar con sus correspondientes ítems.
 - Personal:
 - Edad: Alumnos pertenecientes a los cuatro cursos de la E.S.O. de 12 a 16 años, y primero de bachillerato hasta los 17 años.
 - Sexo: Chicas y chicos.
 - Formación:
 - Curso que realizan: E.S.O. y 1º Bachillerato.
 - Tipo de institución educativa: Pública o privada.
- Dimensión de ocio, deporte y tiempo libre.
 - Deportes:
 - Tipo de deporte que practica: Fútbol, balonmano, baloncesto etc.
 - Tipo de enseñanza deportiva: Libre o dirigida.
 - Horas invertidas en el deporte: -5. 5 a 10 etc.
 - Nivel de practica: Iniciado, avanzado, experto
 - Precio pagado por actividades dirigidas
 - Conocimiento de los deportes urbanos: skateboard, bmx etc.
 - Motivaciones: Divertirse, aprender, hacer amigos, probar un nuevo deporte.

6.5. ENCUESTA Y ESTUDIO PILOTO.

Un cuestionario es un método cuantitativo que precisa una validación posterior, para esto es necesario pasar previamente un cuestionario piloto a un grupo de población de las mismas características a las que vamos a pasar el cuestionario definitivo. Este cuestionario piloto nos sirve para ensayar el paso del cuestionario en las mismas condiciones reales en las que pasaremos el cuestionario definitivo y localizar los errores cometidos para subsanarlos.

Al realizar la encuesta, hemos tenido en cuenta que nos dirigimos hacia una población no mayor de 18 años (E.S.O. y Bachillerato) y que por lo tanto, la misma, tiene que reunir unas características concretas para un entendimiento eficaz de las preguntas que formulamos:

- Preguntas cortas con vocabulario sencillo que sean capaces de entender.
- Preguntas precisas para que todas las personas encuestadas las puedan entender.
- Preguntas mayoritariamente cerradas.
- Preguntas en las que el encuestado siempre pueda encontrar su respuesta.

De este modo, nos aseguramos que las preguntas van a ser entendidas por la mayoría de la muestra poblacional a la que dirigimos nuestro estudio.

En concreto la encuesta piloto fue pasada a la salida de las clases del instituto de educación secundaria Iturrama y el instituto Basoko, a 4 chicas y a 11 chicos de edades comprendidas entre los 11 y 25 años. De esta forma, nos dimos cuenta de que la muestra para el estudio debía ser homogénea tanto en sexo como en edad para sacar resultados válidos y definitivos.

Los resultados que obtuvimos en la encuesta piloto fueron diversos, estaban interesados en practicar skateboard en primer lugar y en segundo lugar bmx. La totalidad de los encuestados estaban interesados en que los deportes urbanos estuvieran dentro de las actividades extraescolares e incluso dentro del currículo formativo de la educación física en secundaria. Posteriormente nos dimos cuenta de que las pocas féminas encuestadas, estaban más interesadas en practicar longboard o skateboard que el resto de modalidades sugeridas.

6.6. PANEL DE EXPERTOS.

La validez de los cuestionarios es un aspecto fundamental que evalúa los test con el objetivo de que midan exactamente las dimensiones y variables que pretenden medir sin error alguno. Según García Ferrando, Ibáñez & Alvira (1986) la evaluación del cuestionario debe hacerse centrándose en el análisis de la adecuación entre diseño y objetivos perseguidos.

Para que un cuestionario tenga validez, tiene que ser identificado por una serie de expertos en dicho ámbito, en este caso, el cuestionario fue revisado por los profesores Roberto Guillén y Susana Lapetra pertenecientes al departamento de Fisiatría y Enfermería de la Universidad de Zaragoza campus de Huesca y la presidenta del COLEFNA Sonia Herce, analizando una categoría de validación según (Martínez, 1995; Latiesa, 1996 citado por Nuviala, 2002):

- Validez del contenido: Realizan un examen sobre el contenido del cuestionario y si los ítems son una muestra representativa de las variables y objetivos pretendidos.

Esta validez del contenido, intenta medir el grado de conductas y opiniones de cada participante que es representativo al objetivo perseguido en este estudio y que por tanto mediante un procedimiento estructurado, permita relacionar los ítems con cada dimensión.

6.7. ENCUESTA DEFINITIVA.

Al pasar la encuesta piloto y analizarla, nos dimos cuenta de que había varios errores que corregir para conseguir los resultados más fiables. No tuvimos en cuenta el tipo de población a la que nos dirigíamos, se trataba de estudiantes de la E.S.O y bachillerato, con lo cual el lenguaje que utilizábamos quizás era demasiado científico por lo que en varias preguntas contestaban no sabe/no contesta así que hubo que modificarlas utilizando un lenguaje menos formal y más entendible para esas edades.

