

Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)

Escuela de Ingeniería

**Máster universitario en e-learning y redes
sociales**

Modelo de
aprendizaje
colaborativo para
deportistas.

Trabajo Fin de Máster

presentado por: Celis Barón, José Gabriel

Director/a: Verdú Pérez, Elena.

Ciudad: Bogotá D.C.

Fecha: 18 de septiembre de 2018

En memoria de mis padres.
José Gabriel y Ruby Adelia.

Agradecimientos

A Francisco Serrano y todos los integrantes del cuerpo técnico, administrativos y jugadores de Fortaleza C.E.I.F. por abrirle las puertas del club a este proyecto en busca de empezar a romper paradigmas y abrir nuevas formas de aprendizaje.

Especialmente a las profesoras Elena Verdú Pérez, directora de este trabajo, por exigir siempre lo mejor, a Patricia Zuluaga, que con su disposición y orientación estuvo al tanto de este trabajo final.

A la profe Olga Castellanos y la decana Diana Aconcha por motivarme al crecimiento personal y profesional, y también a Alejandra Quintero y Juan Escallón por el seguimiento y aportes al presente proyecto.

Índice

Resumen / Abstract.....	4
1. Introducción	6
2. Contexto.....	10
2.1 Entorno de aplicación	12
3. Estado del arte	17
3.1. El caso de Faustino Asprilla	18
3.2. Modelos similares y relación con el piloto actual	19
3.3 ¿Qué podría motivar a los deportistas a participar?	24
4. Objetivos	28
4.1 Objetivo general.....	28
4.2. Objetivos específicos.....	28
5. Metodología utilizada	29
5.1 Método de investigación.....	29
5.2 Etapas del piloto:.....	29
5.2.1 Etapa inicial	30
5.2.2. Encuesta presencial.....	30
5.2.3. Implementación	31
5.2.4. Evaluación y retroalimentación	34
6. Desarrollo del piloto experimental	35
6.1 Etapa inicial y encuesta presencial.....	35
6.2 Implementación	38
6.2.1 Semana uno	39
6.2.2 Semana dos	41
6.2.3 Semana tres.....	43
6.2.4 Semana cuatro	45
6.2.3. Evaluación y retroalimentación	47
7. Descripción de los resultados	50
7.1. Medición de actividades del piloto experimental.....	50
7.2. Medición de encuesta evaluativa	52
7.3. Medición de encuesta de retroalimentación.....	54
8. Conclusiones	56
9. Líneas futuras de investigación	59
10. Referencias bibliográficas	62
11. Anexos.....	69

Resumen / Abstract

Resumen:

Contexto: No todos los deportistas en Colombia tienen la oportunidad de saber más sobre las Reglas de Juego, y otros temas como el dopaje, amaño de partidos o ética. El aprendizaje en del deporte es en gran porcentaje de forma práctica sin estudiar.

Propósito (Hipótesis): El énfasis del trabajo es en fútbol, el deporte más popular en Colombia. Es necesario generar hábitos de estudio y habilidades comunicativas de los futbolistas entre ellos y con los entrenadores en su tiempo libre. Ello sumado al aprendizaje sobre Reglas de Juego, juego limpio, prevención de amaño de partidos y ética en el deporte, lo cual no ocurre.

Diseño/Método: Creación de un modelo experimental de aprendizaje colaborativo, basado en experiencias adquiridas con la práctica del fútbol dentro de la metodología ADDIE. El modelo tendrá la colaboración activa de los entrenadores para animar a los futbolistas juveniles a aprender sobre los temas. Una plataforma de e-Learning es la vía para medir la participación y logros del grupo.

Resultados: Un incremento en el conocimiento de los temas estudiados durante la aplicación del modelo, incluyendo la participación del grupo con un proceso exitoso con la plataforma y adquiriendo competencias de comunicación interna con los compañeros y entrenadores.

Conclusiones: Descubrimiento de nuevos temas de interés para futbolistas o deportistas para futuras mejoras en el modelo de aprendizaje colaborativo. Además, a partir de la retroalimentación tendremos en cuenta el impacto del modelo en los futbolistas juveniles.

Palabras Clave: Deportistas, Aprendizaje, Colaborativo, e-Learning

Abstract:

Background: Not all the athletes in Colombia have the opportunity to know more about the rules they practice and other topics like doping, match-fixing or ethics. The learning in sports is in great percentage with practice without studying.

Purpose (Hypothesis): The emphasis is football, the most popular sport in Colombia. It is a need to improve study in the free time of the footballers and communicative skills with partners and coaches. Learning more about the rules, fair play, match fixing prevention and ethical in sports which does not happen yet.

Design/Method: Create an experimental model of collaborative learning based in previous experiences in football within the ADDIE methodology. The model will have the active collaboration of the coaches to encourage the youth players to learn more the mentioned subjects. A platform of E-Learning will be the way to measure the participation and achievements of the group.

Results: An increase in knowledge of the studied subjects during the model. Also the complete participation of the group, having a successful process with the platform and improving skills in internal communication with coaches and partners.

Conclusions: Discover more subjects of interest for footballers or athletes to improve in the model of collaborative learning in future experiments. Also an analysis of the feedback of the impact of the model in the group of youth players.

Keywords: Athletes, Learning, Collaborative, e-Learning

1. Introducción

Por vocación soy periodista deportivo, y en el camino recorrido en la profesión desde el año 2007 he tenido la oportunidad de trabajar como jefe de prensa de un club de fútbol profesional en Colombia llamado Academia Fútbol Club, desde octubre de 2010 hasta la desaparición del club en junio de 2012, además de otras experiencias de comunicación relacionadas estrechamente con el periodismo deportivo, en cuanto a producción de televisión, redacción y reportería en medios de comunicación como RCN Televisión, Todelar y Univision Deportes.

En Academia pude presenciar varias situaciones en las que los futbolistas no aprovechan su tiempo libre, y no reciben formación adicional a la práctica en el terreno de juego, en las charlas que brinda el cuerpo técnico antes de los partidos, o en los entrenamientos de la semana que para un futbolista promedio puede durar cinco horas (incluyendo tiempos de desplazamiento) al día.

A partir de esa experiencia fue posible evidenciar generalidades de los futbolistas colombianos, que posiblemente se replican en el mundo, como es la inversión del tiempo libre de la mayoría de ellos en actividades de ocio. Algunos tienen familia desde muy jóvenes y se dedican a ella, pero un porcentaje reducido se dedica al estudio o siquiera tienen el bachillerato concluido (educación básica secundaria).

En la actualidad, vinculado en el sector académico desde octubre de 2016 y con la mira puesta en la docencia, deseo aprovechar el estudio del Master Universitario en e-Learning y Redes Sociales para aplicar experiencias y corroborar o derribar algunas hipótesis desde la situación académica del deportista, en este caso de los futbolistas, para permitir la mejor formación de personas y profesionales.

La carrera de un futbolista de alto rendimiento, atleta, y por lo general de cualquier deportista profesional es realmente corta, llegando al profesionalismo a los 20, máximo 23 años, y finalizando la misma a los 35 años, 40 como máximo en el caso de los arqueros. Esta realidad se evidencia en la gran mayoría de futbolistas del mundo que al encontrarse en alto nivel solo pueden extender sus carreras hasta esa edad, con contadas excepciones como es el caso de Essam El-Hadary, retirado de la Selección de Egipto tras batir el récord como el jugador de más edad en la historia de la Copa Mundial de Fútbol –récord logrado en el Mundial de Rusia 2018–, quien actuó hasta los 45 años de edad (Marca, 2018).

El enfoque de la temática a desarrollar durante el piloto experimental tiene que ver con los aspectos que giran alrededor del juego, con el fin de aprovechar y enriquecer los conocimientos previamente adquiridos en la práctica del juego.

El primero de ellos son las Reglas de Juego, las cuales son conocidas únicamente desde un punto de vista práctico desde la formación en escuelas infantiles, o inclusive en la calle, sin que en muchas oportunidades no se revisen los aspectos teóricos a profundidad, lo cual genera vacíos de interpretación que pueden desembocar en errores al momento de la práctica.

El segundo tema es la prevención de amaños de partidos. En Colombia es prácticamente un tema tabú el arreglo de partidos, ya que hay investigaciones en la Fiscalía General de la Nación abiertas sin resultados. Asimismo, hay que recordar que hubo sospechas sobre el vínculo de mafias de apostadores con el asesinato del futbolista Andrés Escobar después del autogol marcado en el Mundial de Estados Unidos 1994, aclarándose posteriormente que la muerte violenta se debió a una riña (El Tiempo, 2000).

Sin embargo, en el 2017 ya hubo una sanción formal de dos años a un futbolista por un intento de amaño de partidos al jugador Francisco Navas del Deportes Quindío, quien había intentado sobornar al jugador Félix García del Deportivo Pasto para hacerse expulsar y así arreglar el resultado del partido entre Deportivo Pasto y Cortuluá a favor de un apostador (Caracol Radio, 2017).

A través de redes sociales se dio a conocer la confesión del jugador Francisco Navas quien dijo,

reconozco públicamente que ofrecí al señor Félix Antonio García Iburgüen, quien era jugador del Deportivo Pasto, la suma de 10 millones de pesos (2900 euros aproximadamente) a cambio que se hiciera expulsar durante el partido entre Cortuluá y Pasto. Ofrecimiento que fue rechazado por Félix Antonio García Iburgüen, quien de inmediato puso en conocimiento estos hechos a los directivos de su equipo. Habiendo reconocido desde el primer momento que cometí un grave error, incluso ante la misma Fiscalía General de la Nación, y que mi comportamiento lastimó moralmente a quien fuera mi colega y amigo. Además, constituyó en un mal ejemplo para los jugadores profesionales y aficionados del fútbol colombiano. Pido perdón de manera sincera a Félix García Iburgüen, a jugadores y directivos del Deportivo Pasto, a los jugadores y

directivos del Deportes Quindío, a todos los jugadores y directivos del fútbol en Colombia y la sociedad en general. (Ortíz, J. A., 2017, video)

Respecto a las apuestas y los amaños de partidos, la Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA) (FIFA, 2018) y la Unión Europea de Asociaciones de Fútbol (UEFA) (UEFA, 2017) han diseñado planes para la difusión del mismo, la cual muchas veces se queda en los medios de comunicación y no necesariamente es transmitido a los futbolistas.

El tercer tema es la ética en el deporte, resumida en cierta forma dentro de los principios del juego limpio de la FIFA. Muchas veces se olvida a los futbolistas que deben brindar ejemplo a partir de cómo desarrollan el juego, sus reacciones durante el desarrollo del mismo y las formas en que se asumen la victoria y la derrota más allá del apasionamiento.

No se puede dejar de lado la forma en que los deportistas se comportan por fuera de la disputa de su actividad física, ya que también se entiende a un deportista de alto rendimiento como alguien que tiene gran visibilidad e influencia mediática, especialmente a partir de sus valores (Montín, J.M., 2010).

Estos principios del juego limpio, los valores personales y que se aprenden muchas veces en las escuelas de formación de niños, pero no necesariamente en el fútbol de calle o de barrio, que es del lugar donde proviene mayor cantidad de futbolistas que logran finalizar su proceso exitosamente hasta alcanzar el profesionalismo.

Consecuencia de olvidar este proceso teórico, en el que se involucran valores éticos, están las agresiones, peleas, y reacciones inadecuadas durante, y después de los partidos en el ámbito local o internacional, por más ocasionales que estas sean. Conductas que empañan al deporte, pero sobre todo a la persona, por lo que también se busca reforzar ese sentido de ser mejor persona, por encima del profesional.

El rol de ser ejemplo para la sociedad a partir de la disciplina de la educación física se suma a la de una imagen a partir de un estilo, un gol, o un nombre. Es por esto que la importancia de investigar esos vacíos radica en el modelo que los deportistas son para sus colegas, y especialmente para el público que los observa en un escenario o por televisión, que principalmente son niños, y ve en ellos un espejo para replicar en la vida.

El tercer tema es la lucha contra el dopaje, que libran principalmente los médicos deportólogos con los jugadores que tienen a cargo. Sin embargo, muchos futbolistas desconocen el alcance real y las sustancias que consumen, sumado al ejemplo que brindan a la sociedad (Terrerros, José Luis, 2017).

El caso de Paolo Guerrero, futbolista de la selección de Perú, quien finalmente pudo jugar en el Mundial de Rusia 2018 al ser autorizado por el Tribunal Arbitral del Deporte (TAS por sus siglas en francés) es apenas uno de muchos que se presentan donde un error del futbolista le hace ser sancionado (TAS, 2018). Es por esto que el tema debe ser manejado apropiadamente por cada deportista, además de contar con la asesoría médica profesional de su club.

El problema identificado inicialmente son los vacíos que tienen los deportistas cuando llegan al terreno profesional frente a las particularidades expuestas de cada uno de los cuatro aspectos explicados (Reglas de Juego, prevención de amaño de partidos, prevención del dopaje y juego limpio), lo cual incide en el rendimiento profesional y también en su rol dentro de la sociedad, recordando que cuentan con gran cantidad de tiempo libre en su etapa formativa, e inclusive en sus primeros años de profesionalismo.

Con talento y suerte podrán tener menos tiempo libre, a partir de la obtención de contratos publicitarios y la realización de otro tipo de actividades que incluyen los desplazamientos semanales fuera de la ciudad para cada encuentro deportivo.

Sin embargo, también es necesario mostrarle al deportista que la educación es necesaria no solo para aprender a patear un balón o realizar una actividad deportiva, también para la adquisición de competencias ciudadanas por medio de los aspectos relacionados con la práctica del deporte como son el juego limpio (ejemplo para la sociedad durante la competencia) y la prevención de amaño de partidos (desarrollo moral), lo cual está contemplado dentro de los estándares de competencias ciudadanas implementadas por el Ministerio de Educación de Colombia en la educación básica y media (Ministerio de Educación de Colombia, 2011).

Se espera que con este piloto experimental a realizarse en jóvenes (menores de 20 años) se puedan determinar las competencias de manejo de herramientas ofimáticas, la afinidad con los modelos de aprendizaje colaborativo, del uso de una plataforma de e-Learning como apoyo y complemento a la práctica del deporte. Asimismo, la posibilidad de generar conciencia

sobre la importancia en los fundamentos teóricos reglamentarios, la ética en el juego, la importancia de no caer en el dopaje, al igual que el rechazo a la tentación de amañar partidos.

Se toma en consideración la posibilidad que brinde este modelo de aprendizaje colaborativo como una oportunidad de empleo complementario para la enseñanza por medio de tutorías o a distancia empleando una plataforma de e-Learning.

A partir de los resultados del piloto experimental de aprendizaje colaborativo, a realizarse con educación no formal con el apoyo de e-Learning, se podrá descubrir la necesidad y la forma en que una institución educativa pueda apoyar o vincularse con los clubes deportivos profesionales o aficionados para la formación integral de deportistas, pero por encima de todo, de mejores seres humanos.

2. Contexto

El punto de partida fue investigar si existe alguna medición formal o registro por parte de las federaciones deportivas o clubes de fútbol profesional en Colombia, del nivel de escolaridad de los deportistas. Ello para comprender los alcances de aprendizaje que pueden tener, determinar si han finalizado la educación básica primaria, secundaria, o si ya están en una carrera técnica o profesional.

Se realizó esta exploración preliminar mediante el envío de correos electrónicos para indagar información sobre la situación educativa de los profesionales a las principales asociaciones deportivas en Colombia y las que se dedican al fútbol profesional:

La Asociación Colombiana de Futbolistas Profesionales (Acolfutpro) es la agremiación de futbolistas profesionales de Colombia creada en 2004, que agrupa a los jugadores que compiten en las categorías profesionales A y B, conocidas como Liga Águila (Primera División) y Torneo Águila (Segunda División) por sus nombres comerciales. Acolfutpro está afiliada desde 2006 a la Federación Internacional de Futbolistas Profesionales (FIFPro), con el objetivo general de promover y defender los derechos de los futbolistas profesionales ante sus superiores como pueden ser los clubes, federaciones, empresas, empresarios o patrocinadores (Fifpro, 2018).

La **Federación Colombiana de Fútbol (FCF)** que es el ente rector del fútbol colombiano a nivel profesional y aficionado, fundada y afiliada a la FIFA en 1936. (FCF, 2012). De esta entidad depende la **División Mayor del Fútbol Colombiano (Dimayor)**, que desde 1948 se encarga de organizar los campeonatos de fútbol profesional en Colombia con sus categorías A y B y de agrupar a los 36 clubes profesionales que existen en el país actualmente (Dimayor, 2018).

También consultamos al **Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre (Coldeportes)**, que es la entidad superior del Estado colombiano y responsable de la política pública frente al deporte ya que aún no existe un ministerio del deporte en el país (Coldeportes, 2013 y Universidad Externado de Colombia, 2018).

