



ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA FORMATIVA E-LEARNING / BLENDED LEARNING CON DINAMIZADORES DEPORTIVOS

An analysis of experience training E-Learning / Blended Learning with drivers sports

Alberto Blázquez Manzano.

Dirección General de Deportes. Consejería de los Jóvenes y el Deporte. Junta de Extremadura
Mail: alberto.blazquez@juntaextremadura.net

Recibido: Agosto - 2009
Aceptado: Octubre - 2009

Resumen

En este artículo se describe la experiencia de una acción formativa combinada de e-learning y blended learning en plataforma Moodle, con 90 técnicos deportivos participantes y con una metodología basada en la enseñanza cooperativa, el benchmarking y utilizando el foro como recurso principal sobre el que se ha basado la enseñanza.

El objetivo del estudio es conocer estrategias concretas que mejoren la motivación intrínseca y participación del alumnado en acciones formativas on-line.

Los resultados de la experiencia indican el importante papel que tiene el tutor en el desarrollo de las acciones formativas, así como el diseño de la plataforma y los recursos que se ofrecen. En este sentido se muestra como el foro, las consultas, tareas y las bases de datos, presentan un mayor número de visitas que las ponencias, videos y textos complementarios.

Palabras clave: Moodle, trabajo en red, benchmarking, e-learning, blended-learning formación, gestión del conocimiento, comunidad virtual, técnicos deportivos.

Abstract

This article describes the formative experience of a combined action of e-learning and blended learning platform Moodle, with 90 sports professional and with a methodology based on cooperative learning, benchmarking and the forum as resource on which education has been based.

The aim of the study is to find specific strategies that enhance intrinsic motivation and student participation in training activities online.

The results of the experiment indicate the important role of the tutor in developing training activities and the design of the platform and resources offered. In this sense appears as the forum, consultation, tasks and databases, have an increased number of visits to the presentations, videos and texts.

Key words: Moodle, networking, benchmarking, e-learning, blended-learning training, knowledge management, virtual community, sports professional.

Aproximación conceptual hacia la formación virtual

En los últimos años han proliferado gran cantidad de acciones formativas en el entorno virtual que han tratado de solventar los problemas que conllevaba la enseñanza presencial y sobre las que se han generado multitud de expectativas. Sin embargo, estudios como el de Cebrián (2003) muestran la existencia de un 80% de fracaso en la gestión de cursos a distancia y más de un 60% de abandono de los mismos por parte de los estudiantes.

Según Cabero (2006) algunas de las causas de esta cierta frustración se puede deber al tecnocentrismo, que sitúa la tecnología por encima de la didáctica; y por otro lado a la aplicación de los principios de la enseñanza presencial tradicional en el entorno virtual.

Bartolomé (2004) señala aspectos concretos que pueden haber contribuido a que la enseñanza virtual (e-learning) no haya logrado los éxitos esperados. Entre ellos se encuentran: la sobrecarga de trabajo y baja remuneración de los tutores, gran peso del aprendizaje basado en los materiales gráficos (ponencias, textos...) o la mayor preocupación por parte de los responsables del diseño y los aspectos de marketing más que de la acción pedagógica en sí. Además de lo anterior, otra de las cuestiones que conlleva una gran incertidumbre en las acciones formativas virtuales, es la propia cuantificación de la carga horaria y la evaluación del aprendizaje real del alumnado.

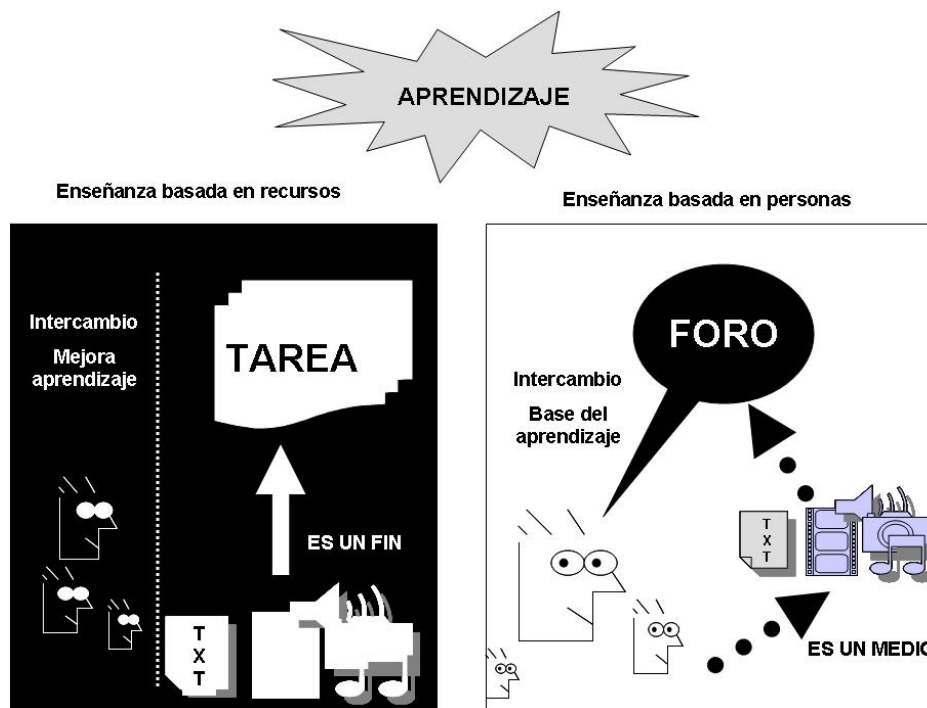


Figura 1. Comparativa entre enseñanza basada en recursos (apuntes, videos,...) y basada en la experiencia de las personas.