Por otro lado, añadimos varias preguntas con las que completamos el cuestionario para saber el nivel de experiencia que tenían en los diversos deportes anteriormente

mencionados y otras respecto al deporte que actualmente practicaban, así como las horas de actividad física que realizaban durante la semana.

Un error que cometimos sin tener en cuenta la edad de los participantes de la encuesta, fue poner preguntas sobre el precio de las actividades que realizaban y cuanto estuvieran dispuestos a pagar en caso de que hubiera una escuela de deportes urbanos. La mayoría de las respuestas que obtuvimos fueron no sabe/no contesta, esto puede ser debido a que sus progenitores se encarguen de pagar el precio de las actividades, mientras que sus hijos/as no saben el precio de sus actividades.

6.8. TRABAJO DE CAMPO.

Fueron un total de 3 centros de educación secundaria los que colaboraron con este estudio, todos ellos en Pamplona. Concerté una cita con los directores del centro vía e-mail o presentándome in situ en el centro para explicarles en qué consistía el estudio y las futuras implicaciones que podría tener en sus respectivos centros, prácticamente todos los centros en los que me presenté me brindaron su colaboración, así que no tardé mucho en conseguir los resultados de las encuestas. Llegamos a un acuerdo los directores de los centros y yo con el objetivo de perder el mínimo tiempo de clase, así que eran los propios profesores los que pasaban las encuestas y posteriormente me avisaban a mí para recogerlas

6.9. ANÁLISIS DE LOS DATOS.

En general, el estudio de los datos revela que un 41,00% está dispuesto a aprender deportes urbanos mediante las instrucciones de un profesor/a, mientras que un 20,08% prefiere aprender las habilidades específicas del deporte por su cuenta sin la ayuda de profesores, esta variable generalmente es alta porque siempre se ha practicado estos deportes libremente sin un monitor/a que lo dirija. Un resultado que nos ha llamado la atención, es el porcentaje de personas que no quieren practicarlo y que ni siquiera les interesa, alcanzando un 34,30% del total de participantes encuestados. Por último un 5,02% contestaron no sabe/no contesta.

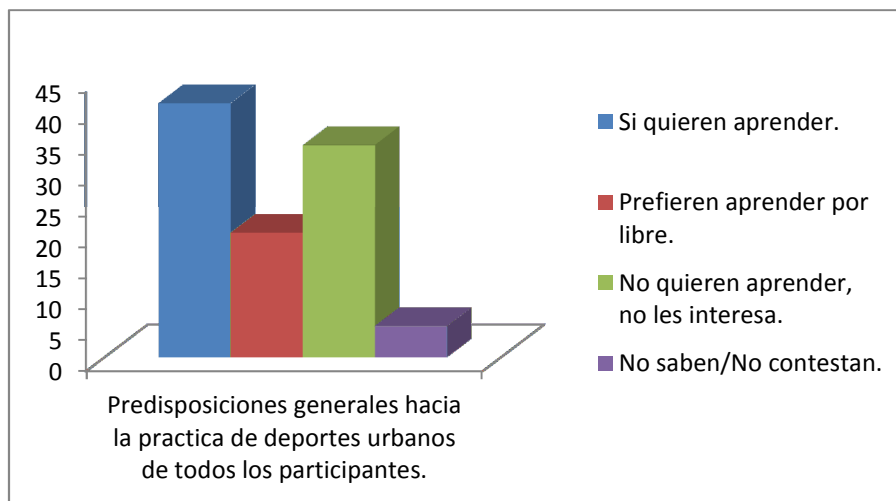


Figura 1: Predisposiciones generales hacia la práctica de deportes urbanos de todos los participantes encuestados.

Si tenemos en cuenta las predisposiciones anteriores en función de los diferentes cursos encuestados, los resultados son diferentes, ya que en primero de la E.S.O. el porcentaje de personas que quieren participar en estas actividades y el de las personas que no les interesa o no quieren aprender es el mismo, concretamente es de un 41,07% lo que nos indica que los alumnos/as de este curso no están demasiado interesados en deportes urbanos. Por otro lado, un 14,28% prefieren aprender por libre, y un 5,35 ha contestado no sabe no contesta.