Las preguntas realizadas a las cuatro entidades fueron (Figura 37, Figura 39, Figura 43 y Figura 45):

1. Número de futbolistas afiliados (asociados o inscritos)
2. Rango de edades
3. Nivel de escolaridad (bachillerato, técnico, tecnólogo, profesional universitario)

De las entidades consultadas, únicamente la Acolfutpro y Coldeportes respondieron y atendieron a la solicitud de información. La Dimayor confirmó recibo del mensaje, pero no dio respuesta, como se evidencia en la Figura 44, mientras la FCF no respondió al correo de solicitud que está evidenciado en la Figura 45.

Acolfutpro, por medio de su presidente Carlos González Puche, explicó que cuenta con 1.200 futbolistas profesionales afiliados. En cuanto al rango de edad no está consolidado ni sistematizado, siendo un dato intrascendente para ellos.

Finalmente, en promedio el nivel de escolaridad de los futbolistas afiliados a Acolfutpro no supera el noveno grado (cuarto de bachillerato, educación básica secundaria), aunque hay un número no determinado de jugadores que estudian en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), y hay 100 futbolistas que hacen parte del curso para para ser directores técnicos en la Asociación de Técnicos del Fútbol Argentino (ATFA), tal como describe la respuesta formal en la Figura 38.

Por su parte, Coldeportes respondió con una carta formal interpretando que la información solicitada está en reserva acorde con la Ley 1712 de 2014, ya que se podría vulnerar el derecho a la intimidad de los deportistas, acorde con el Artículo 15 de la Constitución Política de Colombia por lo que no brindaron información alguna tal como evidencian las dos hojas de la carta de respuesta en las Figuras 41 y 42.

Por medio de entrevistas telefónicas averiguamos con los clubes de fútbol profesional de las categorías A y B que tienen por sede la ciudad de Bogotá, para indagar si tienen alguna clase de exigencia frente a la educación a su plantel profesional de futbolistas.

Los clubes Independiente Santa Fe, Millonarios Fútbol Club y Club Deportivo La Equidad Seguros, quienes compiten en la Categoría A, confirmaron por medio de sus jefes de prensa que para el plantel profesional no existe exigencia de estudios, pero sí para los jugadores de las categorías menores (Sub-12, Sub-15, Sub-17 y Sub-20) con el compromiso de mostrar sus resultados periódicamente al cuerpo técnico que esté a cargo, sin que se realice un análisis a profundidad de los mismos.

Por otra parte, en cuanto a los clubes Tigres Fútbol Club y Bogotá Fútbol Club, que se encuentran en la Categoría B, por medio de sus voceros de prensa, indicaron que no existe un plan actual en cuanto a las categorías menores, tampoco las profesionales, frente a una posible formación académica de sus futbolistas, aunque sí estarían dispuestos a hacerlo.

2.1 Entorno de aplicación

Se plantea que el modelo de aprendizaje colaborativo a plantear sea aplicado en las categorías menores del club profesional Fortaleza C.E.I.F. (Centro de Entrenamiento Integral de Fútbol) con sede en Cota, al noroccidente de Bogotá, capital de Colombia, lugar indicado de forma explícita en las Figuras 1 y 2.

El club fue fundado en el año 2011 luego de adquirir los derechos para competir (ficha) del club Juventud Girardot en la Categoría B. (Futbolred, 2011). En la temporada de 2013 logró el subcampeonato de la Segunda División, y en la fase de promoción (eliminatória de ascenso) logró su puesto en la máxima categoría luego de vencer al Cúcuta Deportivo (Noventa Minutos, 2013).

Fortaleza disputó las temporadas 2014 y 2016 en la Categoría A, jugando en la Categoría B en el año 2015, logando su ascenso sobre los tradicionales clubes Deportivo Pereira, Unión Magdalena, y el joven equipo de Leones (Caracol Radio 2015). Ya en la temporada 2016 el club nuevamente perdió la categoría, por lo que solamente en dos años tuvo la experiencia de jugar cara a cara con los clubes grandes del fútbol colombiano como son Atlético Nacional, Millonarios, Deportivo Cali, Independiente Medellín, entre otros (El País, 2016).



Figura 1. Entrada de la sede del Club La Fortaleza, ubicado en la vía Suba-Cota al noroccidente de Bogotá.

El equipo disputó sus partidos entre el Estadio Municipal Héctor El Zipa González de Zipaquirá y el Estadio Metropolitano de Techo en Bogotá entre las temporadas 2011 y 2017. Para la temporada 2018 trasladan sus partidos de forma definitiva al municipio de Cota, ubicado a 30 minutos en automóvil desde el noroccidente de Bogotá, para tener mayor cercanía con su sede administrativa y deportiva en la vía Suba-Cota (Código Fútbol, 2017).

En cuanto a su proyecto deportivo, se encuentra enfocado en la formación de futbolistas profesionales y personas para aportarle a futuro al país, participando de todas las categorías infantiles en la Liga de Fútbol de Bogotá, y de los torneos Sub-17 de la División Aficionada del Fútbol Colombiano (Difútbol) y el Sub-20 de la FCF (Dimayor, 2015).

Un aspecto en el que Fortaleza C.E.I.F es líder en el fútbol colombiano es en su influencia en redes sociales gracias a la estrategia que manejan en su cuenta oficial en Twitter, manejada por la empresa Diptongo Media Group (El Tiempo, 2016) con más de 129 mil seguidores en la actualidad (2018).



Figura 2. Campo principal de entrenamiento del Club La Fortaleza.

Tal ha sido el impacto que ha generado el club en el entorno digital, que como estrategia de marketing para el 2018 lanzaron una camiseta con emojis que ha logrado llamar la atención de las audiencias más jóvenes (Mundo Deportivo, 2018).

Luego de dialogar con el gerente deportivo del club Fortaleza C.E.I.F., Francisco Serrano, indicó que cuenta con aproximadamente 1.200 futbolistas, de los cuales 25 hacen parte del plantel profesional y los demás de las categorías formativas que van desde los cinco años hasta la Sub-20, que tiene a su equipo compitiendo en el Campeonato Nacional de la FCF.

Indagando más con el gerente, encontramos aspectos importantes sobre la relación del proyecto deportivo del club y la creación de espacios y oportunidades de estudio para los jugadores con la creación del

colegio para el deporte, donde aquí en nuestras propias instalaciones podamos tener la educación de los jugadores y garantizar que todo el que pertenezca a Fortaleza

C.E.I.F. en sus equipos de alto rendimiento (Sub-15, Sub-17, Sub-20 y profesional) tenga por lo menos la educación secundaria. Para ello necesitamos concretar el proyecto del colegio del deporte, pero mientras tanto sabemos que tenemos que llevar adelante iniciativas donde les aportemos a ellos formación, entrenamiento mental, psicología, capacitaciones en educación física, en medicina del deporte, en prevención de amaño de partidos, prevención del dopaje y regularmente hacemos algunas de estas capacitaciones. Claramente nos falta trabajo por hacer, tenemos jugadores que no son bachilleres y son temas que tenemos que ir completando para irnos acercando al perfil de jugador que queremos tener. (Serrano, F. 2018)

Dos motivaciones principales justifican este entorno, primero la delimitación de este piloto experimental hacia el fútbol, que es el deporte más popular en Colombia (Semana, 2014), y segundo, se trata de un club que se especializa en la formación de futbolistas profesionales.

Durante el desarrollo del modelo de aprendizaje colaborativo, los jugadores estarán manejando de forma simultánea su tiempo y esfuerzo en el Campeonato Nacional donde se enfrentan a otros 13 equipos en un torneo zonal que concluye en la última semana del mes de septiembre (Figura 3).

La situación deportiva de Fortaleza C.E.I.F. Sub-20 al momento de terminar el modelo de aprendizaje colaborativo (clasifican los cuatro mejores clubes a la fase de eliminación directa) es compleja ya que está a un punto de la zona de clasificación.

Cada semana los jugadores enfrentarán a un equipo diferente, por lo que no estarán permanentemente en Cota, donde residen la mayoría de futbolistas en una casa hogar dispuesta por el club, donde descansan y también reciben su alimentación.

Cabe anotar que en las instalaciones del club no existe una sala de cómputo en específico, disponible para estudiar o realizar búsquedas en Internet más sí hay algunos computadores disponibles, pero principalmente para el personal administrativo.

Para determinar adecuadamente el nivel educativo y de disponibilidad de recursos tecnológicos para llevar a cabo el modelo experimental se realizarán unas encuestas de caracterización, y al terminar el ejercicio, se hará una encuesta de retroalimentación sobre la experiencia que deje el modelo, y lo que permita también abordar futuras líneas investigativas.

 SUPER COPA		TABLA DE POSICIONES GRUPO A									
TABLA DE POSICIONES GRUPO A											
POS	CLUB	PTS	GF	GC	GD	PJ	PP	PE	PG		
1	 SANTA FE	49	47	24	23	24	5	4	15		
2	 MILLONARIOS	44	44	20	24	24	4	8	12		
3	 B.CHICO	42	36	30	6	23	3	9	11		
4	 PATRIOTAS	41	54	34	20	24	7	5	12		
5	 FORTALEZA FC	40	35	22	13	24	6	7	11		
6	 CA ALIANZA LLANOS	40	40	36	4	24	8	4	12		
7	 MARACANEIROS	40	33	31	2	24	6	7	11		
8	 EQUIDAD	38	41	27	14	24	8	5	11		
9	 TIGRES FC	32	32	31	1	25	11	5	9		
10	 HUILA	31	54	43	11	23	10	4	9		
11	 LLANEROS F.C.	30	36	33	3	23	9	6	8		
12	 PLATA VINOTINTO Y ORO	26	30	48	-18	25	11	8	6		
13	 BANFIELD	16	26	58	-32	25	17	4	4		
14	 TALENTO BOYACENSE	14	21	58	-37	23	17	2	4		
15	 BOGOTA F.C.	13	22	56	-34	23	16	4	3		

Figura 3. Tabla de posiciones del Campeonato Nacional FCF al 16/09/2018. Información de la Federación Colombiana de Fútbol. (FCF, 2018).

3. Estado del arte

La siguiente etapa investigativa está en los métodos de enseñanza del deporte más allá de la instrucción táctica o de los fundamentos prácticos, teniendo en cuenta que nuestro objeto de estudio ya ha practicado la actividad y tiene una frecuencia de repetición prácticamente diaria a partir de los entrenamientos.

Antes de iniciar el repaso de los trabajos relacionados con aprendizaje colaborativo y uso de e-Learning, encontramos que el club Fortaleza C.E.I.F. fue objeto de estudio anteriormente, en cuanto al análisis de sus estrategias de mercadeo, su estructura organizativa, incluyendo su influencia en redes sociales, la generación de utilidades por el desarrollo de sus actividades y su responsabilidad social empresarial (Franco, S. 2018). Por tanto, es la primera oportunidad en que este club de fútbol y sus futbolistas serán abordados frente a una temática de educación.

Retomando el contexto de los futbolistas, pensando en el público objetivo de esta investigación, debemos remontarnos a los antecedentes para conocer un poco más de los futbolistas colombianos y de su nivel educativo antes de la realización de las encuestas de caracterización con los futbolistas de Fortaleza C.E.I.F. Sub-20.

Muchos futbolistas colombianos han marcado la diferencia en el fútbol internacional gracias a sus goles, logros y brillantes carreras, como lo son en la actualidad James Rodríguez y Radamel Falcao García, liderando una generación que ha logrado clasificar a la Selección Colombia a las Copas Mundiales de Fútbol de Brasil 2014 y Rusia 2018.

El inicio de la historia mundialista del fútbol colombiano tuvo como protagonistas a muchos futbolistas no profesionales como es el caso de Marcos Coll, autor del único gol olímpico (marcado desde un tiro de esquina) en la historia de la Copa Mundial, en el juego contra la Unión Soviética en Arica durante el Mundial de Chile 1962. A él lo acompañaron otros hombres como Efraín 'Caimán' Sánchez, Herman 'Cuca' Aceros, Francisco 'Cobo' Zuluaga, Marino Klinger, entre otros (Londoño, C y Ruiz, G, 2018), quienes vivieron el resto de sus vidas después del fútbol con penurias económicas por la falta de una profesión o las competencias para ingresar al mercado laboral.

La generación posterior a ellos, 28 años después, tuvo como principal característica formar parte del Atlético Nacional que conquistó la Copa Libertadores de 1989, y varios de estos

jugadores lograron jugar en el fútbol internacional como fueron Carlos Valderrama, René Higuita, Freddy Rincón, Adolfo 'El Tren' Valencia y Faustino Asprilla (Londoño, C y Ruiz, G, 2018).

3.1. El caso de Faustino Asprilla

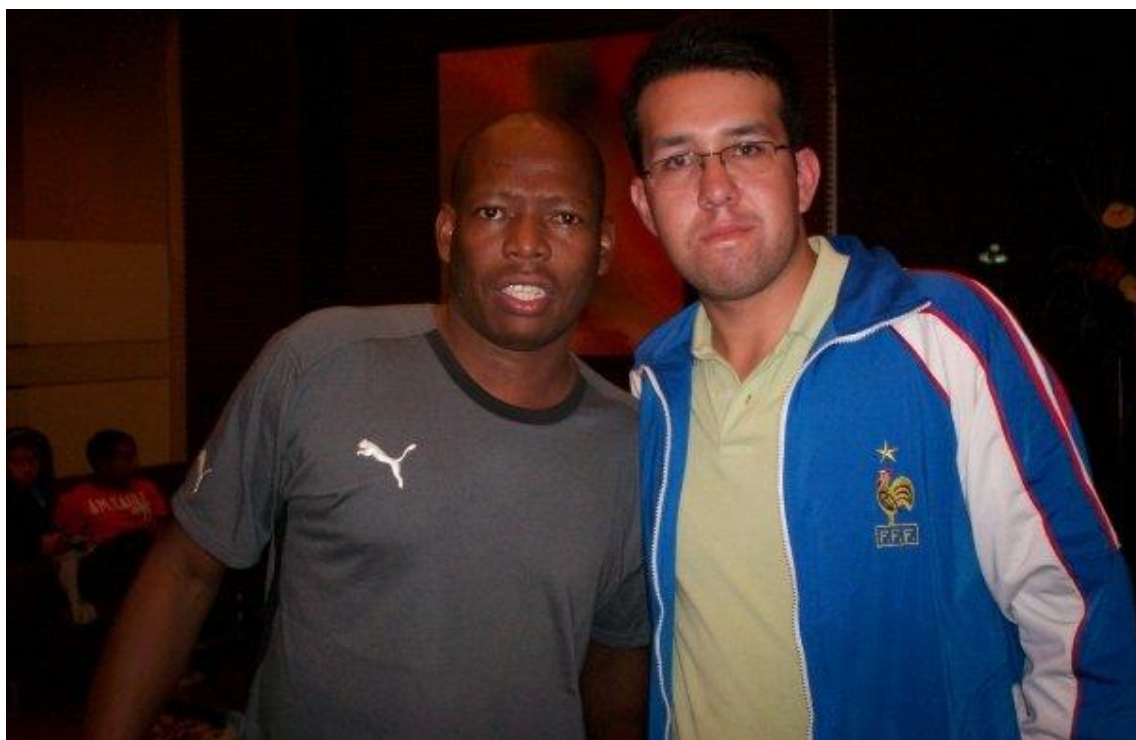


Figura 4. Fotografía con Faustino Asprilla (izquierda) en el año 2009.

El caso de Faustino Asprilla (Figura 4) resulta muy particular y es el referente para dar a comprender la importancia de la educación para un futbolista, que como se explicó tiene una carrera bastante corta. Asprilla, nacido en Tuluá, Valle del Cauca, el 10 de noviembre de 1969, está próximo a cumplir 50 años de vida, 14 desde su retiro de la actividad profesional y nueve desde su despedida oficial llevada a cabo en Medellín.

La carrera y la vida personal del 'Tino', como es conocido popularmente, estuvo colmada de polémicas. No resulta menor el análisis de la prensa especializada que considera que

Asprilla no quiso ser el mejor jugador del mundo. (Silva, G. 2009).

La mejor época de Asprilla fue como jugador del Parma entre 1992 y 1998, donde ganó seis títulos, incluyendo dos ediciones de la Copa de la UEFA. Sin embargo, sufrió varios accidentes debido a sus excesos en la vida nocturna en Italia.

Su indisciplina y las lesiones truncaron una carrera que pudo ser mucho mejor. Prueba de esta situación fue la expulsión de la concentración de la Selección de Colombia en la Copa Mundial de Fútbol de 1998 (El País, 1998).

En el año 2000 la Fiscalía General de la Nación ordenó capturarlo por disparar bajo los efectos del alcohol en una discoteca de Tuluá, repitiendo el uso de armas de fuego para llamar la atención en el 2003 mientras jugaba en la Universidad de Chile, ya en el ocaso de su carrera. (El Tiempo, 2018).