Es importante tener en cuenta las indicaciones de Jay Cross (2005), creador del término “e-learning” el cual, señala que las habilidades y destrezas que se emplean en el trabajo se adquieren informalmente (hablando, observando, empleando el ensayo-error, o simplemente trabajando con la gente que conocen).

El aprendizaje formal nos ofrece tan solo el 10%-20% de lo que aprendemos. Siguiendo al psicólogo William Glasser (1972) el ser humano aprende:

- El 10% de lo que lee (texto)
- El 20% de lo que oye (sonido)
- El 30% de lo que ve (imagen)
- El 50% de lo que ve y oye (video)
- El 70% de lo debate (foros)
- El 80% de lo que practica (actividades)
- El 95% de lo que enseña

El enfoque tradicional de la enseñanza, llevada al entorno virtual puede haber dado como resultado un perfil del alumnado más basado en la superación de unas pruebas y la obtención de un certificado, más que en sacar el máximo provecho de la acción formativa.

La revisión bibliográfica realizada nos aporta información sobre clasificaciones y sugerencias generales, pero adolece en la descripción de experiencias concretas que permitan mostrar claramente la forma como se aplican las estrategias así como la eficacia de las mismas.

Evolución del aprendizaje e-learning al benchmarking

Varios autores han intentado situar las fases de evolución que ha seguido el aprendizaje e-learning. Así, Salinas (2005) ha distinguido tres etapas en su desarrollo:

- Enfoque tecnológico, basado en la idea de que las características del entorno virtual proporciona per se la calidad de la enseñanza
- Enfoque donde el protagonismo lo tiene los contenidos y que es la cuantía y calidad de los mismos, los que darán calidad a la enseñanza.
- Enfoque metodológico, basado más en el alumnado y que partiendo de criterios pedagógicos, basa la calidad en la adecuada combinación de decisiones sobre la función pedagógica, el entorno virtual y los aspectos organizativos.

Completando las fases anteriores, Cabero (2006) apunta la evolución más actual bajo un enfoque sistémico que incluye todos los elementos aportados por las fases anteriores, Figura 2:

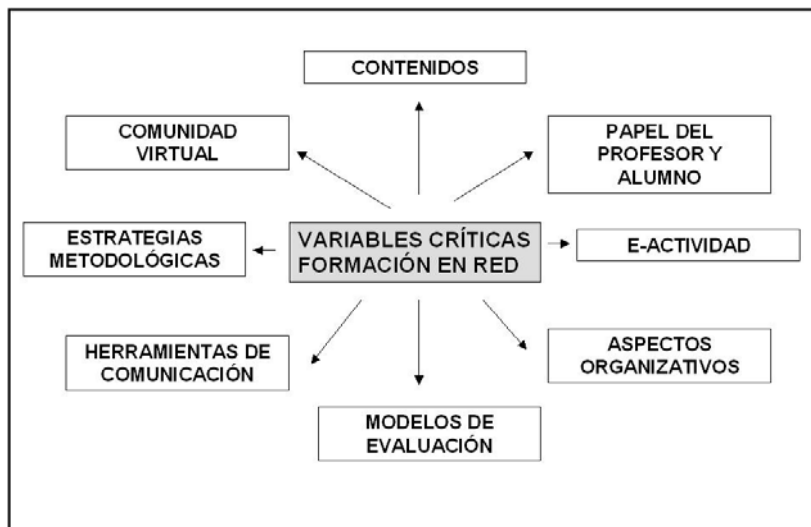


Figura 2. Variables críticas de la formación virtual, Cabero (2006).

Profundizando en una clasificación de los elementos generales a tener en cuenta en el desarrollo de los cursos alojados en la web, atendemos a la que realizan Berge, Collins y Dougherty (2000): a) administración (horarios, contactos, objetivos...), b) contenidos (textos, lecturas, videos,...), c) interacción entre estudiantes y tutores, d) recursos adicionales diseñados por alumnos, e) monitoración y seguimiento del alumnado y por último, f) evaluación final de los objetivos de la acción formativa.

Como respuesta a la enseñanza e-learning, y siguiendo el enfoque pedagógico, han aparecido otros modelos mixtos como el blended-learning, consistente en mezclar sesiones presenciales con formación virtual, en busca de acciones que garanticen una mayor eficiencia didáctica.

Como indica Bartolomé (2004) tanto el e-learning como el blended learning son modelos de aprendizaje en los que el alumnado tiene que desarrollar habilidades importantes como: búsqueda de información relevante, desarrollo de criterios de valoración de dicha información, aplicar la información y elaborar otras nuevas, trabajar en equipo compartiendo y elaborando información y la toma de decisiones individuales y en grupo.

Otro concepto de especial interés metodológico en la enseñanza on-line es el benchmarking o círculos de comparación, el cual hace referencia a la cooperación voluntaria de agentes que permiten el intercambio de información y experiencias.

La tradicional enseñanza on-line a través de plataforma Moodle, suele estar orientada hacia un diseño estático de los contenidos, recursos y tareas, que el alumnado debe realizar para superar dicho curso. Es por ello, que la tarea se convierte en la piedra angular de este tipo de formación tradicional, ya que tiene una finalidad utilitaria para superar la aptitud del curso y con ello la obtención de un certificado y por otro lado, el vehículo para que los apuntes, ponencias o demás elementos, sean obligatoriamente revisados.