En segundo de E.S.O. un 60% está dispuesto a aprender con clases dirigidas, mientras que a un 25% no les interesa este tipo de actividad, un 12% prefiere aprender por libre y un 2,5% no sabe que contestar. La mayoría de personas matriculadas en tercero de la E.S.O. prefieren no aprender con un 43,18%. Un 29,54% si quiere aprender, mientras que un 20,45% prefiere aprender por libre.

Los alumnos/as de 4 de E.S.O. si quieren aprender con un 44,89%, mientras que un 32, 65% no le interesa el deporte ni quiere aprender. Un 18,3 contestó que prefiere aprender por libre.

	Si quieren aprender	Prefieren aprender por libre	No quieren aprender, no les interesa.	No saben/No contestan-
1° E.S.O.	41,07%	14,28%	41,07%	5,35%
2° E.S.O.	60%	12,5%	25%	2,5%
3° E.S.O.	29,54%	20,45%	43,18%	6,81%
4° E.S.O.	32,65%	34,69%	26,53%	6,12%
1° Bachiller.	44,89%	18,3%	32,65%	4,09%

Cuadro 2: Porcentajes obtenidos en los diferentes cursos encuestados respecto a la práctica de deportes urbanos.

Si diferenciamos estos resultados en función del sexo, encontramos que tanto chicos como chicas están prácticamente igual de interesados en probar los deportes urbanos y aprenderlos, siendo un 40,44% de chicas interesadas y un 40,77% de chicos interesados. En cambio, si hablamos del porcentaje obtenido en la variable de aprender por libre, los chicos están más interesados que las chicas con un 24,27% y un 16,91% respectivamente. El resultado obtenido en la tercera variable indica que los chicos prefieren no aprender puesto que no les interesa con un 37,86%, en cambio, el resultado de las chicas es menor con un 31,61%. El porcentaje obtenido en no sabe no contesta es bajo en los dos sexos con un 6,61% en chicas y un 2,91 en chicos.

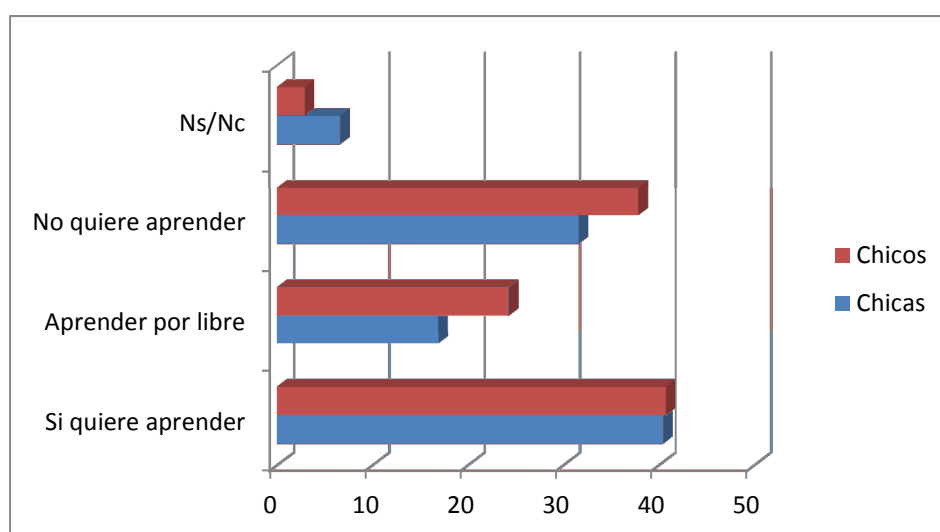


Figura 2: Predisposiciones femeninas y masculinas hacia la práctica de deportes urbanos.

La mayoría de los participantes encuestados quieren introducir los deportes urbanos dentro de las actividades extraescolares de su centro educativo como así nos indican los resultados del estudio llevado a cabo. De esta forma, nos damos cuenta de que un 61% de los participantes está a favor de introducir los deportes urbanos dentro de las extraescolares. Un 21% prefiere no introducirlos y un 18% contesta no sabe/no contesta. Por lo tanto, sería conveniente introducir estos deportes dentro de las actividades extraescolares puesto que la demanda nos lo indica.