Las demandas de alimentos y más problemas con sus vecinos por el uso de armas reflejan una vida sin control y con poca educación, teniendo en cuenta que no ha tenido un estudio formal en su vida, por lo que en los años posteriores al retiro ha vivido de su imagen, algunas inversiones de finca raíz, y más recientemente de una marca de preservativos que lleva su apodo (BBC Mundo, 2017).

3.2. Modelos similares y relación con el piloto actual

La necesidad del aprendizaje, de contar con una carrera universitaria que permita ingresar a esta especial parte de la población al mercado laboral es manifiesta por medio de una labor de recopilación de datos en medio de un proceso de aprendizaje instruccional y personalizado de deportistas en la Universidad de La Laguna en Tenerife (España). Sin embargo, esa población es de deportistas de alto rendimiento que ya están cursando una carrera profesional en una institución de educación superior (Álvarez, P; Pérez, D; González, M y López, D. 2014).

En este trabajo se manifiesta como necesidad general de los deportistas, aplicable a nuestro entorno, que los tiempos de clase o para realizar las actividades no se crucen con la actividad deportiva, los entrenamientos o los partidos que, en este caso, va a llevar a cabo el plantel de Fortaleza C.E.I.F. Sub-20 en el Campeonato Nacional FCF.

Una dificultad relacionada con la mezcla entre estudio y trabajo, entendiéndose como trabajo la actividad deportiva de estos jóvenes futbolistas, es la correlación negativa entre ambos procesos

como el faltar al entrenamiento, a competiciones o el cansancio añadido. (Ruiz, G; Salinero, J y Sánchez, F. 2008).

La disciplina resulta fundamental en todo proceso en el que esté vinculado un estudiante y especialmente un deportista. El enfoque en el resultado y nivel competitivo debería ir de cerca con los objetivos personales, sensaciones, sentimiento, familia y cotidianidad. Es por eso que ir en contravía de los tiempos que tiene un deportista profesional en su actividad sería contraproducente.

Es cierto que en las encuestas de caracterización descubriremos si hay o no dentro del grupo de futbolistas que participarán del piloto experimental de aprendizaje colaborativo, estudiantes universitarios, de carreras técnicas o de educación básica secundaria, que es el rango presumible en el que se encuentran los futbolistas que harán parte de este proyecto.

Entrando en el contexto de los entornos de aprendizaje y modelos similares, en 2007 se diseñó un modelo de aprendizaje colaborativo para la enseñanza del baloncesto en Pinar del Río, Cuba (Ortiz Vivanco, 2007). Dentro de sus objetivos se plantea un sistema de acciones teóricas y el fortalecimiento del trabajo en equipo con el objetivo de aprender a jugar baloncesto. Ello teniendo en cuenta, el limitado acceso a la red en la isla.

Sin embargo, este modelo de aprendizaje colaborativo quedó únicamente como un planteamiento teórico en el que se considera la utilidad del software como intermedio del aprendizaje, sin que se evidenciara una prueba experimental o un ejercicio pedagógico con resultados.

Un aspecto clave a tener en cuenta para el desarrollo apropiado de un proyecto como el presente piloto experimental de aprendizaje colaborativo será, por supuesto, el nivel de comunicación y de cohesión entre los futbolistas y también la disposición del club para generar lo más que se pueda en la parte técnica y de manejo de tiempo, pero también lo es la conectividad.

Según el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones, la accesibilidad de una conexión a Internet en Colombia es al 61,4 % de los más de 45 millones de habitantes. En total hay al menos 30 millones de conexiones de banda ancha al final del año 2017 siendo su distribución muy pareja: 16,2 millones de esas conexiones a la red fueron por redes fijas y

móviles, mientras 14,1 son móviles por demanda (Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones, 2018). Esta información muestra que la accesibilidad a Internet llega a un porcentaje amplio de los colombianos, especialmente en las zonas urbanas.

Superando la posible falta de conectividad a la red quedará por averiguar con las encuestas de diagnóstico si los futbolistas que harán parte de este piloto experimental cuentan con el acceso a un ordenador o computador personal desde el que puedan realizar las actividades soportadas por la plataforma de e-Learning.

Hay otros trabajos que se enfocan en el aprendizaje colaborativo en el deporte, pero desde sus principios tácticos y estratégicos, alejado del uso de tecnologías de la información como soporte para el aprendizaje. Este es el caso de un modelo de aprendizaje técnico táctico por medio de zonas. Allí se habla del aprendizaje colaborativo que

incluye la necesidad del énfasis en la negociación y compartición de significados mediante la discusión y diferentes formas de colaboración. (Vásquez, P. 2015).

Complementando al aprendizaje colaborativo, el trabajo en equipo es trascendental en el deporte, sin importar si es individual o de conjunto. En el caso de la competencia individual el equipo es conformado también por los entrenadores, médicos, auxiliares, e inclusive familiares. En los deportes de conjunto como el fútbol, los compañeros de equipo son esenciales y necesarios para lograr el éxito reflejado en un gol o en una victoria (Durán González, 2013).

Pensando en las temáticas, resulta trascendente comprender que en el deporte el objetivo de vencer no justifica los medios, por lo que una visión ética se hace necesaria dentro del sentido de competitividad, pero sin acudir a comportamientos antideportivos o a la trampa (Durán González, Javier, 2013), justificado desde la necesidad de implementar competencias ciudadanas para formar mejores seres humanos.

Es por ello que el aprendizaje colaborativo es una oportunidad propicia para expandir el conocimiento, caso en las reglas de juego, la prevención de amaños, la prevención del dopaje y el juego limpio, contando en el e-Learning como una herramienta que permita complementar el trabajo combinado entre las partes, y reforzando los conocimientos adquiridos desde la práctica, aprovechando los valores de respeto, socialización, amistad y sentido de pertenencia que se generan en un grupo deportivo (Pinheiro, V., & Camerino, O., & Sequeira, P. 2013).

El aprovechamiento del tiempo libre de los futbolistas es esencial, por lo que el acceso a tecnologías del día a día, que estén disponibles en un computador o en un *smartphone* permitirá que el modelo con su soporte tecnológico pueda funcionar de forma óptima y cercana con los futbolistas.

Pensando en la facilidad de acceso para todos los estudiantes se usará Google Classroom como principal plataforma para el desarrollo del modelo de aprendizaje, ya que resulta bastante intuitiva y es ampliamente utilizada por los docentes de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN), lugar del empleo actual del autor, y también en otros centros educativos de Colombia y el mundo por medio de alianzas directas entre las instituciones educativas y Google en las que pagan por contar con el servicio, además de las cuentas de correo electrónico institucional, todo englobado en la G Suite (Google For Education, 2018).

Sin embargo, para contemplar en la oportunidad de brindar alternativas de empleo independiente a docentes de forma externa, se usará la plataforma mediante un correo electrónico personal y no institucional, teniendo en cuenta que en cualquier caso es de acceso gratuito con una cuenta de Gmail, y que ni su disponibilidad ni su funcionalidad varían con excepción de mínimas funcionalidades no disponibles como resúmenes de trabajo de alumnos a tutores y manejo de cuentas de usuario (Google, 2018).

La pertinencia de uso de Google Classroom se debe también a su interfaz cercana con otras plataformas digitales como Google Calendar, Google Drive, Google Forms y YouTube, fuentes en las que estarán varios de los documentos y del material que serán usados durante este modelo. Además, permite seguimiento a los alumnos de forma individual con la realización de tareas y una adaptación más sencilla a la herramienta de aprendizaje digital (Roig-Vila, 2017).

Un interesante caso de éxito fue el aprendizaje colaborativo en la resolución de problemas matemáticos en entornos de Google Classroom (González Sastre, 2017) donde se combina el proceso de enseñanza y aprendizaje con test previos y posteriores, además de grupos presenciales de control, que permitieron hacer un seguimiento muy cercano de las actividades.

En este caso estableceremos el control de uso de Classroom con mediciones cuantitativas periódicas acorde con el planteamiento y desarrollo de las actividades, teniendo en cuenta

que la plataforma no brinda métricas de forma inmediata. Para complementar el seguimiento, se realizarán visitas presenciales de soporte dos veces durante cada una de las cuatro semanas en las que se lleva a cabo el piloto experimental.

Además de contar con el apoyo de las directivas y cuerpo técnico del club Fortaleza C.E.I.F, se creará un grupo de WhatsApp para tener comunicación permanente con los futbolistas o estudiantes involucrados en el piloto experimental con el fin de aclarar dudas y estar a disposición para el desarrollo del proyecto. Al final habrá una evaluación cualitativa para medir la retroalimentación de los estudiantes y su afinidad con las temáticas y plataforma trabajadas, sumado a las motivaciones futuras de aprendizaje.

Existe una experiencia entre los estilos de aprendizaje en alumnos deportistas y alumnos no deportistas de nivel superior realizado en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México. Allí se refleja que más allá de una plataforma de e-Learning o un modelo educativo particular, que los estímulos de aprendizaje son diferentes, pero que el alumno deportista no mostró un rendimiento académico superior al que no es deportista, pero sí es más afín con el estilo de aprendizaje participativo y colaborativo. (Murillo, 2012).

La búsqueda de trabajos similares no fue nada sencilla, ya que hay muy pocos modelos de aprendizaje colaborativo para deportistas o futbolistas con documentación verificable en Internet. Es cierto que en Estados Unidos hay todo un sistema para que los deportistas universitarios de alto rendimiento avancen exitosamente en sus estudios paralelamente con el ascenso en su carrera profesional. La National Collegiate Athletic Association (NCAA) es la gran proveedora de las grandes figuras del deporte en los Estados Unidos. (Rumie, C. 2005)

Los textos en inglés podrían proporcionar respuestas mayores a estos modelos de aprendizaje colaborativo, pero las búsquedas en los motores de búsqueda educativos en Internet no arrojaron los resultados esperados al momento de encontrar más ejemplos de este tipo, sumado a la poca acción experimental con Google Classroom, por lo que este trabajo puede brindar un valor agregado y un legado importante en ese sentido.

Las búsquedas se realizaron con los términos “athletes collaborative learning”, “sportsmanship learning”, “sportsmanship e-learning” y “collaborative learning in sports”.

Dentro de este piloto experimental determinaremos lo que ocurra con el nivel de escolaridad con el que cuentan previamente los futbolistas, acorde con la encuesta previa de

caracterización, su desarrollo y afinidad con plataformas digitales, la participación y resultados del modelo usando la plataforma Google Classroom.

La combinación de actividades con un propósito de aprendizaje colaborativo se fundamenta en el uso del tiempo libre para no entrar en conflicto con la actividad deportiva, continuando con el desarrollo de actividades sencillas, intuitivas y afines con la cotidianidad de los futbolistas como son los cuatro temas propuestos a desarrollar, sin que esto constituya en sí mismo un curso.

Sin embargo, hay algunas particularidades que la educación virtual o la mediación virtual tiene en Colombia, particularmente dentro del contexto de la CUN. Juan Escallón de la Torre, director del programa de Negocios Internacionales de la CUN, que tiene asignaturas de mediación virtual, explica que

a los estudiantes en algunos casos les gusta ver sus asignaturas en mediación virtual, cuando ellos consideran que son asignaturas que no son importantes para su formación. Por supuesto que no está bien pero cuando son electivas o asignaturas de cierta forma fáciles prefieren verlas en mediación virtual porque les quita menos tiempo. Claramente cuando son asignaturas que son disciplinares e importantes para su formación prefieren verla presencial debido a que la virtualidad tiene una serie de características que implican un trabajo autónomo mayor. Entonces cuando es una asignatura complicada y que le aporta demasiado a su formación como tal, prefieren tener un profesor que les ayude. Y segundo, porque hay algunos problemas que tiene la virtualidad que implican temas de conexión, el cargue de actividades, que depende que la plataforma funcione de determinada manera para que eso funcione bien. (Escallón, J. 2018)

3.3 Deporte y educación en Colombia: motivaciones y contexto

Aquí resulta pertinente consultar fuentes académicas de primera mano para analizar las motivaciones de los deportistas y futbolistas para involucrarse con un proceso académico, por lo que entrevistamos a la Directora Nacional del Programa de Comunicación Social de la CUN, Alejandra Quintero Nonsoque para conocer su criterio sobre la motivación, los porqués para los deportistas que les hagan ser conscientes de la necesidad de una formación educativa.

Es muy importante hacer ver a los deportistas que tienen un gran talento, que tienen una habilidad que seguramente no todos tenemos, pero que ese talento y esa habilidad tiene un tiempo límite. Muchos deportistas anteriormente tuvieron mucho dinero, malgastaron ese dinero y hemos visto muchas noticias, por ejemplo, en donde el deportista está viejo, está solo, necesita dinero, no tiene donde comer, no tiene donde vivir porque esa plata (dinero) se malgastó. Poder complementar ese talento que ellos tienen con una parte educativa, que puede ir también por el lado deportivo, hay muchos que decidieron ser directores técnicos, hay muchos que decidieron trabajar en temas de administración, poner su propia empresa de implementos deportivos, vemos muchos que están entrando al mundo del periodismo deportivo. Es buscar ese equilibrio entre ese talento y pensar que para el momento en que ellos terminen de jugar al fútbol puedan empezar a trabajar en otros temas distintos para los cuales es necesaria la educación. (Quintero, A. 2018, 09, 10).

La CUN como institución de educación superior avalada por el Ministerio de Educación en Colombia, firmó un convenio con la División Mayor del Fútbol Colombiano en el año 2017 con la Dimayor, como se evidencia en la Figura 5, con el objetivo de brindar acceso a programas educativos mediante becas o planes de financiación (Dimayor, 2017).

Adicionalmente, dos importantes clubes del fútbol profesional han contado con alianzas con instituciones educativas como lo ha sido Independiente Santa Fe con el Instituto Colombiano de Aprendizaje (INCAP), siendo una alianza exclusivamente de patrocinio y no vinculada explícitamente con el acceso a programas educativos. (Independiente Santa Fe S.A., 2017), mientras que Millonarios Fútbol Club cuenta con su alianza con la Fundación Universitaria del Área Andina, en la que buscan

fortalecer la formación deportiva y el compromiso con el desarrollo social para que se estimulen los hábitos de estudio y exista un acompañamiento integral en el desarrollo de las actividades de los estudiantes de la institución y de los jugadores. (Fundación Universitaria del Área Andina, 2018).

El fútbol colombiano y la educación no han tenido la mejor relación, ya que el club de la Universidad Nacional jugó a nivel profesional únicamente entre 1948 y 1952 con estudiantes universitarios, situación similar al club de la Univalle en la temporada de 1998. (Ruiz Bonilla, G. 2008).



Figura 5. Firma del convenio entre la CUN y la Dimayor con el presidente de la CUN, Jaime Rincón, y el presidente de la Dimayor, Jorge Perdomo. Febrero de 2018. Foto: José Gabriel Celis.

Entre 2011 y 2015 la Universidad Autónoma del Caribe tuvo los derechos para jugar en el fútbol profesional, logrando al igual que Fortaleza acceder a la categoría A.

Sin embargo, el proyecto deportivo de la Universidad Autónoma del Caribe concluyó de forma abrupta argumentando que la única prioridad era la docencia y la investigación (El Herald, 2015), más allá del desarrollo de un trampolín desde el deporte universitario hacia el profesional debido a que ya no era funcional financiar al equipo de fútbol profesional. Esta decisión ocurrió luego que fuera separada de su cargo la rectora de la universidad, fundadora y presidente del club Silvia Gette, debido a las investigaciones judiciales en su contra (Semana, 2013).

3.4 Sobre el modelo y los contenidos

Para la implementación dentro del modelo ADDIE tomamos como ejemplo el Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje orientado al uso de sistemas de información empresarial (Rodríguez y Tunarosa, 2017). Allí se plasma el modelo ADDIE como pieza fundamental de la estructura, aplicable también a un modelo de aprendizaje colaborativo.

Como contexto hay que tener también en cuenta las Reglas de Juego actualizadas (FIFA 2017), los principios y evolución del juego limpio por parte de la FIFA (FIFA, 2007) para ser abordados desde el contexto de la ética en el deporte y su repercusión social (Valcke, 2014).

Los contenidos serán intuitivos considerando las facilidades que brinda la plataforma Google Classroom para compartir texto, videos y documentos de distintos formatos, siguiendo parámetros oficiales y periodísticos vinculados con las temáticas propuestas de juego limpio, reglas de juego, prevención del dopaje y prevención de amaño de partidos.

Finalmente, podemos notar que el aprendizaje didáctico que implica la práctica del fútbol es la base del aprendizaje, pero una adecuada dosis teórica debe ser impartida por los instructores o profesores de fútbol desde la infancia. Sin embargo, es viable reforzar conceptos en futbolistas que están cercanos a llegar al profesionalismo. De ahí la pertinencia de los temas que serán abordados en el modelo.

