

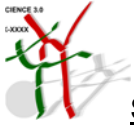
Fernández-Revelles, A.B. (2017). Editorial: Porqué una revista más - Why one more journal. *Sports Science 3.0*, 1(1):1-5. doi: <http://hdl.handle.net/10481/48157>

Porqué una revista más - Why one more journal

Fernández-Revelles, Andrés B.

Departamento de Educación Física y Deportiva, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Granada –

España, abfr@ugr.es



Resumen

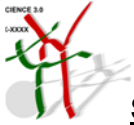
Introducción: A partir de la necesidad de realizar una base de datos de juegos motores llega el momento de realizar una revista donde ubicarlos. **Objetivos:** Facilitar la publicación de propuestas de juegos motores, propuestas de entrenamiento que sin tener datos se fundamentan de la forma adecuada. Proporcionar nuevos formatos de divulgación del conocimiento no tradicionales como póster. Proporcionar un lugar de encuentro, lectura y actualización para los interesados en las ciencias del deporte en general. **Material y métodos:** Ubicar los archivos en el repositorio Digibug. **Resultados y discusión:** Tras el lanzamiento del primer número tener éxito entre aquellas personas que quieran colaborar con sus trabajos publicando en esta revista. **Conclusiones:** Esperamos que se cumplan todos los objetivos propuestos y los que vayan surgiendo.

Palabras clave: Publicación científica, revista, ciencias del deporte, redes sociales, juegos motores.

Abstract

Introduction: From the need to create a database of motor games, it is time to create a magazine where to locate them. **Aims:** Facilitate the publication of proposals for motor games, training proposals that without having data are based on the appropriate form. Provide new formats of non-traditional knowledge dissemination as a poster. Provide a place for meeting, reading and updating for those interested in sports science in general. **Material and methods:** Locate the files in the Digibug repository. **Results and Discussion:** After the launch of the first issue, it will be successful among those people who want to collaborate with their work by publishing in this magazine. **Conclusions:** We hope that all the proposed objectives and those that arise will be fulfilled.

Keywords: Scientific writing, journal, sports science, social network, motor games



Introduction / Introducción

Creo que ha llegado el momento de lanzarse a esta nueva aventura. La primera idea de lanzar una revista fue con la entrada de este milenio, la informática y sobre todo internet crecía y cambiaba la realidad de la publicación académica o científica y esa idea me atraía. Probablemente fue un error no lanzarla en aquel momento, pero probablemente hubiese pecado de inmadurez.

Surgieron otros proyectos y algunos trabajos sin acabar y retomé la idea en 2003 cuando en una reunión de trabajo un profesor comentó que iba a hacer una revista. En aquel momento ya tenía un boceto de cómo quería la revista, pero no salió adelante. Así hice diferentes propuestas a compañeros, amigos y no había forma de sacar el proyecto hacia delante, había problemas técnicos, de infraestructura y pensé que tenía que dejarlo y retomarlo más adelante para poder llevar el proyecto a cabo.

Tenía que conocer, aprender todo lo que conlleva una revista y ese mundo editorial, la gestión ocupando poco tiempo.

Compaginar la docencia, la investigación y sólo en pensar en gestionar una revista era una locura. Aunque hice varias páginas web para la revista con diferentes nombres como fue el primero RESCATE RESearch by Coach And TEacher hubo un momento en el que perdí la ilusión después de hacer muchos trámites burocráticos y currículums para adaptarme a los nuevos cambios de la carrera docente universitaria.

Ya pensé que nunca haría la revista cuando me dediqué a la publicación de videos en YouTube, tutoriales, jugadas o gameplays de las clases de Juegos Motores. Me ocupaba mucho tiempo demasiado tiempo, pero pensaba y pienso que podría ser muy útil para los alumnos el tener una base de datos con los juegos motores o jugadas que hacían en clase.

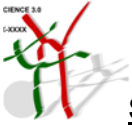
Así podrían mejorar sus actuaciones en clase y como no, mejorar los juegos motores.

Llegamos a 2014 y subir los vídeos era muy entretenido, horas y horas, pero van evolucionando YouTube, los equipos informáticos y la rapidez de la red. Me doy cuenta que los vídeos tienen una gran aceptación entre los estudiantes algo que me sorprendió no sólo que les gustaba actuar delante de la cámara, sino que disfrutaban en las grabaciones, las reenviaban a través de las redes sociales, etc...

En ese momento me doy cuenta que las referencias que ponen los estudiantes en sus trabajos de clase sobre todo son direcciones de internet, páginas web, pdfs que se bajan y que realmente de la biblioteca consulta muy pocos libros. Los estudiantes dan cada vez más valor a las redes sociales, aunque no las utilizan tanto como se puede en mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje.

En 2016 todos los estudiantes tienen teléfonos inteligentes y utilizan diferentes redes sociales por lo que creo que hay que vincular el uso de las redes sociales como ya están preparadas para esta revista YouTube (Fernández-Revelles, 2017f), Instagram (Fernández-Revelles, 2017c), Twitter (Fernández-Revelles, 2017e), Pinterest (Fernández-Revelles, 2017d) y los blogs como Blogger (Fernández-Revelles, 2017a, 2017g), o Tumblr (Fernández-Revelles, 2017b), etc... al proceso de enseñanza aprendizaje.