La experiencia que se describe a continuación pretende mostrar estrategias concretas que han generado una implicación activa en la construcción de conocimiento por parte del alumnado, basando su núcleo en la consideración de que tanto el entorno, los tutores, los recursos y contenidos son simplemente un medio para fomentar el intercambio de experiencias e ideas. En la misma se realizó una aplicación simultánea de dos acciones formativas: e-learning y blended-learning. El objetivo de este estudio es analizar cómo interactúan los estudiantes en un curso blended learning con los contenidos, tareas, medios interactivos y de comunicación en una plataforma Moodle.

Metodología

La iniciativa surgió desde la dirección de la Escuela de Administración Pública de Extremadura, quien lanzó la propuesta a la Consejería de los Jóvenes y del Deporte, el reto de llevar a cabo una propuesta basada en círculos de comparación de experiencias y destinada a los profesionales de la actividad físico-deportiva. Dicha propuesta se realizó durante los meses de abril a octubre de 2009, y consistió en la organización de un curso semipresencial (blended learning) donde 50 alumnos potenciales (profesionales de la dinamización deportiva) asistirían a 5 sesiones presenciales en sucesivos meses y desarrollarían la parte on-line a través de la plataforma Moodle. Estos alumnos, recibirían un certificado al finalizar el curso y para su evaluación deberían realizar unas tareas simples con el compromiso de una mayor participación en otra propuesta on-line de Trabajo en red en Dinamización Deportiva, sin certificación y donde se volcarían igualmente los contenidos de la propuesta semipresencial.

Participantes:

En el curso participaron 82 dinamizadores deportivos, 40 de los cuales lo hicieron en la modalidad blended-learning. El resto de dinamizadores más un alumno/a del programa Salud-Deportivo y siete técnicos procedentes de la comunidad autónoma andaluza lo hicieron en la modalidad e-learning.

Procedimiento: Propuesta metodológica y diseño de la plataforma Moodle

La finalidad de la experiencia era diseñar una metodología de trabajo que permitiese facilitar la interacción entre los participantes, utilizando principalmente el foro como recurso de Moodle. Las características de esta metodología se detallan a continuación:

A) Presentación una estructura organizativa coherente con los posibles intereses de los usuarios y una planificación clara en cuanto a los objetivos, calendario, tareas (Sánchez, 2007)

B) Variedad en los contenidos y estructura sencilla: Ponencia, foro y recursos distribuidas en 13 temáticas diferentes relacionadas con la gestión deportiva: Calidad, marketing, seguridad, creatividad,...

C) Estructura dinámica e intuitiva: Se utilizaron archivos multimedia, gifs, pluggins gratuitos etc. Importante destacar la primera tarea de los participantes de incluir su fotografía, haciendo más familiar su interrelación. De igual modo, periódicamente se cambiaba la portada de la plantilla para que viesen la constante renovación de la misma. En cuanto a, los contenidos de las diferentes temáticas se realizaban en diapositivas donde el aspecto visual primaba sobre el texto.

D) Adherencia a la propia plataforma: Para ello se decidió subir las diferentes ponencias en soporte diapositiva y enlazándola a la página de Scribd (www.scribd.com). Otro elemento que facilitaba este objetivo fueron las bases de datos como “En busca de la foto más curiosa” (de contenido gráfico), la cual requería estar en la plataforma para poderlas visionar. Y por último, como elemento destacable, las consultas donde, tras contestar, los participantes podrían ver el resultado de la misma.

E) Consideraciones gráficas: Para la ubicación de la información se tuvo en cuenta la dirección en la que los usuarios suelen leer dicha información (desde la esquina superior izquierda a la esquina superior derecha). Se utilizaron varios colores para simular un aspecto más informal a la plataforma facilitando así la participación del alumnado. En cuanto a la tipografía, se utilizó principalmente la fuente Arial para facilitar la lectura de los contenidos de texto y otros tipos de letra más sofisticados se insertaron dentro de una imagen



Figura 3. Pantalla con el diseño de la propuesta virtual

E) El foro como elemento activo del proyecto: La base de este trabajo en red fue este recurso que nos ofrece la plataforma Moodle, donde se recogieron los conocimientos y experiencias.

F) Comunicación por correo electrónico de las intervenciones: Teniendo en cuenta que el modus operandi habitual de los usuarios en relación al uso de internet, suele ser acceder a su cuenta de correo a través de la propia página o a través de un gestor de correo, parecía eficiente el que conociesen cualquier cambio por este medio. Así, una de las claves del éxito de participación fue que las aportaciones en foros, inserción de temas o elementos nuevos eran comunicadas por correo electrónico. Bien es cierto, que en ocasiones y a la hora de realizar cursos a través de plataforma Moodle esta opción suele desactivarse para evitar colapsar la cuenta de correo de los participantes.

G) Comunicaciones personales a alumnos esporádicos: En los casos de baja participación se envió un correo personalizado advirtiendo de su posible baja de la acción formativa en.

H) La figura del tutor como facilitador y cercano al alumnado. Moodle es un canal formal de relaciones entre personas. Pero son los objetivos de la acción, los tutores y alumnos quienes pueden conseguir hacerla más amigable a través de las formas de expresión, los recursos expuestos y el interfaz utilizado. Así, un enunciado informal de las oraciones o los títulos de los temas o foros ayudaron a lograr este objetivo. Expresiones amigables del tipo: “compañeros”, “amigos”, etc.; lograron hacer un interfaz amigable para la comunicación.