Esta viabilidad se justifica a partir del ambiente en un grupo de jugadores que esté en competencia como el caso propuesto para el modelo de aprendizaje colaborativo, por lo que es clave que las actividades sean claras, intuitivas y sencillas de realizar, junto a una óptima comunicación entre el diseñador del modelo, los entrenadores del club y los futbolistas, denominados desde ahora estudiantes.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

- Mejorar el proceso formativo de futbolistas de divisiones menores, mediante la creación de un modelo de aprendizaje colaborativo soportado por tecnología, en las disciplinas del conjunto de reglas del juego, juego limpio, prevención del dopaje y prevención de amaños.

4.2. Objetivos específicos

- Diseño de la estrategia de aprendizaje colaborativo para futbolistas y su apoyo mediante e-Learning.
- Medir y analizar la participación de los futbolistas de formación en un entorno de aprendizaje informal por medio de e-Learning.
- Incrementar el conocimiento en particularidades de las Reglas del juego (saque de banda, faltas e incorrecciones y fuera de lugar), juego limpio, prevención del dopaje, prevención de amaños y juego limpio.
- Explorar el interés de los futbolistas para realizar estudios en su tiempo libre.

5. Metodología utilizada

5.1 Método de investigación

Para el piloto experimental tomamos como base teórica de implementación el modelo ADDIE para e-Learning en cada una de sus cinco etapas.

Análisis: Definición de objetivos, lugar de aplicación y alcance del modelo en esta fase experimental. Identificación de necesidades de aprendizaje, usuarios, esquema y estructura de contenido.

Diseño: Definir los objetivos de aprendizaje y orden dentro del esquema para la estructura de contenidos y actividades en conjunto con los objetivos de aprendizaje.

Desarrollo: Creación del Classroom correspondiente para el cargue de los contenidos y creación de actividades y evaluaciones.

Implementación: Acción formativa con las actividades en el Classroom y material de apoyo, diseño instruccional.

Evaluación: Evaluación del piloto experimental, resultados obtenidos en cuanto a participación y aprendizaje. Calificación de actividades y retroalimentación.

5.2 Etapas del piloto:

Para establecer un modelo de aprendizaje colaborativo tenemos en cuenta el entorno y sus integrantes. En este caso, el cuerpo técnico y el plantel de 25 futbolistas en formación menores de 20 años (Categoría Sub-20) que están en la antesala de llegar al profesionalismo en la Categoría B mientras compiten en el Campeonato Nacional FCF.

Acorde con el trabajo de equipo, que es natural en el fútbol, el modelo de aprendizaje colaborativo se compone de una estructura semipresencial, con encuentros sincrónicos y asincrónicos para su desarrollo, permitiendo que el aprendizaje colaborativo se lleve a cabo de forma libre entre los participantes.

Adicionalmente, el soporte técnico y tutorial del uso de Google Classroom se llevarán a cabo mediante video tutoriales de YouTube y aclaración de dudas presenciales en visitas sincrónicas al club, e inquietudes asincrónicas mediante un grupo de WhatsApp.

5.2.1 Etapa inicial

La etapa inicial es el planteamiento de la construcción metodológica al gerente del club Fortaleza C.E.I.F. Francisco Serrano:

- Exploración preliminar.
- Definición del grupo de futbolistas y diálogo con el cuerpo técnico
- Presentación del presente documento con sus objetivos.
- La primera sesión será un encuentro con el cuerpo técnico y los futbolistas para comentarles rápidamente de qué se trata el piloto experimental, su duración y objetivos.

5.2.2. Encuesta presencial

Por medio de una encuesta presencial se tomará la siguiente información de los participantes del piloto experimental:

- Datos completos (nombres y apellidos, fecha de nacimiento, lugar de origen, nivel de escolaridad, y correo electrónico) Quienes no tengan se les explicará que deben tener habilitado Gmail para la realización del modelo, y se brindará orientación para la creación de la cuenta correspondiente. Para efectos de este trabajo investigativo, los datos personales de los participantes se mantendrán bajo reserva por cuestiones de privacidad acorde con la Ley 1581 de 2012 que rige en Colombia.
- Preguntas con calificación de 1 a 5 (más bajo a más alto) para determinar el conocimiento en: Reglas de Juego, Prevención de amaño de partidos, Dopaje y juego limpio.
- Pregunta abierta para definir si se encuentra estudiando o no en la actualidad.
- Pregunta abierta para conocer el tiempo libre y los días de la semana con que cuentan después de cada sesión de entrenamiento.

- Preguntas con calificación de 1 a 5 (malo a excelente) para determinar la afinidad con las redes sociales y con el e-Learning.
- Preguntas con calificación de 1 a 5 (malo a excelente) para determinar si cuenta con acceso a internet y un computador en su tiempo libre.
- Preguntas con calificación de 1 a 5 (malo a excelente) para determinar el grado de comunicación con el resto de jugadores.
- Preguntas con calificación de 1 a 5 (malo a excelente) para determinar el grado de comunicación con los entrenadores (cuerpo técnico).

5.2.3. Implementación

- La primera etapa tiene que ver con la creación del Google Classroom del modelo de aprendizaje colaborativo, al que deberán acceder tanto futbolistas como entrenadores con el código que se enviará por correo electrónico. Para ello se cuenta un fin de semana de plazo luego del encuentro presencial, con el fin de ajustar los detalles necesarios.
- En la primera semana se realizarán actividades en Google Classroom de aprendizaje colaborativo sobre reglas de juego:
 - a. Se pedirá a los futbolistas que investiguen aspectos relacionados con la regla 11 (fuera de lugar) y la regla 15 (el saque de banda), brindando dos ejemplos en texto o video (propio o de YouTube) en el que expliquen cómo se puede aprovechar para defensa y ataque.
 - b. El trabajo colaborativo será realizado de forma libre, para que los futbolistas participantes puedan trabajar con su compañero en quien más confíe o con quien mejor relación tenga, eso por su propia decisión. Para la investigación pertinente tendrá el apoyo de los entrenadores en las sesiones prácticas de trabajo donde podrán dedicar una parte del mismo a realizar ejercicios prácticos de fuera de lugar y saque de banda.

- c. En el Google Classroom se publicará como material de apoyo, los apartados del Reglamento IFAB 2018/19 (FIFA, 2018) sobre las reglas 11 y 15.
- La segunda semana se relacionarán las reglas de juego y el juego limpio, con la regla 12 (faltas y conducta incorrecta).
 - a. Se habilitará un foro de dos días en el que se discutirán los momentos controversiales en el fútbol local o internacional en los que una conducta incorrecta o falta en un partido han generado o podrían generar un mal ejemplo para la sociedad.
 - b. Posterior a la participación en el foro, se pedirá a los futbolistas que elaboren un ensayo crítico (en parejas) sobre cómo una mala conducta durante o después de un partido se convierte en mal ejemplo para la sociedad.
 - c. Para el desarrollo de las actividades se pedirá a los estudiantes brindar ejemplos concretos en video o texto enlazados al Google Classroom.
 - d. Se habilitará un foro de dos días en el que se discutirán los principios del juego limpio de la FIFA aplicables a los partidos de fútbol (Valcke, 2014).
 - Al término de los dos primeros módulos se realizará una evaluación individual en para determinar el nivel de comprensión tanto de las particularidades de las Reglas de Juego como del juego limpio y sus principios.
 - El tercer módulo, correspondiente a la tercera semana tendrá las siguientes actividades:
 - a. Se hará una exploración a la prevención de amaño de partidos, donde se realizará una charla presencial con los entrenadores con sesión de preguntas y respuestas.
 - b. Se abrirá un foro de dos días en el Classroom donde se pedirá a los futbolistas que pongan ejemplos de amaño de partidos, y realicen un debate al respecto, a partir de lo aprendido en la charla presencial.

- c. El siguiente paso será la elaboración de un informe en parejas sobre el amaño de partidos, teniendo en cuenta casos reales en el fútbol y en otros deportes, con sus implicaciones y consecuencias.
- El cuarto y último módulo tendrá en cuenta las directrices de la Agencia Mundial Antidopaje (AMA/WADA) para la prevención del dopaje en el deporte aplicado al fútbol. (Agencia Mundial Antidopaje 2014 y Agencia Mundial Antidopaje 2018), las cuales estarán disponibles en el Classroom como sustento teórico y lectura.
 - a. Se realizará una charla presencial con el médico del club profesional sobre el dopaje, sus riesgos y formas de prevenir, con ejemplos reales, con 15 minutos de duración, que será grabada y estará disponible en el Classroom.
 - b. Al día siguiente se habilitará un foro en el que se podrá debatir, hacer preguntas y respuestas, y recolectar ejemplos respecto al dopaje y su prevención.
 - c. La actividad final del módulo será, que los estudiantes, en grupos de 5, que generen una sencilla pieza audiovisual (con el celular u otro dispositivo) que invite a sus compañeros y más personas a tomar conciencia y no caer en las manos del dopaje, con mínimo 30 segundos de duración.
- Concluidos los cuatro módulos, se realizará una evaluación final en Google Forms para tener constancia de lo aprendido, y de allí se generarán las calificaciones finales. Allí mismo se realizará la encuesta final de satisfacción donde se recogerán datos de retroalimentación de los participantes.
- Durante todo el modelo se tendrá en cuenta el apoyo y sugerencias de los entrenadores de la categoría Sub-20, encabezados por Carlos Mora y del médico del plantel profesional, Andrés Felipe Ortiz, quienes están en el día a día con los futbolistas. Semanalmente, se realizará acompañamiento presencial y retroalimentación sobre el proceso.

5.2.4. Evaluación y retroalimentación

Tres días después de las evaluaciones en Google Forms, se realizará una charla de retroalimentación presencial con los entrenadores, directivos y los jugadores sobre los temas vistos:

- Pertinencia de los temas tratados.
- Importancia del aprendizaje y aplicabilidad en el fútbol.
- Consulta sobre otros temas que estén interesados en explorar.
- Funcionamiento y facilidad de la plataforma y recursos digitales.
- Experiencia de enseñanza por parte de los profesores y receptividad por parte de los futbolistas.

El análisis estadístico estará relacionado con las mediciones del trabajo colaborativo en Google Classroom y con las evaluaciones en Google Forms, sumado a la asistencia a las sesiones sincrónicas presenciales, y la participación semanal en sus actividades y evaluaciones en los tiempos previstos.

Para el mes de septiembre se entregará un informe sobre el desarrollo del modelo de aprendizaje, participación y cifras, para el presente Trabajo Final de Master y para el club Fortaleza C.E.I.F.

6. Desarrollo del piloto experimental

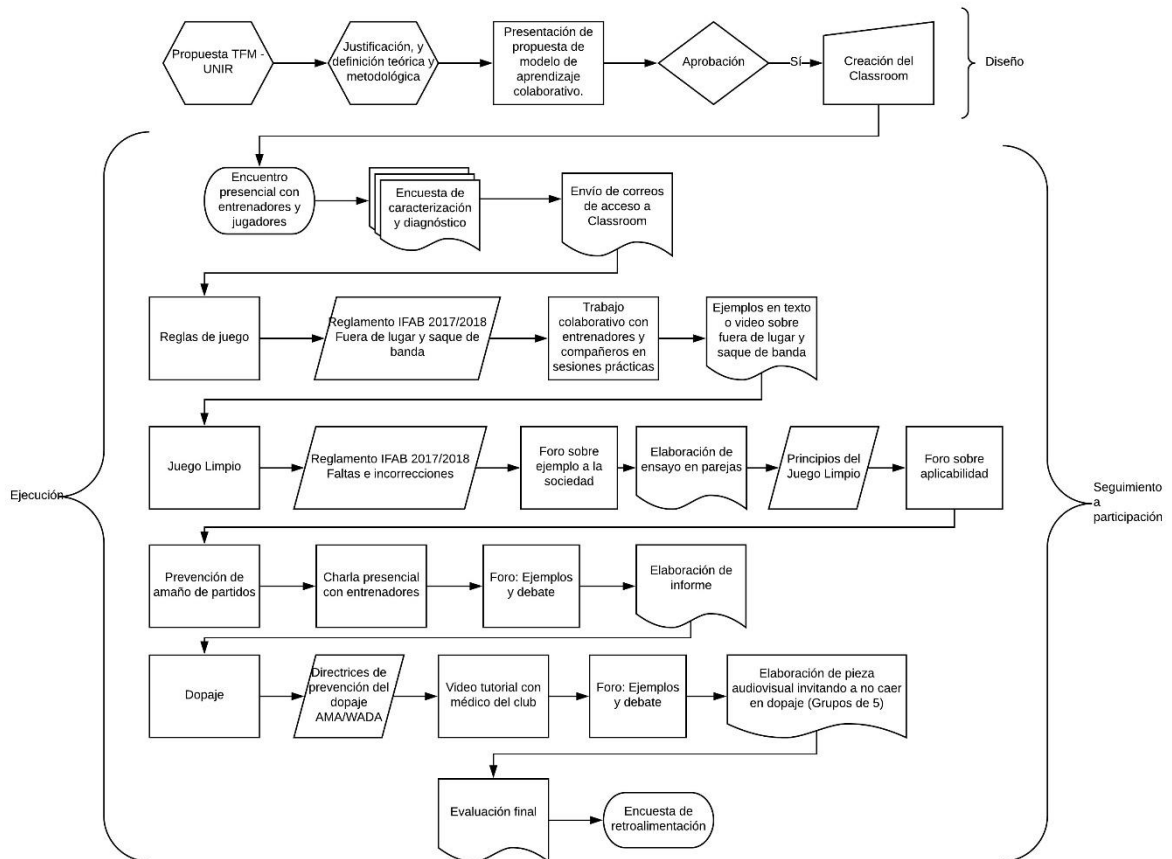


Figura 6. Diagrama del modelo de aprendizaje colaborativo para futbolistas.

6.1 Etapa inicial y encuesta presencial

Acorde con lo expuesto en la Figura 6, el piloto experimental tiene una duración práctica de cuatro semanas, por lo que una semana antes se inició la distribución de encuestas de caracterización a los estudiantes, contando con el respaldo de Carlos Mora, director técnico de Fortaleza C.E.I.F. Sub-20 y el gerente del club Francisco Serrano.

Entre el 6 y el 14 de agosto los futbolistas llenaron sus encuestas (Figura 7), incluyendo sus datos personales, y arrojando los siguientes resultados (La plantilla de la encuesta está disponible en: https://drive.google.com/file/d/17Bk_kNu-BfBJEgrO1Qgossv4Ks-3c1sT/view?usp=sharing):

Cabe subrayar que los datos de las encuestas fueron tabulados y están disponibles para consulta: https://docs.google.com/spreadsheets/d/16pnA6ukBihwbKWUPMRDUrsu8RTIG-C_XBUPm-bWN05A/edit?usp=sharing



Figura 7. Los futbolistas de Fortaleza C.E.I.F Sub-20 diligenciando las encuestas de caracterización en la oficina del club.

- En total 24 de los 25 integrantes del plantel llenaron la encuesta.
- 13 de los 24 encuestados cuentan con cuenta de correo electrónico de Gmail, siete tienen correos de otros dominios, y cuatro no tienen ningún correo electrónico.
- 14 de los encuestados terminaron el bachillerato (educación básica secundaria), cuatro de ellos no lo terminaron (tres lo estudian actualmente), cuatro se reservaron la respuesta, uno está en nivel de educación técnica y solo uno en nivel universitario (cursando actualmente).
- Las actividades de tiempo libre de los futbolistas varían entre: gimnasio, ver televisión, ver películas, dormir y descansar. Ninguno de ellos tiene un empleo alternativo.

- 20 de los estudiantes se encuentran solteros sin hijos, y cuatro no contestaron a la pregunta del estado civil y parental.

Posteriormente, en la misma encuesta, se realizaron 12 preguntas más con los siguientes resultados promediados (Figura 8):

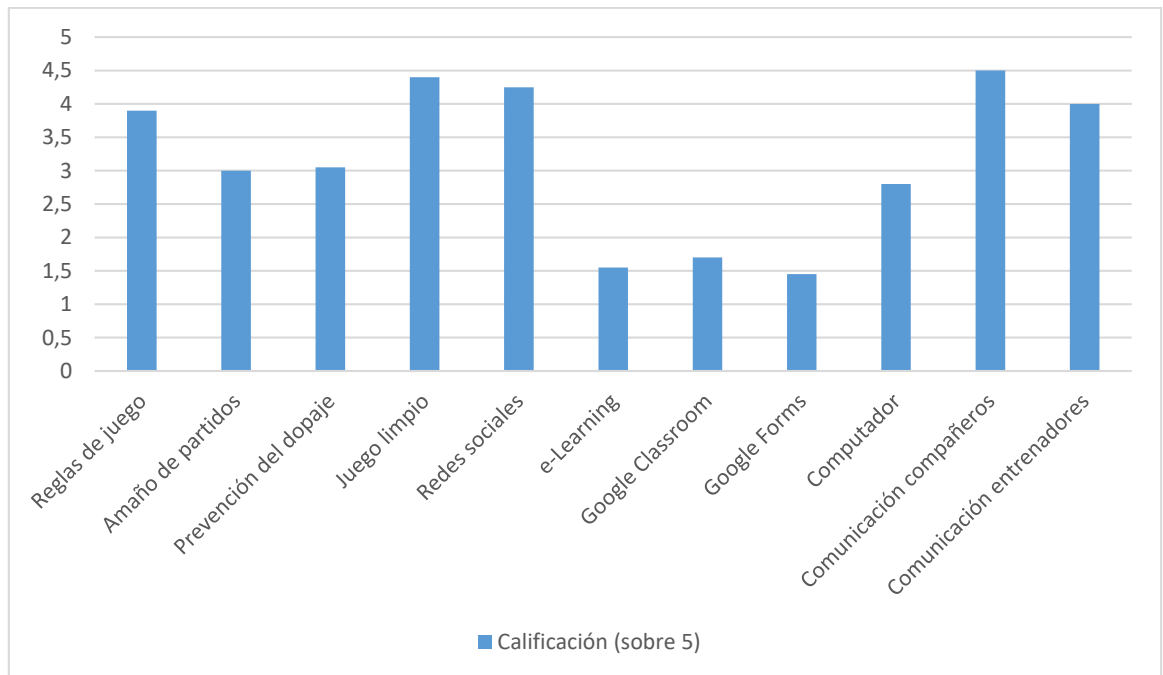


Figura 8: Calificación de afinidad con competencias y conocimientos previos al piloto experimental.