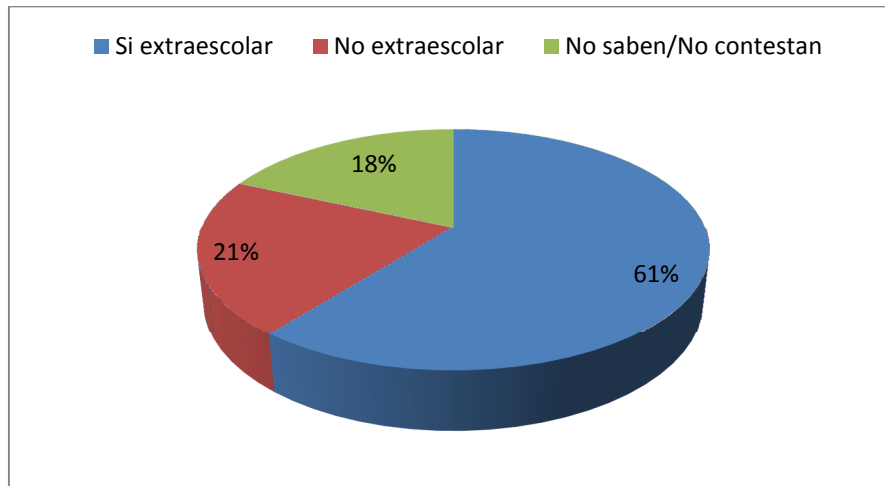


Figura 4: Preferencias ante la práctica de deportes urbanos en actividades extraescolares

Si nos preguntamos qué deporte preferiría realizar la gente en una escuela de deportes urbanos o bien en actividades extraescolares destinadas a los deportes urbanos, podemos observar que el skateboard es la primera elección con un 33%, seguido por el bmx con un 28% y el roller skate con un 22%, los deportes con menos demanda serian el longboard y el micropatín con un 8% y 9% respectivamente.

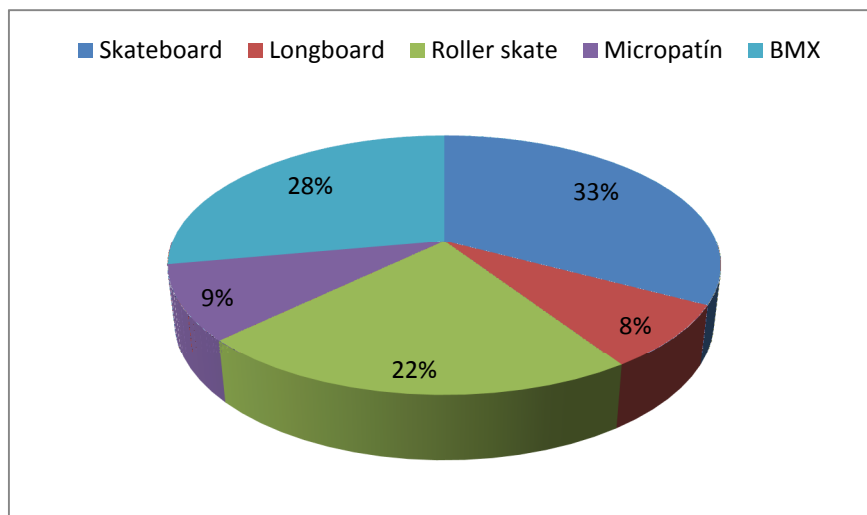


Figura 5: Diversas demandas respecto a los distintos deportes urbanos.

Si tenemos en cuenta los diversos gustos dependiendo del sexo, podemos observar que las chicas optan por el skateboard en primer lugar con un 34,55%, en segundo lugar por el roller skate con un 28,67% y en tercer lugar por el bmx con un 16,17%, el micropatín y el longboard son los deportes menos demandados por las chicas con un 9,55% y un 7,35% respectivamente. En contraposición, los chicos demandan en primer lugar clases de bmx con un 39,80%, seguido por el skateboard con un 26,21% y en tercer lugar el roller skate con un 10,67%. Los deportes con menos demanda son los mismos que en las chicas, el longboard y el micropatín con un 7,76% ambos.