Resultados y Discusión

En cuanto a la participación en la plataforma hay que diferenciar entre la periodicidad de la visita (periódica o esporádica) y el grado de implicación (alta o baja) a través de los mensajes y aportaciones.

La parte superior de esta tabla se relacionaría más con una motivación intrínseca mientras que la parte inferior (generalmente mayoritaria), se relacionaría más con una motivación extrínseca (obtención de certificados, obligatoriedad de la empresa, etc.). Estos aspectos conlleva el desarrollo de estrategias diferentes. Mientras que para los primeros es importante alentarles y agradecer su implicación, con los segundos es importante establecer unos mínimos de participación (duración y número de intervenciones), así como recordarles la desmatriculación o no obtención de certificados en caso de no lograrse los objetivos anteriores.

Tabla 1: Perfiles de participación en el proyecto Trabajo en Red en dinamización deportiva.

PERIÓDICA	ALTA	ESPORÁDICA
	BAJA	

A continuación se detalla el número de registros que aparecieron en cada apartado, así como las estadísticas globales de participación de alumnos y profesorado. En la Tabla 2 relativa a los contenidos organizativos y motivacionales tuvieron un 10.77% de las visitas a la plataforma. Se aprecia como el contenido “Añade tu foto” y “En busca de la foto más curiosa” abarcan más del 90% de las visitas del bloque, por encima de los contenidos organizativos puramente informativos.

Tabla 2: Porcentajes y visitas de los contenidos organizativos y motivacionales.

Contenidos organizativos y Motivacionales	Visitas	% Visitas bloque	% visitas Total
¿Por dónde empiezo?	46	2,07	0,22
Cronograma	99	4,47	0,48
Perfil de los ponentes	54	2,44	0,26
Presentación del curso	40	1,80	0,19
Sube archivo: Añade tu foto	147	6,63	0,71
Base Datos: En busca de la foto más curiosa	1831	82,59	8,89
Total	2217	100,00	10,77

En la Tabla 3 se observa que un 8.25% de las visitas de plataforma se dirigieron a las fichas de tareas y a las tareas destinadas a compartir experiencias profesionales en diversos ámbitos. Los juegos propuestos por los dinamizadores deportivos (Tarea: Sube tu archivo de juegos) fueron los que más visitas del módulo tuvieron, un 22.31%. Estos datos podrían explicarse probablemente por el perfil del puesto de trabajo más orientado hacia la enseñanza de las actividades físico-deportivas en la ciudadanía.

Tabla 3: Porcentajes y visitas de las fichas docentes y tareas para compartir.

Fichas docentes y Tareas para compartir experiencia de éxito (Benchmarking)	Visitas	% Visitas bloque	% visitas Total
Propuesta de Tarea tus mejores juegos	354	20,84	1,72
Archivo: Ficha de juegos	129	7,59	0,63
Tarea: Sube tu archivo de juegos	379	22,31	1,84
Lista de los 20 primeros juegos	93	5,47	0,45
Ficha de experiencias	95	5,59	0,46
Tarea experiencia metodológica	252	14,83	1,22
Tarea experiencia inclusión	137	8,06	0,67
Tarea experiencia organización	139	8,18	0,68
Tarea experiencia coeducación	97	5,71	0,47
Tarea experiencia seguridad	24	1,41	0,12
Total	1699	100,00	8,25

Los recursos de interacción no relacionados con el ámbito docente tuvieron un 20,54% del total de visitas (Tabla 4.) Estos datos indican la necesidad de los participantes de tener un espacio propio donde poder discutir otros temas no directamente vinculados con los contenidos docentes. Cabe destacar el escaso uso del chat, un 6.41%, probablemente debido a la dificultad de encontrarse en la plataforma varios participantes en un mismo tiempo. Los foros se convierte así en un “chat atemporal” y por tanto más adaptable a las exigencias de limitación temporal de los participantes.

Tabla 4: Porcentajes y visitas de los recursos de interacción no vinculados a contenidos docentes

Interacción organizativa y motivacional	Visitas	% Visitas bloque	% visitas Total
Foro Tengo una pregunta para el foro	1048	24,78	5,09
Foro de dudas y consultas generales	1015	24,00	4,93
Foro: La situación de la formación a debate	603	14,26	2,93
Foro: Te gustaría preguntar	71	1,68	0,34
Foro: Rastrillo deportivo	609	14,40	2,96
Foro: Publicita tus actividades	613	14,49	2,98
Chatea con tus compañeros	271	6,41	1,32
Total	4230	100,00	20,54

Un contenido a priori no planificado, pero si demandado por los usuarios fue el tema de la creación de una asociación profesional de dinamizadores deportivos. Lo tutores del curso decidieron habilitar los espacios que demandaban los Dinamizadores Deportivos. Este contenido no vinculado a los contenidos docentes recibió un 15.85% de total de visitas de la plataforma. Teniendo en cuenta el limitado espacio temporal en el que se desarrolló (3 meses aproximadamente) con respecto al total de la acción formativa (7 meses de duración), podemos afirmar que este contenido fue de gran interés para los participantes. Este dato pone de manifiesto la importancia para los tutores de anticiparse a las inquietudes de los usuarios para adaptar los contenidos y recursos.