- De uno (1) a cinco (5) siendo uno (1) el más bajo y cinco (5) el más alto, determine su conocimiento en:
- Reglas de juego en el fútbol: 3,9 (20 respuestas).
- Prevención de amaño de partidos: 3,0 (19 respuestas).
- Prevención del dopaje: 3,05 (17 respuestas).
- Juego limpio: 4,4 (20 respuestas).
- Afinidad con las redes sociales: 4,25 (20 respuestas).
- Conocimiento en E-Learning: 1,55 (19 respuestas).
- Conocimiento en Google Classroom: 1,7 (19 respuestas).
- Manejo de Google Forms: 1,45 (19 respuestas).
- Cuento con un computador en casa: 2,8 (18 respuestas).
- Cuento con conexión a Internet estable en casa: 3,65 (18 respuestas).
- Comunicación con los compañeros: 4,5 (19 respuestas).
- Comunicación con los entrenadores: 4,0 (19 respuestas).

Una vez completa la caracterización, el martes 14 de agosto de 2018 se realizó una charla de 25 minutos posterior al entrenamiento con el técnico Carlos Mora y el gerente Francisco Serrano, resaltando la importancia del piloto experimental, su justificación y duración con el fin de contar con la participación de todos los estudiantes, lo que podemos ver en la Figura 9.

6.2 Implementación



Figura 9. Realización de charla presencial introductoria al piloto experimental.

Con los resultados de las encuestas ya tabulados se procedió a enviar las invitaciones por correo electrónico para acceso a la plataforma Google Classroom. Teniendo en cuenta la encuesta preliminar, se explicó a los estudiantes que podían usar la plataforma desde sus teléfonos móviles por medio de la aplicación disponible en la App Store para mayor facilidad de ingreso y desarrollo de las actividades.

Igualmente fue adjuntado en la plataforma un tutorial en video para que quienes no estuvieran familiarizados con la plataforma no tuvieran inconvenientes para usarla, lo que se evidencia en la Figura 10.

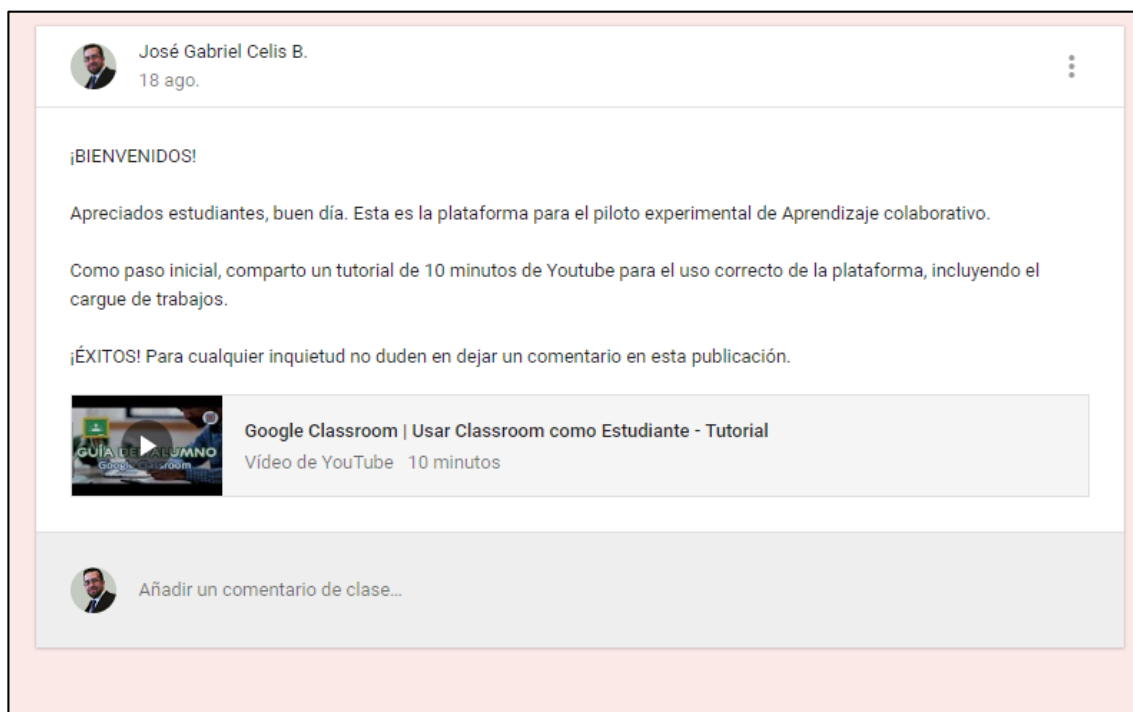


Figura 10. Bienvenida al Google Classroom con tutorial en video para el manejo adecuado de la plataforma.

6.2.1 Semana uno

- En la primera semana se realizaron actividades en Google Classroom de aprendizaje colaborativo sobre Reglas de Juego, primero con un foro en el que se indagó a los estudiantes sobre las formas en que se puede sacar provecho al fuera de lugar y el saque de banda (Figura 11).
- También se compartió un PDF oficial de FIFA ilustrado sobre los casos comunes del fuera de lugar (Figura 12) y el documento completo de las Reglas de Juego vigentes para la temporada 2018/2019 (Figura 13).

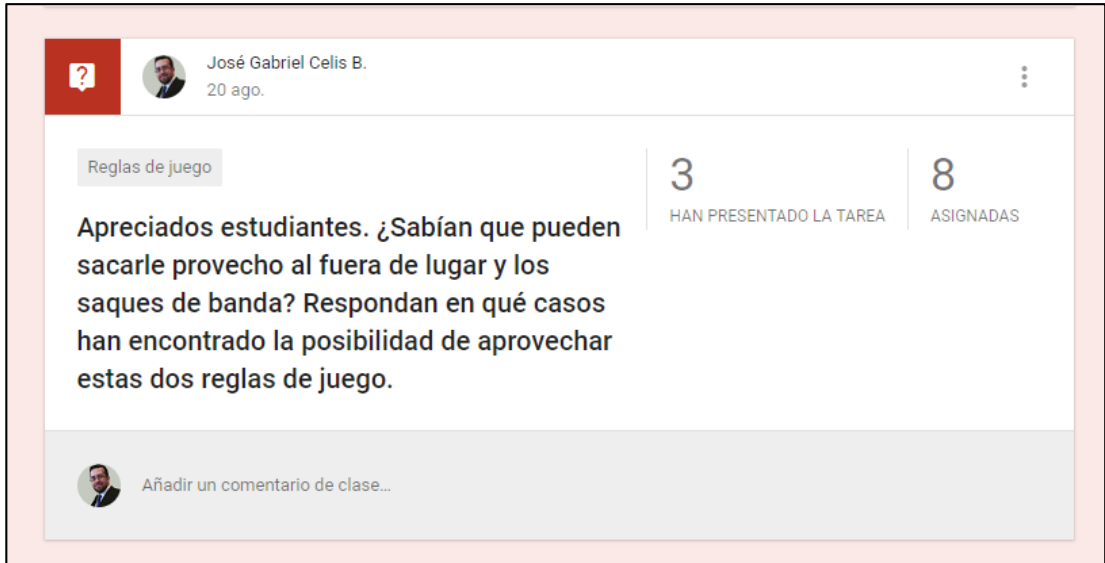


Figura 11. Primera actividad del primer módulo del piloto experimental.



Figura 12. Material de apoyo de estudio sobre el fuera de lugar.

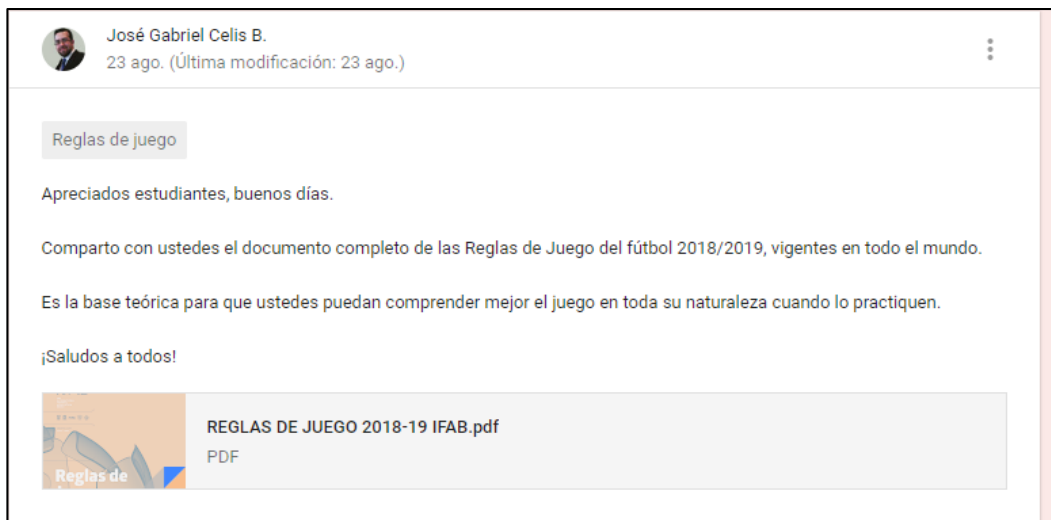
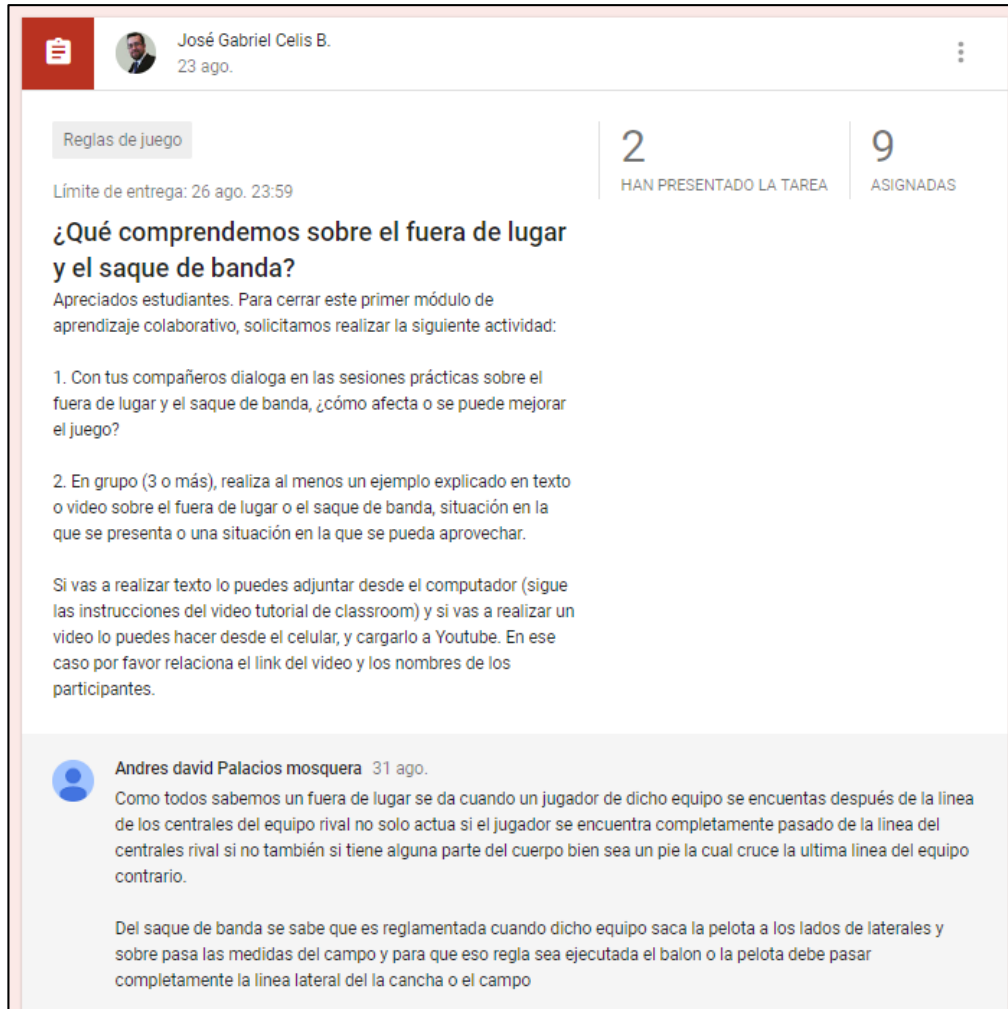


Figura 13. Material de apoyo, Reglas de Juego vigentes para la temporada 2018/2019.

- Para cerrar la semana se dejó una actividad práctica en la que los estudiantes deben realizar ejemplos en texto o video sobre cómo sacar provecho del fuera de lugar y del saque de banda, para reforzar el concepto teórico (Figura 13).



The screenshot shows a classroom interface. At the top, the instructor's name is José Gabriel Celis B., dated 23 ago. Below this, there are statistics: 2 HAN PRESENTADO LA TAREA and 9 ASIGNADAS. The main heading is "¿Qué comprendemos sobre el fuera de lugar y el saque de banda?". The text explains the collaborative learning goal and lists two tasks: 1. Discussing out-of-play and throw-ins with peers, and 2. Creating a text or video example in a group. It also provides instructions on how to submit text or video assignments. A student comment from Andres david Palacios mosquera, dated 31 ago., explains the definition of an out-of-play situation and the rules for throw-ins.

Figura 14. Actividad de la semana 1 sobre el fuera de lugar y el saque de banda.

6.2.2 Semana dos

- En la segunda semana comenzó a tratarse el juego limpio, con un foro sobre cómo es ejemplo para la sociedad dentro y fuera de la cancha, buscando contar con la opinión de los estudiantes (Figura 15 y Figura 16).