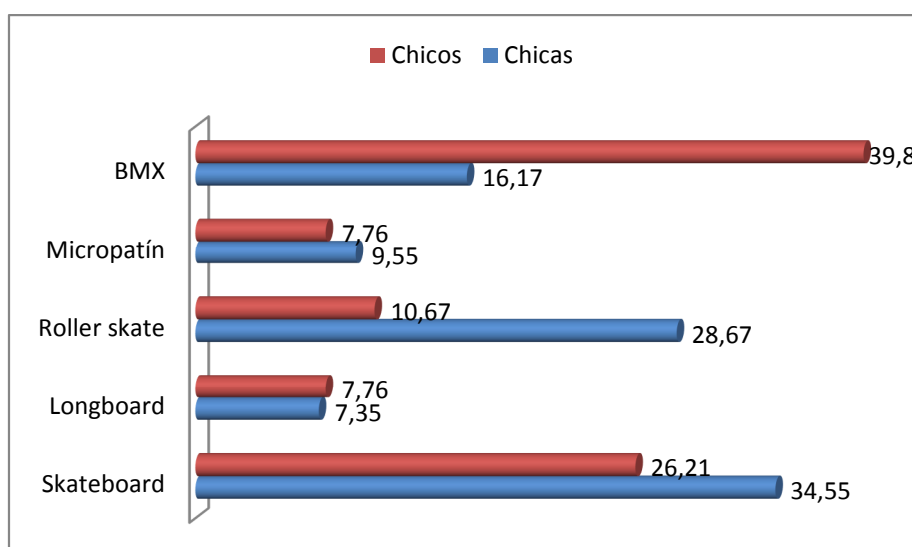


Figura 6: Demandas masculinas y femeninas sobre los distintos deportes urbanos.

Si nos centramos en los deportes donde chicas y chicos quieren ampliar su conocimiento los resultados son parecidos a los deportes en los cuales se quieren iniciar. Para las féminas, el deporte en el que quieren mejorar es el skateboard en primer lugar con un 25%, seguido del roller skate con un 22,05% y la bmx con un 9,55%, los menos demandados son el micropatín y el longboard.

Para los chicos el deporte donde quieren evolucionar hasta la perfección es la bmx con un 39,8% seguido del skateboard con un 25,24% y el roller skate con un 10,67%, los deportes con menos demanda siguen siendo el micropatín y el longboard con un 7,76%.

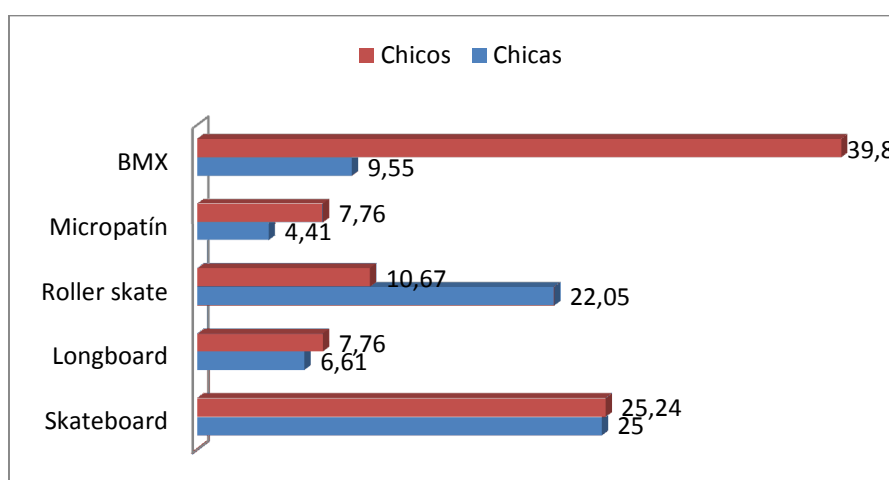


Figura 7: Demanda de los deportes donde los participantes quieren ampliar sus conocimientos.

En cuanto a las motivaciones que moverían a los participantes a realizar estos deportes en extraescolares o escuelas de deportes urbanos, encontramos como principal determinante el divertirse con un 46,44%, seguido de aprender el deporte con 37,65%, en tercer lugar encontramos el socializarse con un 35,14%, en cuarto lugar encontramos el mejorar la salud con un 24,68%, el romper con la monotonía en un quinto lugar con un 10,04% y finalmente otros con un 1,69%.

Como la mayoría de las personas buscan en estas actividades divertirse, tendremos que realizar clases lo más amenas posibles, pero este aspecto es algo que los deportes urbanos llevan implícitos en la esencia del mismo, así como aprender el deporte y socializarse.

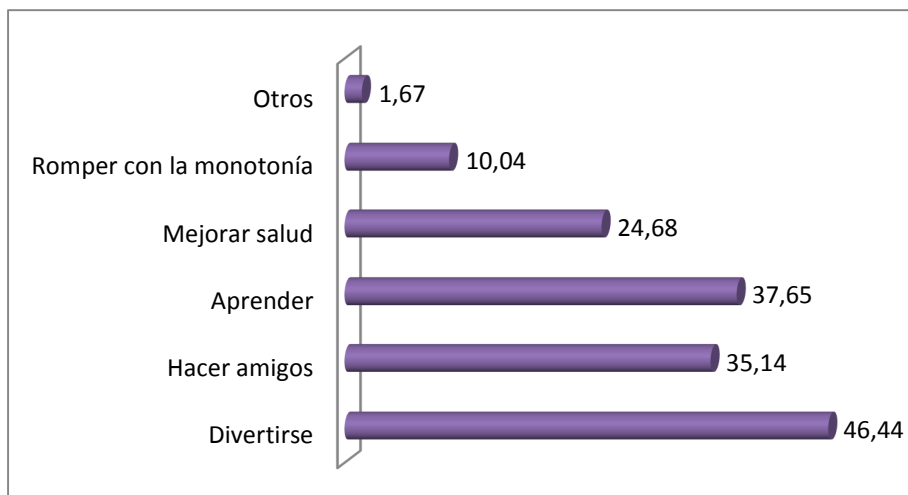


Figura 8: Motivaciones para aprender deportes urbanos en una escuela.