Tabla 5. Visitas y porcentajes sobre temática esporádica y de interés propio de los participantes

Tareas y Recurso para la creación de una Asociación Profesional	Visitas	% Visitas bloque	% visitas Total
Consulta: ¿Es el momento de hacer una asociación?	90	2,76	0,44
Consulta: ¿Qué tipo de asociación será?	53	1,62	0,26
Documentos crear Asociación Deportiva	7	0,21	0,03
Foro Presenta tu logotipo para la asociación	327	10,02	1,59
Foro: Asociación de dinamizadores	1849	56,65	8,98
Elecciones a la junta directiva de la asociación	530	16,24	2,57
Video dedicado a los dinamizadores	93	2,85	0,45
Foro: Junta Directiva	315	9,65	1,53
	3264	100,00	15,85

En la Tabla 6 podemos observar que un 44.59% de las visitas de la plataforma virtual fueron a los contenidos asociados a los contenidos del curso. Para el desarrollo interactivo y cooperativo de los contenidos se propusieron 13 foros, siendo los contenidos más visitados del curso, un 82.6% de las visitas de los temas del curso. Se utilizaron 16 contenidos para presentaciones en formato Scribd y Exe-learning que ocuparon el segundo lugar en visitas, un 6.75% de los contenidos de aprendizaje. A continuación los vídeos fueron los más visitados con un 4.57%.

Tabla 6. Visitas a los recursos asociados a los contenidos del curso

Contenidos del curso	Visitas	% Visitas bloque	% visitas Total
1. Presentación: Trabajo en red (Scribd)	63	0.69	0.31
Foro trabajo en red	2482	27.03	12.05
Archivo como saber si una reunión es eficaz	47	0.51	0.23
2. Presentación: Gestión económica (Scribd)	56	0.61	0.27
Apuntes de gestión económica	71	0.77	0.34
Foro Gestión económica	1037	11.29	5.04
Artículo gestión económica	60	0.65	0.29
3. Presentación: Investigación en la E.F. (Scribd)	36	0.39	0.17
Tutorial trabajo investigación (Exe-Learning)	225	2.45	1.09
Recursos encuesta G. M.	44	0.48	0.21
Añade tu archivo encuesta	223	2.43	1.08
Foro encuesta gimnasia de mantenimiento	101	1.10	0.49
4. Presentación Inclusión en Actividad física (Scribd)	36	0.39	0.17
Foro inclusión en la actividad física	716	7.80	3.48
5. Presentación Metodología enseñanza (Scribd)	28	0.30	0.14
Foro: Metodología Enseñanza	985	10.73	4.78
Video: Actitudes del entrenador	88	0.96	0.43
Video: Actitudes en el deporte escolar	78	0.85	0.38
Video: Creación de espacios en Educación Física	17	0.19	0.08
Video: Acrosport	15	0.16	0.07
Video: Clase EF con una cuerda	20	0.22	0.10
Video: Risoterapia	20	0.22	0.10
Video: Coreografía para adolescentes	20	0.22	0.10
Video: Clase de ejemplo de steps	31	0.34	0.15
6. Presentación: Evaluación en la Actividad Física (Scribd)	24	0.26	0.12
Foro: Evaluación en la Actividad Física	327	3.56	1.59
7. Presentación: Creatividad en la Actividad Física (Scribd)	41	0.45	0.20
Presentación 2: Creatividad en la Actividad Física	24	0.26	0.12
Video: Clase con cariocas	21	0.23	0.10
8. Presentación Marketing aplicado a la Actividad Física (Scribd)	18	0.20	0.09
Apuntes marketing aplicada a la actividad física	18	0.20	0.09
Artículo: la figura del profesional de la Actividad física	17	0.19	0.08
Foro: Marketing en la actividad física	440	4.79	2.14
Video Escuelas deportivas en dinamización deportiva	43	0.47	0.21
Video Planificación marketing centros fitness	11	0.12	0.05
Video Gala del deporte Torrejoncillo	14	0.15	0.07
9. Presentación Responsabilidad en la Actividad Física (Scribd)	21	0.23	0.10
Supuesto práctico	37	0.40	0.18
Solución del supuesto práctico	31	0.34	0.15
Foro: Responsabilidad Jurídica en Actividad Física	535	5.83	2.60
Artículo sobre los riesgos en el ámbito deportivo	5	0.05	0.02
Noticia sobre accidente deportivo	4	0.04	0.02
10. Presentación Planificación Eventos deportivo (Scribd)	25	0.27	0.12
Foro Presentación Planificación eventos	388	4.23	1.88
Video: Eventos outdoor para empresas	12	0.13	0.06
11. Presentación: Igualdad en la actividad física (Scribd)	9	0.10	0.04
Foro Igualdad de oportunidades	187	2.04	0.91
Video: Iguales en el fútbol	9	0.10	0.04
Video: Publicidad Renault Laguna	11	0.12	0.05
12. Presentación Calidad en el Deporte (Scribd)	3	0.03	0.01
Foro Calidad en el deporte	76	0.83	0.37
13. Ponencia seguridad en instalaciones deportivas (Scribd)	7	0.08	0.03
Foro Seguridad en instalaciones deportivas	151	1.64	0.73
Video accidente en valla de fútbol	2	0.02	0.01
Video Ciclista cae por un perro	2	0.02	0.01
Video: Deporte un riesgo en sí mismo	2	0.02	0.01
14. Presentación: Nuevas tecnologías en deporte (Scribd)	4	0.04	0.02
Foro: Nuevas tecnologías	161	1.75	0.78
Video Las Tecnologías en el deporte	3	0.03	0.01
Total visitas Foro	7586	82.62	36.84
Total visitas presentaciones (Scribd y Exe-learning)	620	6.75	3
Total de visitas a los vídeos	419	4.57	2.03
Otros: archivos de lectura (Apuntes y artículos)	266	2.89	1.28
Tareas	291	3.17	1.41
TOTAL	9182	100.00	44.56