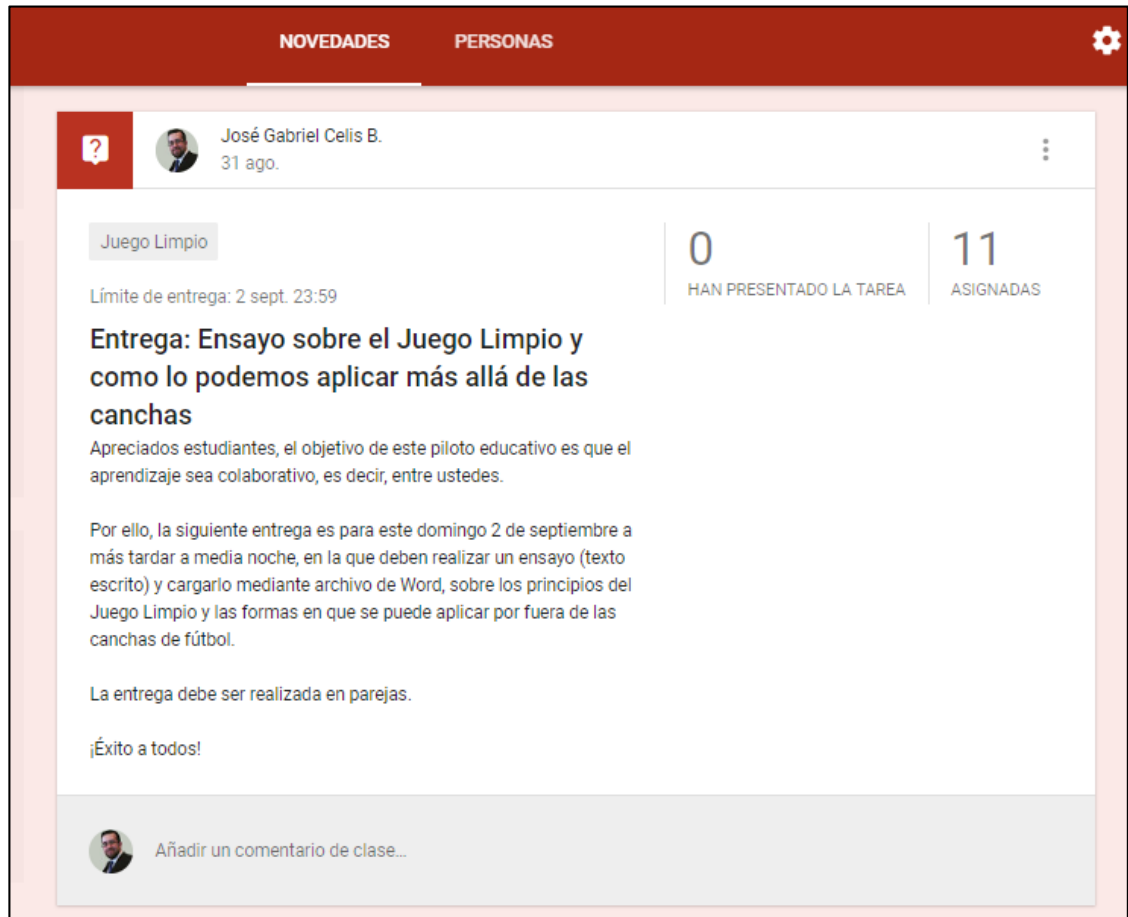
The screenshot shows a forum post in a red-themed interface. At the top left is a red square with a white question mark icon. Next to it is the user's profile: a circular profile picture, the name 'José Gabriel Celis B.', and the date '28 ago.'. On the right side of the header is a vertical ellipsis menu icon. Below the header, the post title '¿De qué forma podemos brindar ejemplo a la sociedad con la forma en que jugamos?' is displayed in a large, bold, dark blue font. To the left of the title, the text 'Juego Limpio' is in a grey box, and 'Límite de entrega: 30 ago.' is below it. To the right of the title, there are two statistics: '3 HAN PRESENTADO LA TAREA' and '8 ASIGNADAS'. Below the title is the main text of the post: 'Teniendo en cuenta tus conocimientos sobre Juego Limpio responde a esta pregunta, recordando que nuestras acciones dentro y fuera del campo siempre van a tener repercusiones.' At the bottom of the post is a grey comment box with a profile picture icon and the text 'Añadir un comentario de clase...'

Figura 15. Enunciado del foro de la segunda semana sobre juego limpio e impacto en la sociedad.

The screenshot shows a scrollable list of three student responses to the forum post. At the top, the title '¿De qué forma podemos brindar ejemplo a la sociedad con la forma en que jugamos?' is repeated. Below the title are the statistics '3 HAN PRESENTADO LA TAREA' and '8 ASIGNADAS'. A dropdown menu labeled 'Entregado' is visible. The first response is from 'Andres david Palacios mosquera' (31 ago.), discussing how clean play can be defined by actions like passing the ball or avoiding aggression, and emphasizing that good behavior on the field is what matters. The second response is from 'Camilo Puentes Londono' (30 ago.), stating that clean play is a key to passing group stages, citing the World Cup with Japan and Senegal. The third response is from 'daniel rivera' (29 ago.), noting that attitudes on the field can be positive or negative, but positive ones lead to better opportunities to play. Each response includes a profile picture icon and a 'Responder' button.

Figura 16. Respuestas de los estudiantes al foro sobre el juego limpio y su impacto en la sociedad.

- Posteriormente se compartió una lectura sobre los principios de juego limpio de la FIFA para reforzar el concepto teórico, previo a la actividad práctica de la semana con la redacción de un ensayo en parejas (Figura 17).



NOVEDADES PERSONAS

José Gabriel Celis B.
31 ago.

Juego Limpio

Límite de entrega: 2 sept. 23:59

0 HAN PRESENTADO LA TAREA

11 ASIGNADAS

Entrega: Ensayo sobre el Juego Limpio y como lo podemos aplicar más allá de las canchas

Apreciados estudiantes, el objetivo de este piloto educativo es que el aprendizaje sea colaborativo, es decir, entre ustedes.

Por ello, la siguiente entrega es para este domingo 2 de septiembre a más tardar a media noche, en la que deben realizar un ensayo (texto escrito) y cargarlo mediante archivo de Word, sobre los principios del Juego Limpio y las formas en que se puede aplicar por fuera de las canchas de fútbol.

La entrega debe ser realizada en parejas.

¡Éxito a todos!

Añadir un comentario de clase...

Figura 17. Actividad asignada de ensayo sobre el juego limpio y aplicación más allá de las canchas.

6.2.3 Semana tres

- La tercera semana tuvo las actividades relacionadas con la prevención de amaño de partidos, a desarrollarse entre el 3 y el 8 de septiembre.
- Primero, se compartió a través de Classroom ejemplos puntuales de amaño de partidos en Colombia y sus consecuencias (Figura 18).
- Posteriormente se habilitó un foro de preguntas y respuestas para profundizar en el tema (Figura 19).

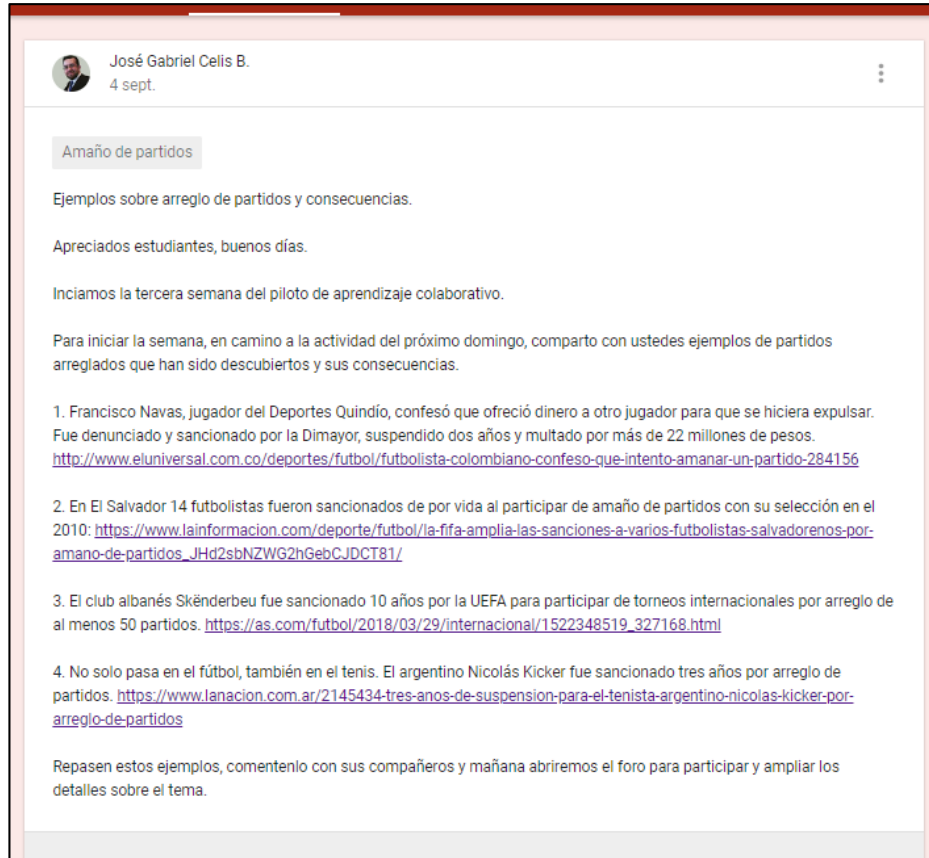
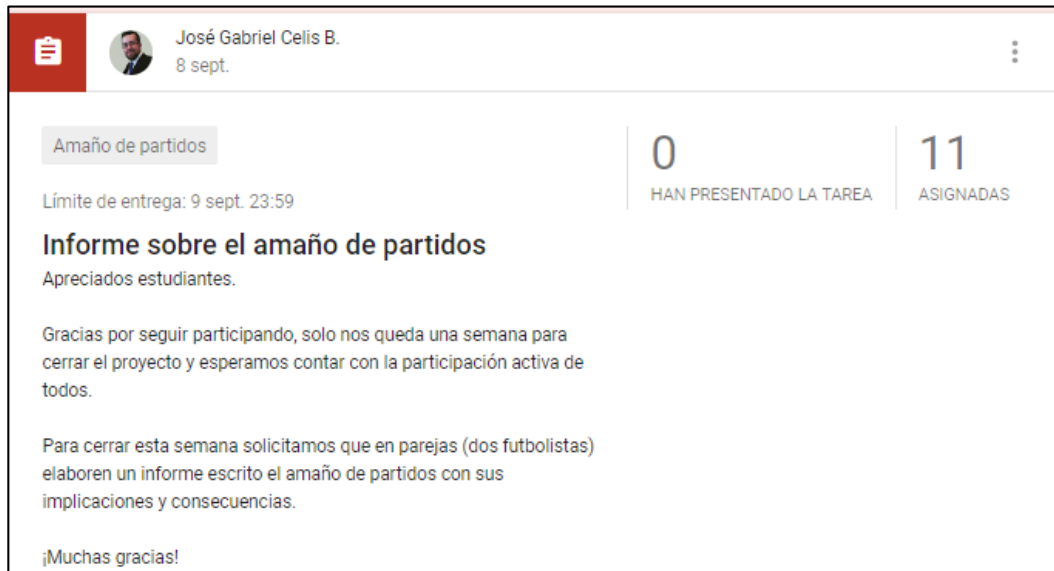


Figura 18. Actividad con ejemplos sobre amaño de partidos y sus consecuencias.



Figura 19. Foro de preguntas y respuestas sobre amaño de partidos.

- La actividad de cierre de la semana fue la elaboración de un informe en parejas sobre el amaño de partidos con sus implicaciones y consecuencias (Figura 20).



The screenshot shows a user interface for an assignment. At the top, it identifies the user as 'José Gabriel Celis B.' and the date as '8 sept.'. The assignment title is 'Amaño de partidos'. On the right, there are two statistics: '0 HAN PRESENTADO LA TAREA' and '11 ASIGNADAS'. Below the title, there is a deadline: 'Límite de entrega: 9 sept. 23:59'. The main text of the assignment reads: 'Informe sobre el amaño de partidos', 'Apreciados estudiantes.', 'Gracias por seguir participando, solo nos queda una semana para cerrar el proyecto y esperamos contar con la participación activa de todos.', 'Para cerrar esta semana solicitamos que en parejas (dos futbolistas) elaboren un informe escrito el amaño de partidos con sus implicaciones y consecuencias.', and '¡Muchas gracias!'.

Figura 20. Actividad sobre informe de amaño de partidos.

6.2.4 Semana cuatro

- La semana de cierre del piloto experimental fue del 9 al 16 de septiembre, teniendo en cuenta la prevención del dopaje.
- La primera actividad es la creación de un foro en el que se dispondrá de varios ejemplos de dopaje incluyendo piezas audiovisuales al respecto, en el que los estudiantes podrán analizar ¿por qué no es adecuado el dopaje? (Figura 21)
- La segunda actividad era la creación de un video en YouTube en el que los estudiantes invitan a sus colegas futbolistas a no caer en el dopaje (Figura 22).
- La actividad final de la semana, y del piloto experimental, fue una charla presencial con el médico del plantel profesional de Fortaleza C.E.I.F. Andrés Felipe Ortiz, sobre aspectos clave a tener en cuenta y lucha contra el dopaje (Figura 23).

The screenshot shows a Moodle activity page for 'Dopaje'. At the top, the user profile for José Gabriel Celis B. is visible, with the date '11 sept. (Última modificación: 11 sept.)'. The activity title is 'Dopaje'. On the right side, there are two statistics: '0 HAN PRESENTADO LA TAREA' and '11 ASIGNADAS'. The main content area contains the following text: 'Límite de entrega: 13 sept. 23:59', '¿Por qué no es adecuado el dopaje? (Documental)', 'Dopaje: Juegos sucios.', 'Apreciados estudiantes, buenos días.', 'Comparto con ustedes un documental sobre dopaje con casos reales de varios deportes, y un video explicativo sobre cómo el dopaje afecta el cuerpo de un deportista.', and 'Por favor obsérvenlos y analicen en el foro, ¿por qué no es adecuado el dopaje? ¿qué debo hacer para evitar el dopaje?'. Below the text, there are two video thumbnails: 'Dopaje: juegos sucios - Documental de RT' (27 minutos) and '¿Cómo afecta el dopaje en el cuerpo de un deportista?' (4 minutos).

Figura 21. Actividad con ejemplos y foro sobre el dopaje y por qué no es adecuado.

The screenshot shows a Moodle activity page for 'Dopaje'. At the top, the user profile for José Gabriel Celis B. is visible, with the date '16 sept.'. The activity title is 'Dopaje'. On the right side, there are two statistics: '0 HAN PRESENTADO LA TAREA' and '11 ASIGNADAS'. The main content area contains the following text: 'Límite de entrega: 17 sept. 12:00', 'Entrega final', 'Apreciados estudiantes, buenos días.', 'Hoy es el último día de nuestro proyecto, y para ello hay una actividad final que es subir a Youtube y compartir el link en esta tarea, un video en grupos (parejas, tres, cuatro) invitando a sus colegas futbolistas a no caer en el dopaje.', and 'La extensión del video es libre, pueden hacerlo con su celular en el lugar que deseen.'

Figura 22. Actividad final de creación de video en YouTube.



Figura 23. Realización de charla antidoping con el plantel de Fortaleza CEIF Sub-20.
(Celis, J. 2018)

6.2.3. Evaluación y retroalimentación

- Concluidos los cuatro módulos, se realizará una evaluación final en Google Forms para tener constancia de lo aprendido, y de allí se generarán las calificaciones finales y la retroalimentación de los estudiantes en general frente a las oportunidades y dificultades del proceso, junto a los posibles temas futuros y motivaciones para seguir estudiando. La evaluación se abrió el 16 de septiembre y estuvo disponible por 24 horas.
- Las preguntas del formulario de evaluación y retroalimentación está disponible en las figuras 24, 25, 26 y 27.
- La retroalimentación final del piloto se realizó con el cuerpo técnico y jugadores de forma presencial el 16 de septiembre en el Club La Fortaleza, sumado a la realización de entrevistas presenciales a jugadores, el técnico y el gerente deportivo del club para conocer sus impresiones de primera mano frente al proyecto y sus resultados.

Evaluación final y retroalimentación - Aprendizaje colaborativo Fortaleza CEIF Sub-20

*Obligatorio

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

Parte evaluativa

Preguntas de selección múltiple

¿Es viable sacar provecho al fuera de lugar en situaciones de juego? *

Sí

No

No estoy seguro

¿Hay fuera de lugar en un saque de banda? *

Sí

No

No estoy seguro

Figura 24. Encuesta evaluativa del piloto experimental, parte 1.

¿Nuestro comportamiento en la cancha es un ejemplo ante la sociedad? *

Sí

No

¿Por qué no es bueno caer en la tentación de arreglar un partido? *

No vale la pena arriesgar la carrera profesional.

Me expongo a sanciones deportivas y económicas.

No vale la pena recibir dinero a costa de mis compañeros.

Es un acto de corrupción.

Todas las anteriores.

¿Qué riesgos corro al doparme? *

Mi salud se puede ver afectada.

Puedo recibir una fuerte sanción económica o deportiva.

No sería un buen ejemplo para mis compañeros y familiares.

Todas las anteriores.

SIGUIENTE

Página 1 de 2

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Figura 25. Encuesta evaluativa del piloto experimental, parte 2.

Retroalimentación del piloto experimental

Deseamos conocer tu opinión.

Nombres y apellidos *

Tu respuesta

Número de cédula (documento) *

Tu respuesta

¿Participaste activamente en el piloto experimental de aprendizaje colaborativo? *

Sí

No

Si la respuesta anterior fue no, ¿por qué no participaste?

Tu respuesta

¿Cómo te pareció el uso de Google Classroom?

Fácil

Difícil

Si respondiste a la anterior pregunta, "difícil", coméntanos las razones.

Tu respuesta

En tus propias palabras describe la experiencia de haber participado en este piloto experimental. Queremos saber si estuviste motivado o qué hace falta para mejorar. *

Tu respuesta

Figura 26. Encuesta de retroalimentación del piloto experimental, parte 1.

En tus propias palabras describe la experiencia de haber participado en este piloto experimental. Queremos saber si estuviste motivado o qué hace falta para mejorar. *

Tu respuesta

¿Estarías interesado en seguir estudiando mediante el uso de plataformas digitales? *

Sí

No

Tal vez

De las siguientes temáticas, ¿sobre cuál te gustaría aprender en un futuro? *

Manejo de software y computadoras.

Cómo administrar el dinero.

Aprender inglés u otro idioma.

Otro: _____

En este espacio puedes dejar cualquier comentario adicional sobre el proyecto.