Si analizamos los precios que los participantes estarían dispuestos a pagar por aprender deportes urbanos con clases dirigidas, nos damos cuenta que la mayoría de ellos, en concreto un 36% contesta que pagaría menos de 30 euros, precio relativamente bajo para los contenidos y actividades que se impartirían. Un 16% pagaría de 30 a 40 euros, solo un 6% pagaría más de 50 euros y tristemente un 11% no pagaría nada. Por otro lado ha habido un alto porcentaje de participantes que no saben que contestar, un 31%, esto puede deberse a que debido a su corta edad no tengan conocimientos sobre el precio que pagan sus progenitores por las actividades deportivas que realizan.

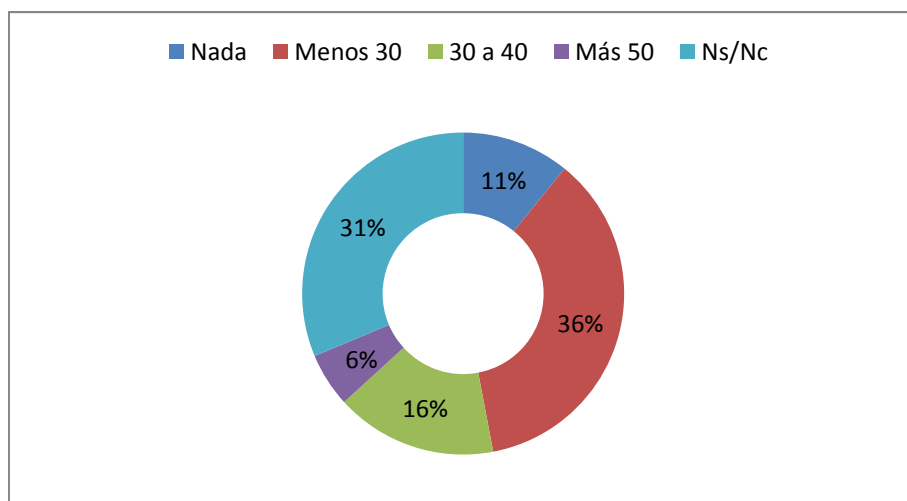


Figura 9: Precio que pagarían los participantes por las clases de deportes urbanos.

Si observamos los resultados que se han obtenido del estudio sobre los niveles de practica en estos deportes, podemos darnos cuenta de que en casi todos ellos el nivel de practica es nulo, es decir, la mayoría de personas encuestadas no lo han practicado nunca, excepto el roller skate que está integrado como contenido en la educación física de los institutos navarros. El skateboard y el roller skate junto con el bmx, son los deportes que más participantes tienen con nivel intermedio y avanzado.

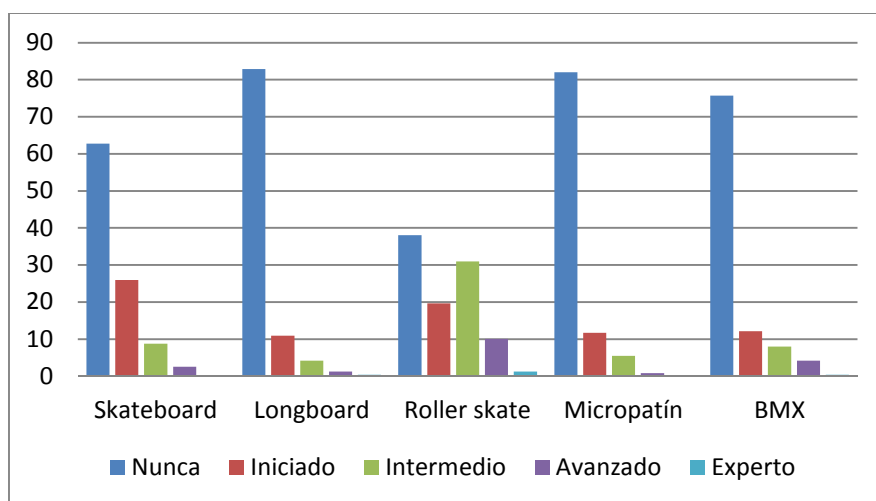


Figura 10: Niveles de práctica de los deportes urbanos.