Análisis de la interacción con los contenidos en función de la temporalidad

Otros resultados interesantes es el global de mensajes y visitas. En la Figura 1 se observa la temporalidad de intervenciones. Los meses de agosto y septiembre son los de menor número de visitas coincidiendo con la época de vacaciones veraniegas de gran parte de los dinamizadores deportivos. Por el contrario los meses de mayo, junio y octubre son los de mayor participación, coincidiendo estos datos con las opiniones de los propios dinamizadores en los foros sobre cuáles son los mejores meses para la formación.

Por otro lado, es interesante ver cómo el origen de un tema de interés excepcional como fue el de la creación de una Asociación de Dinamizadores Deportivos, permitió mantener durante unos meses el ritmo de visitas, cuando no se celebraron sesiones presenciales.

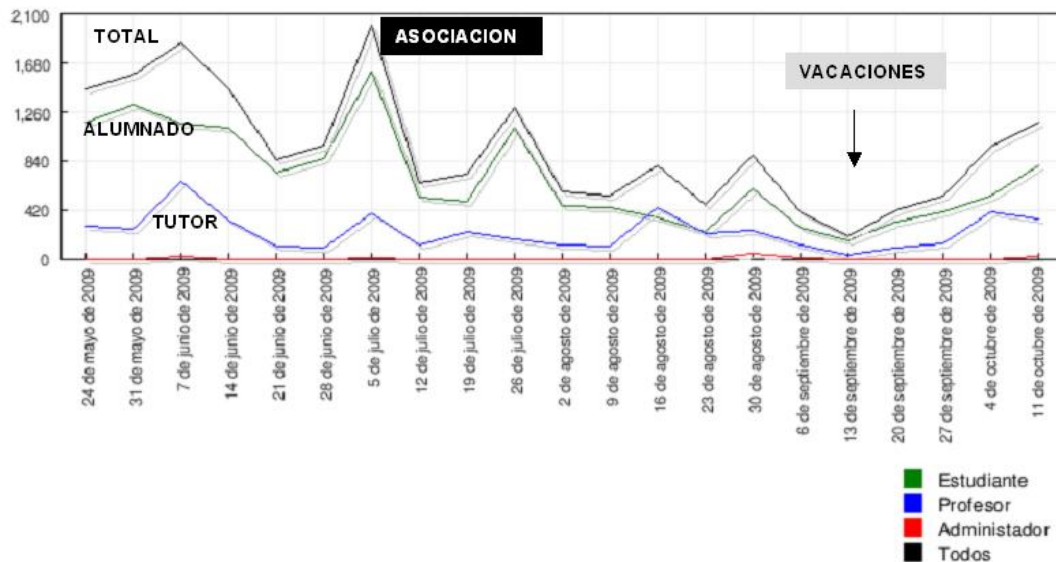


Figura 1. Resultados de visitas (Mayo-Octubre 2009)

En las Figuras 2 y 3 se puede observar la implicación de tutores y participantes. Es interesante observar el inicio y final de la gráfica donde se observa la mayor implicación de los tutores para aumentar la participación cuando se inicia la acción formativa o cuando se observa un descenso; así como la reacción positiva de esta acción por parte de los alumnos. Esto corrobora una vez más el papel de agente dinamizador que han tenido los tutores en este proyecto.

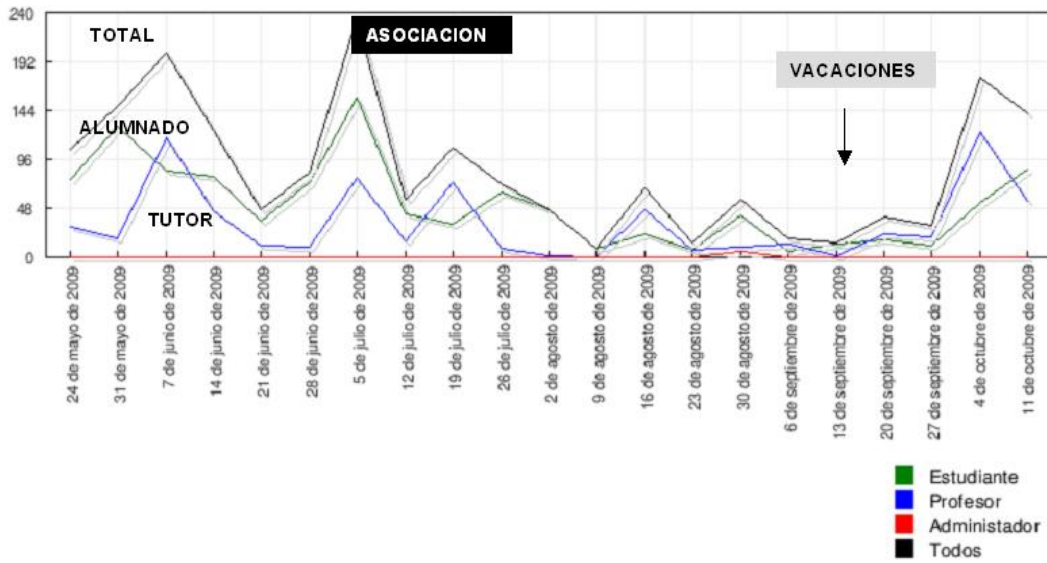


Figura 2. Resultados de mensajes (Mayo-Octubre 2009)