Tu respuesta

Página 2 de 2

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Figura 27. Encuesta de retroalimentación del piloto experimental, parte 1.

7. Descripción de los resultados

La descripción de los resultados se realiza de forma cuantitativa para responder principalmente a la mejora continua de los temas que ya tienen un aprendizaje previo. Esta medición se toma a partir del acceso y desarrollo de las actividades solicitadas.

Del plantel de 25 jugadores del equipo Sub-20 al término de este piloto experimental solamente 10 accedieron a la plataforma Google Classroom (además del docente tutor).

Es importante indicar que Google Classroom tiene como ventaja la facilidad de su uso, pero como principal desventaja lo limitado para la presentación de las métricas, por lo que estas son netamente cuantitativas frente a la presentación de actividades, desconociendo cuántas veces al día ingresó cada estudiante, lo cual es medible en otras plataformas de e-Learning.

7.1. Medición de actividades del piloto experimental

La siguiente es la medición cuantitativa por cada una de las actividades del piloto experimental:

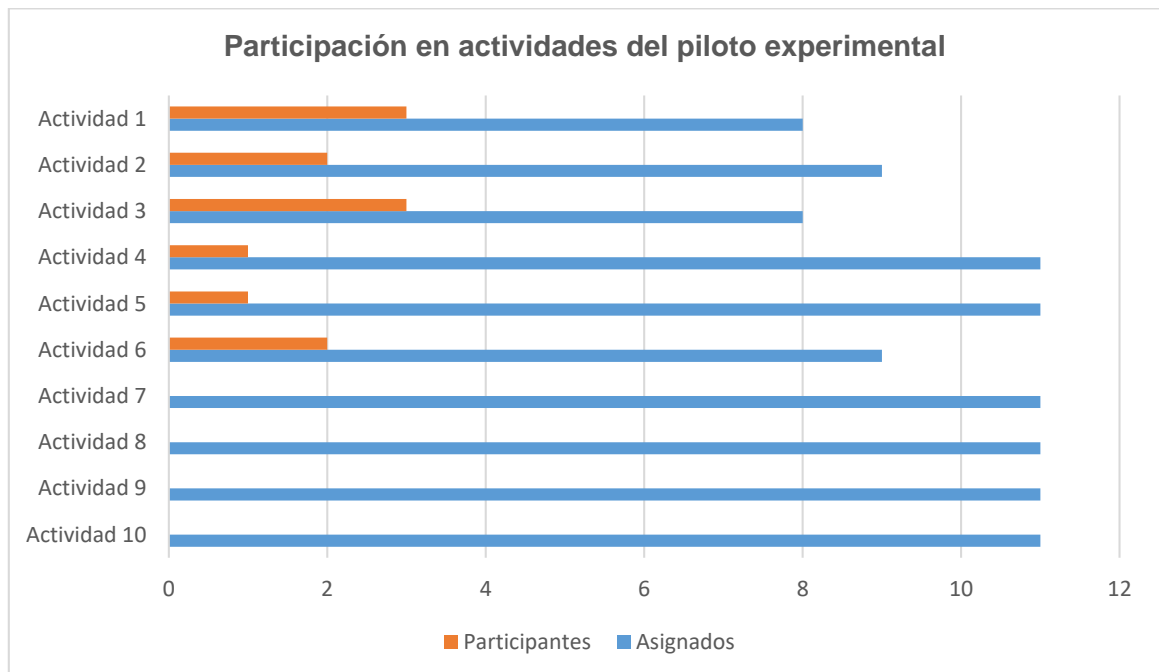


Figura 28. Resultados de participación por estudiantes en las actividades del piloto experimental.

Relación de actividades y participantes en texto:

1. Foro sobre el fuera de lugar y saque de banda: ocho (8) asignados, tres (3) participaron.
2. Actividad sobre el fuera de lugar y el saque de banda: nueve (9) asignados, dos (2) participaron.
3. Foro sobre el juego limpio como ejemplo para la sociedad: ocho (8) asignados, tres (3) presentaron.
4. Ensayo sobre el juego limpio y su aplicabilidad más allá de las canchas: 11 asignados, uno (1) presentó.
5. Foro sobre amaño de partidos (preguntas y respuestas): nueve (9) asignados, dos (2) participaron.
6. Informe en parejas sobre el amaño de partidos: 11 asignados, ninguno participó.
7. Documental y ejemplos sobre el dopaje con foro, ¿por qué no es adecuado el dopaje?: 11 asignados, ninguno participó.
8. Entrega final video de YouTube: 11 asignados, ninguno participó.
9. Encuesta final de retroalimentación: cinco (5) respuestas recibidas.
10. Dentro del grupo de WhatsApp estuvieron los 11 participantes activos del piloto experimental, sin que se recibieran mensajes.

Se evidencia que al principio del proyecto hubo participación activa, pero la segunda parte si bien las actividades estuvieron disponibles, los estudiantes optaron por no participar de los foros y demás, según la medición establecida.

7.2. Medición de encuesta evaluativa

De los 10 estudiantes solamente cinco realizaron la presentación de la encuesta evaluativa luego del encuentro final, ya que se brindó la oportunidad a todos los integrantes del plantel de participar de la misma para recopilar información.

Cuatro de los cinco estudiantes aprobaron la encuesta evaluativa consistente de las cinco preguntas expuestas en el capítulo de evaluación y retroalimentación, cuyos resultados se representan gráficamente, de acuerdo a la estadística que brinda Google Forms, tal como se expone en las figuras 29, 30, 31, 32, 33 y 34, mediante análisis cuantitativo:



Figura 29. Captura de Google Forms. Puntuaciones generales de la encuesta evaluativa.

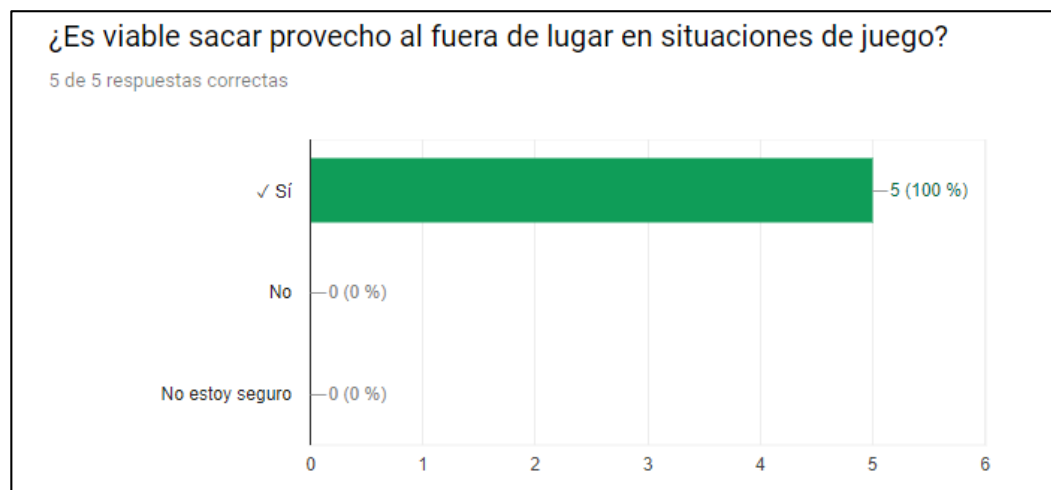


Figura 30. Captura de Google Forms. Puntuación de la primera pregunta de la encuesta evaluativa.

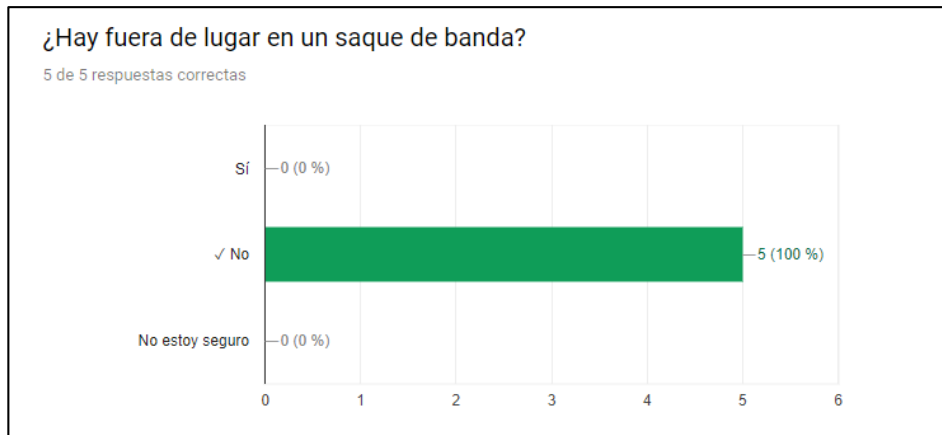


Figura 31. Captura de Google Forms. Puntuación de la segunda pregunta de la encuesta evaluativa.

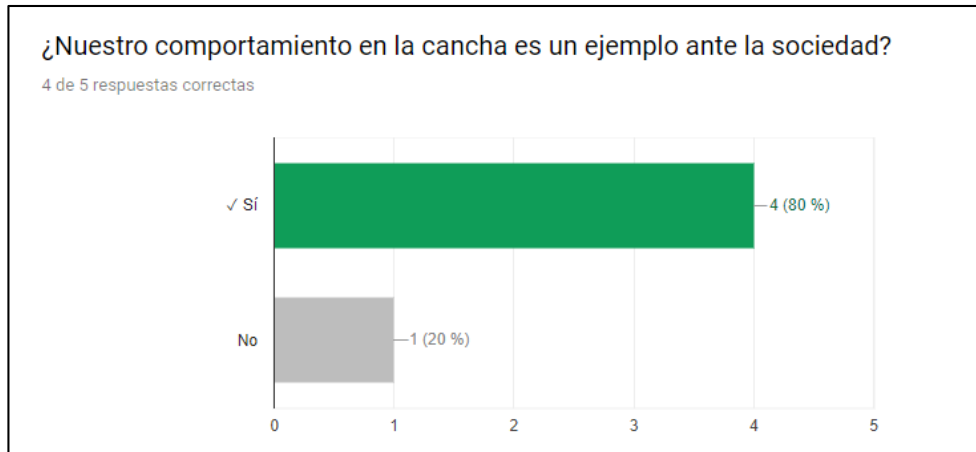


Figura 32. Captura de Google Forms. Puntuación de la tercera pregunta de la encuesta evaluativa.

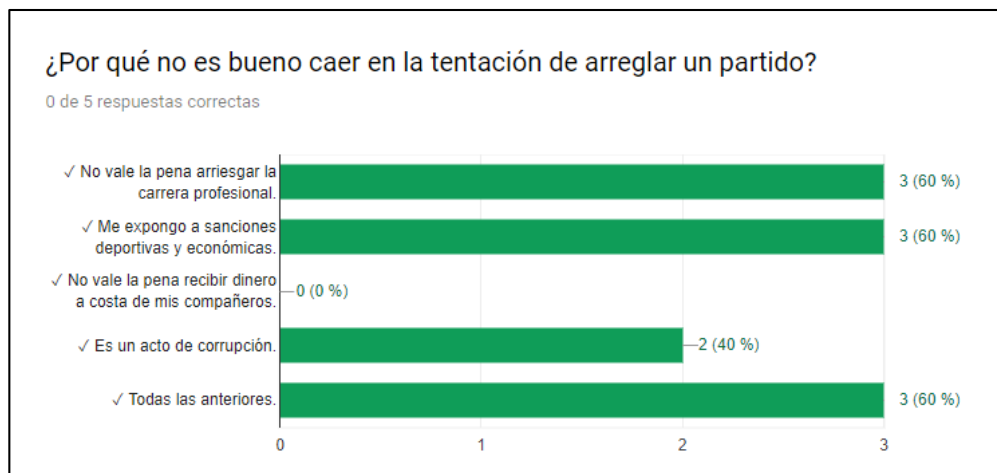


Figura 33. Captura de Google Forms. Puntuación de la cuarta pregunta de la encuesta evaluativa.

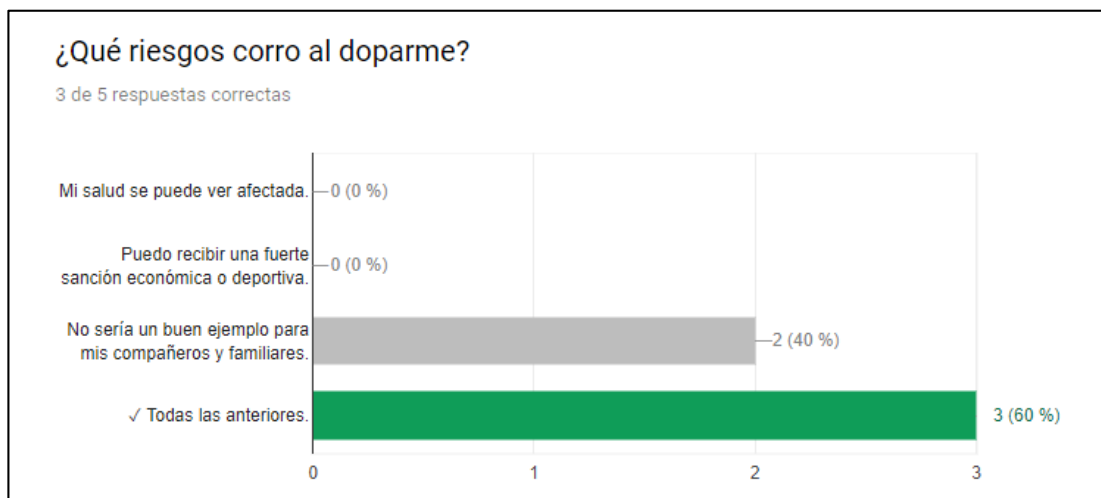


Figura 34. Captura de Google Forms. Puntuación de la quinta pregunta de la encuesta evaluativa.

7.3. Medición de encuesta de retroalimentación.

La medición fue cualitativa en esta parte de la encuesta, teniendo en cuenta la retroalimentación de los estudiantes que la presentaron, cinco en total de los 11 que ingresaron al menos una vez a la plataforma de Google Classroom, y de los 20 que completaron la encuesta de caracterización, a su vez de los 25 futbolistas que en total integran el plantel de Fortaleza C.E.I.F. Sub-20.

De las cinco personas que completaron la encuesta, tres consideraron que era fácil el uso de Google Classroom, y dos de ellas difícil. Al ser una encuesta abierta a todos los jugadores, pudimos encontrar que quienes dijeron que era difícil usar la plataforma fue porque no participaron. Esos dos jugadores también indicaron que es difícil manejar una plataforma o que es muy complicado el estudio por esta vía.

Los tres futbolistas que participaron en el piloto experimental indicaron que estuvieron motivados e interesados en el estudio y en cómo tener un proceso de formación. Esos mismos tres estudiantes consideran viable en el futuro seguir estudiante mediante plataformas digitales, una de las que no participó tal vez lo haría, y la otra no lo haría, tal como se expresa en la Figura 35.

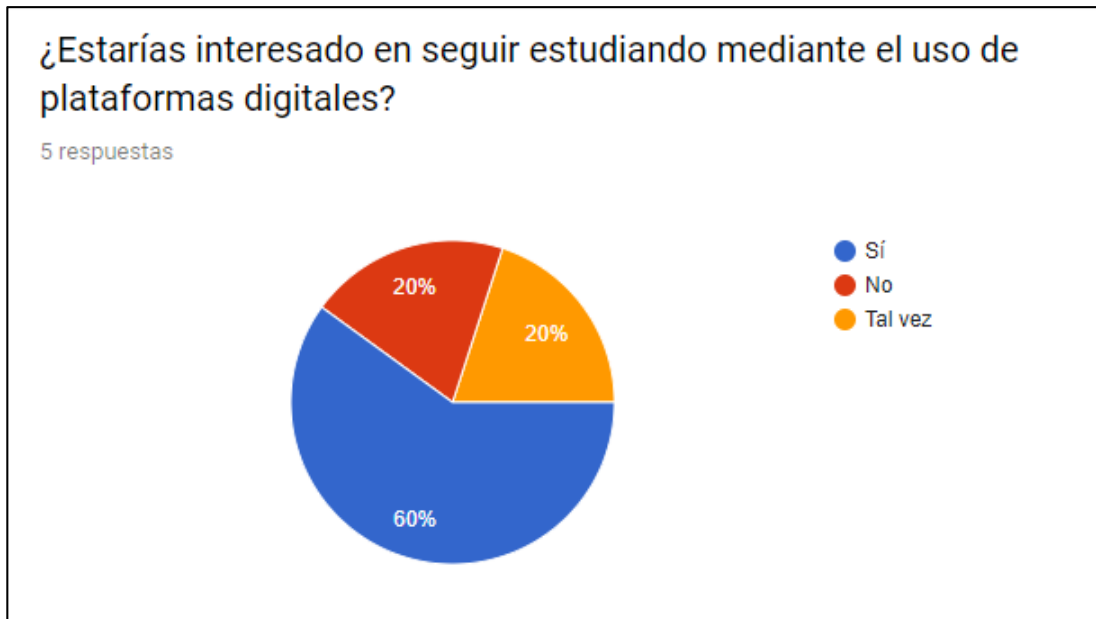


Figura 35. Captura de Google Forms. Porcentaje de respuesta a una de las preguntas de la encuesta de retroalimentación del piloto experimental.