Analizando los resultados sobre la actividad física que llevan a cabo los participantes encuestados, las chicas dicen ser más activas que los chicos con un 90,44% frente a un 77,66% respectivamente. Pero si tenemos en cuenta las horas de actividad física que realizan durante la semana, los resultados varían porcentualmente. Las chicas con un 39,7% realizan menos de 5 horas de actividad física a la semana, con lo cual no acumulan 60 minutos de actividad física moderada o vigorosa a la semana que es lo recomendado por la O.M.S. En cambio el porcentaje de los chicos es menor, 36,89%.

Los chicos realizan más horas de actividad física que las chicas en concreto de 5 a 10 horas y más de diez horas con un 37,86% y un 12,62% respectivamente, en cambio las chicas obtienen un 33,82% y un 7,35% en las mismas variables. Por este motivo podemos concluir diciendo que los chicos acumulan más horas de actividad física a la semana y por este motivo, se les puede considerar más activos que las chicas.

7. CONCLUSIONS.

It is essential to know the in predispositions regarding the activities, motivations, prices and hours of physical activity by gender and course of each potential client, in order to create a company, which is dedicated to learning the different urban sports. It is needed to adequate to every single person. Thus, it should be know what they need.

- The most of the respondents (41%) are willing to make urban sports in targeted classes.
- 61% are willing to integrate urban sports extracurricular activities in their schools.
- The most popular sports concerning its learning are skateboard, roller skate and bmx.
- The most popular sports concerning its improving are skateboard, bmx and roller skate.
- The main reasons that will make the people to practice these sports are having fun (in the first place), to learn the sport itself, and in the third place: socializing and breaking up with monotony.
- The prices that the future students could pay are between 25 and 35, as the most popular answer is less than 30 € and the second, between 30 and 40€.
- The urban sports level is mostly null, except from roller skate, as it is taught in the Physical Education subject.
- Regarding the hours of physical activity performed per week, it could be say that boys are more active than girls, because they have a higher percentage in the 5 to 10 hours and over 10 hours of physical activity variables. On the other hand, girls have lower percentage in these variables and more in less than 5 hours variables.

For the reasons given above, it can be concluded that it is feasible the creation of a company dedicated to the learning and development of urban sports because there is enough demand and interest in doing the activities offered.

8. BIBLIOGRAFÍA.

- Blázquez Sanchez, D. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Inde.
- García Ferrando, M., Ibañez, J & Alvira, F. (1986). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*. Madrid: Alianza editorial.
- Gutiérrez Sanmartín, M. (2003). *Manual sobre valores en la educación física y el deporte*. Barcelona: Paidós.
- Lagardera, F. & Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Martin, M. (2006). *Skateboarding history. From the backyard to the big time*. Minesota: Capstone press.
- Martínez Mínguez, L. (2008). *Educación física, transversalidad y valores*. Madrid: Wolters Kluwer España.
- Mosston, M. (1986). *La enseñanza de la educación física. La reforma de los estilos de enseñanza*. Barcelona: Editorial Hispanoeuropea S.A.
- Nuviala Nuviala, A. (2002). *Las escuelas deportivas en el entorno rural del servicio comarcal de deportes” corredor del Ebro” y el municipio fuentes del ebro*. (Tesis inédita de doctorado). Universidad de Almería, España.
- Organización Mundial de la Salud. (2010). *Recomendaciones mundiales de actividad física para la salud*. Ginebra.
- Welinder, P. & Whitley, P. (2011). *Mastering skateboarding*. Illinois: Human Kinetics.
- Wixon, B. (2009). *Skateboarding. Instruction, programming and park design*. Illinois: Human Kinetics.

Webgrafía.

- www.cincitano.com/rolles/rodamientos-de-patines.php
- www.deportesextremos.net
- www.el skate.com
- www.girlsskatenetwork.com
- www.how2skate.com
- www.skateboardingmagazine.com

- www.spokoramps.com
- www.techramps.com
- www.thrasherskateboarding.com
- www.tiptop.es
- www.urbanramps.co.uk
- www.woodward.com
- www.xgames.com
- www.xgamesbarcelona.com

9. ANEXOS

Anexo 1: Encuesta definitiva.

Encuesta estudio prospectivo.