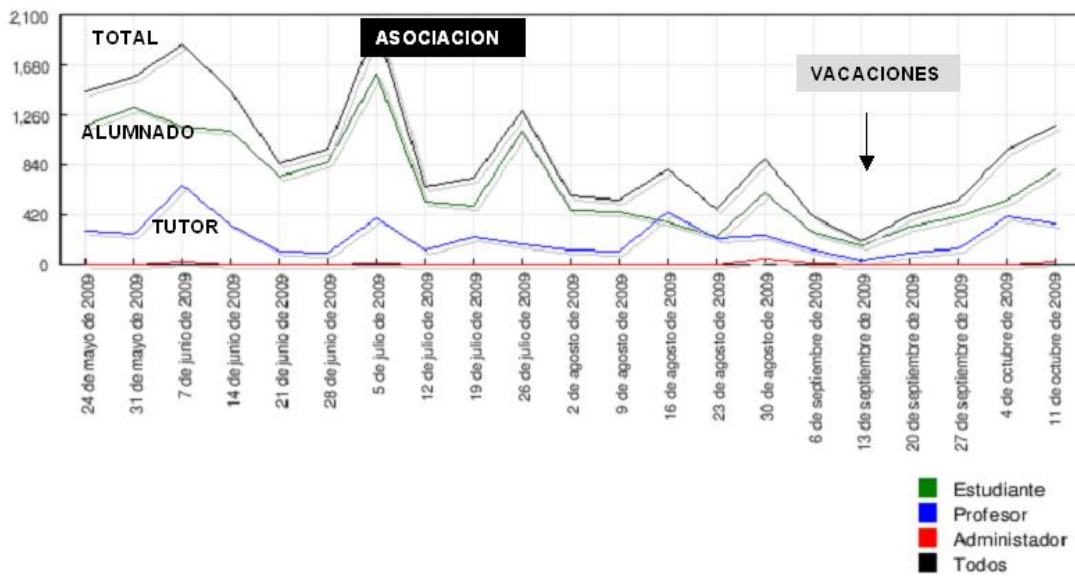


Figura 3. Resultados globales de mensajes y visitas (Mayo-Octubre 2009)

En los gráficos anteriores se observa de una manera más clara la relación entre las intervenciones de los usuarios y su relación con las aportaciones de los tutores. La excepción se encuentra en el mes de julio cuando se inició el tema excepcional de la creación de una Asociación de Dinamizadores Deportivos, lo cual no necesitó de la intervención tan directa de los tutores. Estos datos muestran la influencia de la tutorización sobre el nivel de implicación de los alumnos en esta experiencia y que cuando una temática es de interés (al margen de las temáticas propuestas por los tutores), la participación del alumnado aumenta.

Discusión

En la experiencia blended learning y e-learning desarrollada con los dinamizadores deportivos el gran peso del aprendizaje se ha desarrollado a través del intercambio de experiencias y conocimiento a través de los recursos interactivos de la plataforma, como son los foros, predominando sobre los contenidos gráficos. Estos resultados parecen confirmar los postulados de Glasser (1972), donde lo que se enseña, debate y práctica es lo que mayor aprendizaje supone al ser humano. De igual podemos decir que se encuentra en línea con lo que señala Jay Cross (2005), donde el mayor aprendizaje se realiza en el entorno informal, mediante ensayo-error y la contrastación con experiencias de otros.

Este enfoque donde la metodología basada en el benchmarking y donde la tecnología es considerada un canal, al igual que los contenidos gráficos, han podido ser algunos de los elementos que han permitido el éxito de participación de esta experiencia, en línea con los postulados de Cabero (2006) y Bartolomé (2004).

Por otro lado, se pudo observar como los alumnos que se inscribieron procedentes de otros ámbitos o bien procedentes de otras Comunidades Autónomas tuvieron una participación muy baja debido probablemente a que no se encontraron identificados con la realidad particular de los dinamizadores deportivos en Extremadura.

Destacar la importancia de la intervención de los tutores como agentes dinamizadores de la plataforma ya que se observó que cuando los tutores intervenían, la respuesta del alumnado le precedía.

También destacar el papel de los foros como base a partir de la cual giró la formación a través de la plataforma. Por otro lado, señalar el bajo número de registros que presentaron los recursos gráficos (ponencias, artículos o videos), por lo que se puede decir que los mismos fueron más un canal para fijar temáticas, que un elemento de enseñanza en sí mismo.