Los estudiantes empiezan a demandar como se referencian los juegos que otros compañeros hicieron en otros cursos o en otros grupos para mejorar esos juegos motores, o para basarse en esos para crear otros nuevos juegos. En esos momentos pienso de nuevo que hay que hacer una revista con los juegos motores que realizan los estudiantes en clase para que sus juegos motores, jugadas, análisis de juegos, etc... perduren, se citen y mejoren.



Seguía con la idea, pero siempre surgían dificultades y supongo que surgirán, pero creo que es el momento de afrontarlo.

Estoy escribiendo este editorial entre otras cosas para probar el proceso de gestión de la revista, lo hago a modo de artículo o propuesta porque me parece interesante probar las propuestas de artículo.

Espero que sepan disculpar los lectores que en este primer número pueda haber más erratas de lo usual, espero que se vaya superando en próximos

No quiero acabar la introducción sin destacar dos cosas que he visto fundamentales para lanzarme a esta aventura, una es el grupo de trabajo con el que cuento para que colaboren en la revista, y la otra la verdadera convicción de que va a servir a los estudiantes y si es así tendrá éxito editorial.

Aims / Objetivos:

Lanzar el primer volumen de la revista y hacer posible que tenga continuidad.

Facilitar la publicación de propuestas de juegos motores, propuestas de entrenamiento que sin tener datos se fundamentan de la forma adecuada.

Proporcionar nuevos formatos de divulgación del conocimiento no tradicionales como póster.

Proporcionar un lugar de encuentro, lectura y actualización para los interesados en las ciencias del deporte en general.

Methods / Material y métodos

Como base para lanzar la revista será ubicar los archivos en el repositorio Digibug de la Universidad de Granada (Biblioteca Universidad de Granada, 2017), apoyado con una página web realizada con las plantillas de

sitios web de Google dentro del dominio go.ugr.es.

Results / Resultados

Tras el lanzamiento del primer número tener éxito entre aquellas personas que quieran colaborar con sus trabajos publicando en esta revista. Esperemos que sean buenos.

Discussion / Discusión

Cuando alguien quiere publicar en una revista lo primero que hace es preguntar por el impacto de la revista, el coste de la publicación, el porcentaje de aceptación, la facilidad o dificultad de las normas para autores, el idioma, el tiempo que tarda en publicarse, etc...

Desde aquí nos proponemos facilitar todos esos problemas para crear un entorno sencillo y no hostil en la publicación, para ello intentaremos proporcionar plantillas, herramientas, etc... que hagan de esta revista el lugar idóneo donde los autores quieran publicar.

En estos párrafos no está escrito todo lo que quisiera decir sobre la revista porque son muchas cosas. Tantas cosas que muchas se irán descubriendo poco a poco y espero que sean interesantes tanto para los autores como para los lectores.

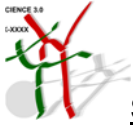
Conclusions / Conclusiones

Esperamos que se cumplan todos los objetivos propuestos y los que vayan surgiendo.

Acknowledgements / Agradecimientos

A todo el grupo de compañeros que va a colaborar con la revista revisando, editando, etc...

A los autores que aportan su trabajo y confían en la difusión y calidad de la revista.



A los lectores que espero sea de su agrado y les aporte todo aquello que buscan en estos párrafos.

Finalmente, al repositorio de la Universidad de Granada Digibug por permitir alojar los artículos

References / Referencias

- Biblioteca Universidad de Granada. (2017). DIGIBUG: Repositorio Institucional de la Universidad de Granada [en línea]. [Fecha de consulta: 14/11/2017]. Disponible en: <http://digibug.ugr.es/>.
- Fernández-Revelles, A. B. (2017a). Juegos Motores (Blog - Blogger) [en línea]. [Fecha de consulta: 1/09/2017]. Disponible en: <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>.
- Fernández-Revelles, A. B. (2017b). Juegos Motores (Blog - Tumblr) [en línea]. [Fecha de consulta: 1/09/2017]. Disponible en: <https://www.pinterest.es/juegosmotores/>.
- Fernández-Revelles, A. B. (2017c). Juegos Motores (Instagram) [en línea]. [Fecha de consulta: 1/09/2017]. Disponible en: https://www.instagram.com/juegos_motores/.
- Fernández-Revelles, A. B. (2017d). Juegos Motores (Pinterest) [en línea]. [Fecha de consulta: 1/09/2017]. Disponible en: <https://juegosmotores.tumblr.com/>.
- Fernández-Revelles, A. B. (2017e). Juegos Motores (Twitter) [en línea]. [Fecha de consulta: 1/09/2017]. Disponible en: <https://twitter.com/juegosmotores>.
- Fernández-Revelles, A. B. (2017f). Juegos Motores (YouTube) [en línea]. [Fecha de consulta: 14/11/2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/user/juegosmotores>.
- Fernández-Revelles, A. B. (2017g). Sports Science 3.0 (Blog - Blogger) [en línea]. [Fecha de consulta: 1/10/2017].

Disponible en: <http://sports3.blogspot.com.es/>.

Citar / Quote

Sports Science 3.0

Fernández-Revelles, A. B. (2017). Porqué una revista más - Why one more journal. *Sports Science 3.0*, 1(1), 1-5. doi: <http://hdl.handle.net/10481/48157>

APA 6

Fernández-Revelles, A. B. (2017). Porqué una revista más - Why one more journal. *Sports Science 3.0*, 1(1), 1-5. doi: <http://hdl.handle.net/10481/48157>

Vancouver

1. Fernández-Revelles AB. Porqué una revista más - Why one more journal. *Sports Science 3.0*. 2017;1(1):1-5.

Descargar referencia / Download reference
([Endnote](#))