Esta encuesta forma parte de una investigación. Esperamos obtener respuestas que nos ayuden a la promoción de diversos deportes urbanos. Los datos facilitados serán utilizados con fines académicos y no serán publicados en ningún sitio.

Para responder a las cuestiones solo tienes que marcar con una X en la casilla que te parezca más adecuada. En caso de confundirte, rodea la respuesta errónea con un círculo y vuelve a marcar una X la respuesta correcta.

1. Edad: ____ años.

2. Sexo:

Chica	
Chico	

3. ¿Qué curso estudias actualmente?

1º E.S.O.	
2º E.S.O.	
3º E.S.O.	
4º E.S.O.	
1º Bachillerato	

4. ¿En qué tipo de instituto o colegio estudias?

Público	
Privado	

5. ¿Realizas deporte habitualmente fuera del horario escolar?

Si	
No	

- Si tu respuesta es no, dirígete a la pregunta 10.
- Si tu respuesta es sí, sigue contestando abajo.

6. ¿Qué tipo de deporte practicas?

Futbol	
Baloncesto	
Balonmano	
Gimnasia	
Atletismo	
Ciclismo/btt	
Artes marciales	
Tenis	
Otro, indica cual:	

7. ¿Recuerdas cuántas horas a la semana realizas ese deporte?

Ninguna	
-5 horas	
5-10 horas	
+10 horas	
No sabes/No contestas	

8. El deporte que practicas es:

Con profesor/monitor	
Por tu cuenta	
No sabes/No contestas	

9. ¿Cuánto pagan al mes tus padres o tu por las actividades dirigidas que estas realizando actualmente?

Nada	
-20 euros	
20-30 euros	
30-40 euros	
+40 euros	
No sabes/No contestas	

10. ¿Conoces los deportes urbanos tales como: skateboard (monopatín), longboard (monopatín largo), roller skate (patines), micropatín o bmx (bici de skatepark)?

Si	
No	
No sabes/No contestas	

11. ¿Has practicado alguna vez este tipo de deportes? Indícame cuál es tu nivel señalando con un círculo la respuesta oportuna teniendo en cuenta los siguientes criterios.

0: No he practicado este deporte nunca

A: Iniciado (Lo he practicado 3 o 5 veces)

B: Intermedio (Tengo conocimientos básicos de la practica)

C: Avanzado (Nivel elevado)

D: Experto (Nivel muy elevado, profesional)

- | | | | | | |
|-------------------|---|---|---|---|---|
| • Skateboard: | 0 | A | B | C | D |
| • Longboard: | 0 | A | B | C | D |
| • Roller skating: | 0 | A | B | C | D |
| • Micropatín: | 0 | A | B | C | D |
| • BMX: | 0 | A | B | C | D |

12. ¿Si tuvieras la oportunidad de aprender o mejorar la práctica de cualquiera de los deportes anteriores en una escuela, club o agrupación deportiva estarías interesado/a en asistir?

Si	
No, prefiero aprender por libre	
No me interesan/No quiero probarlos	
No sabes/No contestas	

- Si no te interesan o no quieres probarlos acaba aquí el cuestionario.

- Los que hayan respondido a las demás preguntas siguen contestando.

13. Anteriormente has buscado información en internet o revistas sobre escuelas de deportes urbanos en Navarra?

Si	
No	
No sabes/No contestas	

14. ¿Te gustaría que los deportes urbanos estuvieran integrados en las actividades extraescolares de tu centro educativo?

Si	
No	
No sabes/No contestas	

15. ¿Qué deporte o deportes de los anteriormente citados te gustaría que ofreciera una escuela de deportes urbanos? Marca con una X el deporte o los deportes que te gustaría practicar.

Skateboard	
Longboard	
Roller skate	
Micropatín	
Bmx	

16. Si estuvieras interesado/a en ampliar los conocimientos de cualquiera de estos deportes en un nivel avanzado - especializado, ¿En qué deporte lo harías?

Skateboard	
Longboard	
Roller skate	
Micropatín	
Bmx	

17. ¿Qué cosa o cosas te gustaría conseguir en una escuela de deportes urbanos?

Divertirme	
Hacer amigos	
Aprender el deporte	
Mejorar mi salud y condición física	
Romper con la monotonía diaria	
Otros, indica cual:	

18. ¿Cuánto dinero estarían dispuestos a pagar tus padres o tú al mes por el aprendizaje de los deportes urbanos?

Nada	
-30 euros	
30 a 40 euros	
+50 euros	
No sabe/No contesta	

Agradecemos enormemente tu colaboración en el proyecto.

Muchas gracias.

Anexo 2: Imagen de marca de la empresa.