Propuestas para la organización de la formación e-learning

A través del feedback obtenido de la participación del alumnado, dinamizadores deportivos, en un curso e-learning / Blended-learning y el análisis de la literatura sobre la formación virtual creemos necesario tener en cuenta los siguientes criterios para la organización de un curso virtual:

- *Planificación:*
 - La temática del curso debe ser significativa con el interés profesional de los usuarios.
 - Antes de iniciar el alumno debe conocer el programa del curso, los contenidos, la temporalidad, los momentos de implicación personal en el espacio virtual,... (Sánchez, 2007).
- *Organización de los contenidos:*
 - La habilitación de los contenidos de cara al usuario debe realizarse secuencialmente siguiendo la temporalización marcada, ya que una presentación total de los mismos puede provocar mayor ansiedad en el alumnado y reducir el factor de novedad.
 - La ubicación de los contenidos más actuales o sobre los que interesa llamar la atención del alumnado debe estar situado en el ángulo superior izquierdo y encabezado.
- *Motivación:*
 - Para evitar que la participación del alumnado sea esporádica, por olvidos, es necesario evitar la inactividad superior a los quince días, debiendo reforzar la participación a través de mails.

Cuando la motivación es extrínseca (p.e.: obtención de un certificado) la advertencia de su posible desmatriculación puede ser un detonador para su participación.

- Es importante contar con varios foros temáticos abiertos de manera que el alumnado tenga una variada oferta de recursos participación para su participación.
 - El conocimiento de las necesidades del alumnado se puede llevar a cabo a través de encuestas, consultas o foros que permitan dirigir más eficientemente la formación a las demandas de los participantes.
 - Otro elemento de interés es identificar al alumnado que tenga iniciativa y capacidad para movilizar la participación del resto del grupo. En ocasiones se puede emplear como un aliado.
 - Cuando el alumnado se conoce a priori y se pretende el objetivo de facilitar la intercomunicación, un diseño pseudoinformal de la plataforma Moodle (a través de elementos tales como gifs o animaciones), así como la renovación frecuente del mismo, puede desarrollar un entorno más distendido. De ahí que los avances en el diseño de plantillas más dinámicas y atractivas en Moodle, pueden ayudar a mejorar el interfaz con los participantes y provocar así una mayor participación de los mismos.
 - La comunicación a través de los correos electrónicos con las aportaciones de los participantes, puede favorecer el seguimiento de los cambios diarios por parte del propio alumnado, sin necesidad de entrar en la propia plataforma.
 - La invitación de personas de referencia que contesten a los foros durante un tiempo determinado, la creación de un chat a una hora determinada o el planteamiento de retos grupales, pueden ser recursos que generen una mayor cohesión de grupo.
- *Intervención del tutor:*
- Para crear mayor cercanía del tutor con el alumnado, se propone su participación como la de un alumno más (en determinados momentos), intercambiando sus propias experiencias y dirigiéndose al alumnado con términos tales como: “compañeros” o “equipo”; así como plantear las preguntas de los foros de forma concreta y provocativa, reduciendo los formalismos y las preguntas genéricas, de manera que incite a una mayor implicación del alumnado.

Conclusiones

Esta experiencia formativa muestra la importancia de aplicar diseños pseudoformales en las plataformas virtuales para facilitar interacción del alumnado entre sí y de estos con los tutores. Así, tanto la ubicación de los contenidos en la propia plataforma, como el énfasis en los recursos que generen mayor participación: foros, bases de datos o consultas; favorecieron la implicación del alumnado y desarrolló un significado de la plataforma virtual y los recursos que se ofrecieron, como medios facilitadores del aprendizaje y no como fines en sí mismos.

De igual modo se mostró la correlación entre la participación de los tutores y la participación del alumnado, lo que indica el papel de detonador de los tutores en las intervenciones del alumnado.

Otro aspecto fundamental fue el diseño de diferentes estrategias según los perfiles del alumnado y su motivación hacia la acción formativa.

Por último, señalar en esta experiencia el rol de la plataforma Moodle y de los recursos que contiene, como canales de intercambio y aprendizaje de alumnos y tutores.

Referencias

- Bartolomé, A. (2004). Blended learning. Conceptos básicos. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 23, 7-20. Consultado el 1 de julio de 2009 desde <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n23/n23art/art2301.htm>
- Berge, Z., Collins, M., y Dougherty, K. (2000). Design guidelines for web-based courses. En: *Instructional and cognitive impacts of web-based education*. Beverly Abbey (edt). Texas: Idea Group Publishing.
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3 (1). Consultado el 9 de septiembre de 2009 desde <http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf>
- Cebrian, M. (2003). Innovar con tecnologías aplicadas a la docencia universitaria. En M. Cebrian (Coord). Enseñanza virtual para la innovación universitaria (pp. 21-36). Madrid: Narcea. .
- Cross, J., y O'Driscoll, T. (2005). Workflow Learning gets Real. Welcome to an era in which learning fuses with real-time work. The convergence is ushering in a whole new era. *Training*. 42 (2), 30-35
- Glasser W. (1972). *Escuela sin fracasos*. Paidós. Buenos Aires.
- Salinas, J. (2005). La gestión de los entornos virtuales de formación. En: *Seminario Internacional: La calidad de la formación en red en el Espacio Europeo de Educación Superior*.
- Sánchez, J. (2007). La calidad del e-learning en su implementación y desarrollo: investigación evaluativa y consultoría pedagógica. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 8 (1). Consultado el 7 septiembre de 2009 desde http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_08_01/n8_01_sanchez_soto.pdf

Referencia del artículo:



Blázquez, A. (2009). Análisis de una experiencia formativa e-learning / blended learning con dinamizadores deportivos. *E-balonmano.com: Revista de Ciencias del Deporte*, 5(2), 77-90. Extraído desde www.e-balonmano.com/revista/v5n2/v5-n2-a3.pdf