La Figura 36 muestra algunas de las temáticas sobre las que los futbolistas estarían interesados en estudiar en el futuro, brindando tres opciones posibles y una columna libre para recibir opiniones. Los encuestados comprenden la necesidad de aprender sobre cómo administrar el dinero (educación financiera), aprender inglés u otro idioma, y finalmente, uno de ellos considera relevante aprender a administrar un negocio.

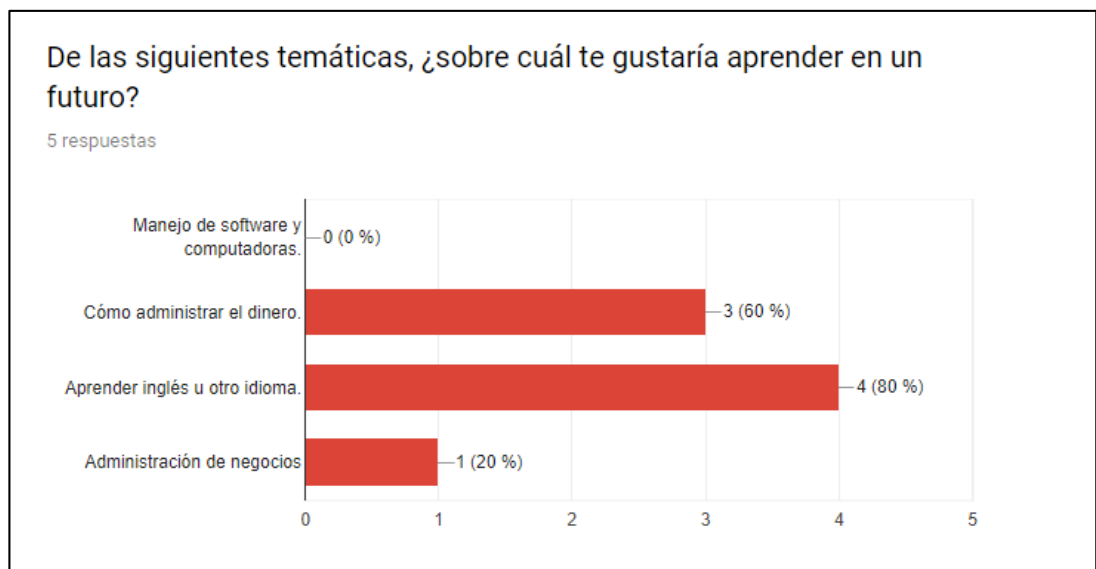


Figura 36. Captura de Google Forms. Porcentaje de respuesta a una de las preguntas de la encuesta de retroalimentación del piloto experimental.

8. Conclusiones

El primer resultado que se encontró es que los futbolistas objeto del piloto experimental no conocen sobre e-Learning o el manejo de plataformas digitales de manejo sencillo como lo es Google Classroom. Esto demuestra que el uso de plataformas más complejas como LAMS, que se maneja en el idioma inglés, hubiera sido aún más complejo. Desde las encuestas de caracterización se evidenció esta ausencia de familiaridad, que probablemente esté vinculada con el nivel de escolaridad de los participantes, siendo de un alto porcentaje con apenas educación básica secundaria, en muchos casos sin completar, tal como lo expone el director técnico Carlos Mora:

En ese trabajo en equipo se pueden desarrollar muchas cosas, hay es que analizar el tipo de población ya que es muy variable. Hay algunos muchachos con un nivel intelectual más alto que los otros, muchachos que ya están en la universidad y que ya vienen acostumbrados a este ritmo de vida de estudiar también como hay unos que ni siquiera han terminado el bachillerato. (Mora, C. 2018)

Lo anterior convierte en manifiesta la necesidad de mejorar el proceso formativo de los futbolistas, no solo en cuanto a las competencias teórico prácticas del juego como son las reglas, la ética deportiva, la prevención del dopaje y de amaños, ya que se debe priorizar la construcción de conocimiento para los futbolistas de cara a su futuro a largo plazo.

Si bien este modelo de aprendizaje colaborativo no resultó novedoso con las actividades propuestas, buscó que los deportistas se interesaran en aprender de forma teórica sobre la actividad con la que conviven a diario. Sin embargo, las dificultades en cuanto a manejo de plataformas, más que el conocimiento previo, marcaron la diferencia para que los resultados no fueran los esperados con una participación completa.

En Colombia es la primera vez que se documenta un piloto experimental de aprendizaje colaborativo con deportistas, por lo que el presente trabajo quedará como legado para el club Fortaleza C.E.I.F. para su aprovechamiento como experiencia de cara al futuro en cuanto a su modelo deportivo de formación integral de personas. Igualmente, para cualquier club o institución deportiva que desee tomar esta experiencia para construir a partir de lo ocurrido, las conclusiones y las líneas futuras de investigación.

Encontramos que, a pesar del diálogo activo con los futbolistas, el seguimiento presencial dos veces por semana y la comunicación establecida mediante el grupo de WhatsApp, la participación fue menor al 50 por ciento del plantel frente al uso de la plataforma al menos por una vez, y menor al 10 por ciento en cuanto a la participación efectiva en cada una de las actividades.

Se evidencia que la falta de obligación por parte del club (directivos, entrenador) frente al tiempo programado para las actividades influyó negativamente en el proceso. Sin embargo, este piloto experimental fue planteado sin la necesidad de hacer las actividades obligatorias debido a que los temas tratados eran completamente afines y requerían simplemente los conocimientos previos para desarrollarlos exitosamente, sumados a que el desarrollo de las mismas no tenía ningún costo.

Otro factor en contra de un aprendizaje de e-Learning es la ausencia de un computador personal, o del acceso a uno en un café Internet debido a la poca disponibilidad en el municipio de Cota, donde viven la mayoría de los futbolistas. Fue por esto que se brindó la posibilidad de trabajar desde el celular con la aplicación de Google Classroom, pero aun así la participación fue mínima. Al respecto Francisco Serrano considera que

debemos también en el club tener un espacio con computadores, con Internet, donde ellos tengan la posibilidad de ingresar en el momento que lo deseen para hacer este tipo de actividades, porque donde viven o en la casa hogar, por testimonio de ellos, se les dificultó el acceso al Internet y a la herramienta y por eso hubo relativa baja participación. (Serrano, F. 2018)

Indagamos en privado con dos de los 11 futbolistas que participaron del piloto experimental sobre experiencias particulares frente al piloto experimental, consideran que el aprendizaje para la vida es necesario, y ambos desean seguir estudiando en áreas afines a la administración y los negocios.

En cuanto al uso de Google Classroom, quienes lo experimentaron consideran que es una plataforma muy fácil de usar, simple porque solamente requiere de correo y una aplicación. Sin embargo, desde su punto de vista, quienes no participaron lo fue por una o varias razones: pereza, porque no tienen celular de alta tecnología para bajar la aplicación, o por el paradigma de pensar que la relación con la tecnología hará que el aprendizaje o el uso de las herramientas sea muy complicado, por lo que existen barreras invisibles al respecto.

Finalmente, para el club Fortaleza C.E.I.F. se brinda un balance parcialmente bueno, debido a que el club siempre brindó su respaldo a este proceso pedagógico, pero faltó voluntad de los estudiantes para el ingreso a la plataforma a pesar de las invitaciones y comunicación permanente que hubo. Francisco Serrano tiene en cuenta este factor pensando en que

estamos a nivel país todavía atrasados en cuanto a compaginar el deporte con la educación, y obviamente también tenemos casos donde el jugador de fútbol viene de algunos entornos donde no se privilegia el estudio y más cuando muestra talento para el deporte se deja el estudio de lado. Entonces es difícil volverlos a meter de nuevo en el camino del estudio, pero es un trabajo que tenemos que hacer y seguramente les va a servir mucho cuando sean jugadores de éxito, como manejar inglés, les va a permitir tener mejor manejo de todos sus asuntos y no estar dependiendo de la gente que lo rodea, que obviamente es importante, pero también ellos necesitan conocer y entender bien todo lo que se mueve alrededor de ellos como deportistas y figuras públicas. (Serrano, F. 2018)

A propósito del futuro de los futbolistas como personas, el director técnico Carlos Mora considera que

hay que buscar cómo hacer conscientes a los jugadores de no tener el fútbol como primera opción de vida, siempre hay que tener un plan B, un plan C, porque el fútbol es muy variable, y puede que uno tenga todas las condiciones y todas las capacidades, pero pueden aparecer las lesiones, pueden aparecer las variables que le impidan continuar con una carrera profesional en el fútbol. Hay que prepararlos para que ellos sean conscientes que si no es el fútbol hay otra alternativa también de vida para poder surgir como persona y profesionalmente. (Mora, C. 2018)

Finalmente, teniendo en cuenta el acuerdo entre la CUN y Dimayor mencionado en el Estado del arte, se encuentra inactivo en la actualidad, por lo que consultamos a Alejandra Quintero frente a la posibilidad de un acercamiento entre una institución de educación superior como la CUN y los clubes deportivos para promover la formación personal y profesional a través del área de proyección social.

Yo creo que es muy viable y que además es necesario. Es un público muy amplio, además en otros países el deportista tiene su estudio gratis porque es deportista,

porque está representando a su país en diferentes disciplinas, o porque además se está esforzando y está haciendo quedar bien a la universidad. Yo creo que muchas universidades deberíamos pensar en tener estudio sobre todo virtual, sabemos que los deportistas no tienen mucho tiempo para dedicárselo a la presencialidad del estudio, pero sí a un estudio virtual pero además dirigido. Porque cuando tú eres deportista tienes una disciplina muy amplia para el deporte, y esa disciplina debería funcionar igual para el estudio, pero si tu prioridad es el deporte de pronto dejas a un lado el estudio. Es buscar la forma de tener planes educativos virtuales con un acompañamiento presencial, quizá de vez en cuando, para que los deportistas vean esa utilidad y además vean que es posible estudiar y seguir haciendo deporte sin dejar de lado su prioridad inmediata que es el deporte, pero formándose para que en un futuro tengan resultados. (Quintero, A. 2018, 09, 11).

9. Líneas futuras de investigación

Un modelo de aprendizaje colaborativo de esta índole, bajo el modelo de piloto experimental y con los resultados que arrojaron, piden varios ajustes. Primero, para garantizar la accesibilidad a las herramientas digitales en cuanto a los equipos, ya que desde el principio a pesar de la alternativa brindada por medio de la aplicación Google Classroom, la participación fue muy baja.

Una posibilidad válida sería efectivamente que el club Fortaleza C.E.I.F. o cualquier otro pueda tener un acuerdo con una institución de educación superior para que pueda brindar la posibilidad de aulas móviles con una determinada periodicidad para que los deportistas puedan acceder a computadores personales con el claro objetivo de estudiar.

Los clubes pueden aplicar un modelo como este siempre y cuando los jugadores tengan mayores facilidades de acceso a computadores, lo que ayudaría a fortalecer el nivel de compromiso con un modelo de aprendizaje mediante el e-Learning, ya que las facilidades del celular pueden derivar en ocio si no existe la concentración suficiente para enfocarse en un proceso de aprendizaje.

La plataforma Google Classroom presentó la dificultad de no poder cargar las tareas desde la aplicación en el teléfono móvil, lo que abre una ruta investigativa frente a la accesibilidad real de esta plataforma en el aprendizaje.

El piloto podría tener una segunda oportunidad con futbolistas o deportistas aún menores de los 20 años, pensando en que el interés por el estudio esté más vivo que en el rango de los 18 a los 20, junto a la cercanía y afinidad con las herramientas ofimáticas y entornos digitales.

Retomando el trabajo del Tecnológico de Monterrey expuesto en el Estado del arte (Murillo, M. B. 2012), valdría la pena una investigación desde lo cognitivo sobre las particularidades de los deportistas que no han alcanzado el nivel de bachillerato (educación básica secundaria) y su motivación para continuar en procesos de aprendizaje, sumado a sus habilidades frente a las posibilidades que brinda el mundo de la Web 2.0 para adquirir nuevos conocimientos.

Antes de ser replicado en otros clubes de fútbol profesional, e incluso Ligas deportivas departamentales y Federaciones deportivas en Colombia, el modelo debe tener muy en cuenta si los deportistas están verdaderamente comprometidos a dedicar una parte de su tiempo libre, que normalmente dedican al ocio, para sacarle provecho adquiriendo nuevos conocimientos.

Un aspecto clave a tener en cuenta es la metodología en un proyecto educativo con el uso de e-Learning, que pudo haber jugado en contra con el uso de una plataforma rígida como Google Classroom como explica Carlos Mora:

Al jugador de fútbol hay que saberle llegar y sobre todo que son jóvenes que todo les entra a través del movimiento, del juego, más práctico y no tan teórico. (Mora, C. 2018)

Teniendo en cuenta esa observación, un futuro piloto experimental de aprendizaje con los futbolistas puede incluir o enfocarse en herramientas de gamificación para que, a partir de esa experiencia práctica, el aprendizaje pueda ser más entretenido, pero en procura de no dejar de lado los aspectos teóricos a enseñar.

Igualmente, aprovechar la competencia como colaboración para un futuro modelo de aprendizaje podría ser funcional para hallar un objetivo de aprendizaje. Es claro que los futbolistas conviven juntos la mayor parte del tiempo, y mediante una estrategia competitiva y colaborativa con el uso de juegos podría darse una nueva oportunidad a los deportistas para fomentar su aprendizaje.

Otro factor no explícito que merece una investigación futura desde la psicología es, ¿cómo los resultados de la competencia deportiva afectan el rendimiento personal y profesional de

un deportista, pensando en los contextos sociales, laborales (con sus compañeros de equipo y entrenadores), y con las demás actividades que realicen (estudio)? Como observamos anteriormente en la Figura 3, Fortaleza C.E.I.F Sub-20 está en el umbral entre clasificar y ser eliminado a las fases finales del Campeonato Nacional FCF. Esta situación pudo influir en los resultados del piloto, pero esa hipótesis sería verificable desde la experimentación y el punto de vista de un profesional de la salud mental.

La encuesta final de retroalimentación permite determinar que, a pesar de lo bajo de la muestra representativa, es válido y pertinente proponer otros temas de educación por medio de plataformas digitales, como es el manejo del dinero o de recursos económicos, la administración de empresas, y principalmente la enseñanza del inglés como segundo idioma, lo que fortalecerá al futbolista en sus procesos futuros profesionales, y que en cualquier caso les brindará la posibilidad de ingreso al mercado laboral.

Por último, vale la pena investigar a profundidad la calidad de vida de los deportistas y futbolistas luego de su actividad para trabajar con quienes no hayan tenido mucha suerte después del retiro para brindarles un apoyo y que sean ejemplo vivencial de las consecuencias de no contar con formación personal ni profesional.

10. Referencias bibliográficas

1. Agencia Mundial Antidopaje (2014). *Directrices para un modelo informativo/educativo de prevención del dopaje en el deporte*. Agencia Mundial Antidopaje. Consultado el 05/05/2018. Disponible en: https://www.wada-ama.org/sites/default/files/resources/files/wada_guidelines_information_education_2014_esp.pdf
2. Agencia Mundial Antidopaje (2018). *Lo que está prohibido*. Agencia Mundial Antidopaje. Consultado el 05/05/2018. Disponible en: <https://www.wada-ama.org/es/node/8531>
3. Álvarez, P; Pérez, D; González, M y López, D. (2014). *La formación universitaria de deportistas de alto nivel: análisis de una compleja relación entre estudios y deporte*. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación. Universidad de La Laguna. Tenerife, España. No.26 pp. 94-100. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4771756>
4. BBC Mundo (2014) *Las insólitas profesiones de los exfutbolistas*. BBC Mundo. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/10/141014_deportes_profesiones_insolitas_jugadores_futbol_imp
5. Caracol Radio (2015) *Fortaleza vence a Leones y regresa a la primera división del Fútbol Colombiano*. Caracol Radio. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: http://caracol.com.co/radio/2015/12/01/deportes/1448935301_048285.html
6. Caracol Radio (2017). *Fiscalía investiga más implicados en el “amaño” de partidos de fútbol*. Caracol Radio. Consultado el 15/09/2018. Disponible en: http://caracol.com.co/radio/2017/09/27/judicial/1506524732_452271.html
7. Celis, J. (2018) *Charla antidoping - Fortaleza CEIF*. YouTube. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=8P9iQOumBaU>
8. Código Fútbol (2017). *Fortaleza FC cambia de sede y técnico*. Código Fútbol Comunicaciones. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <http://codigofutbol.co/fortaleza-fc-cambia-de-sede-y-tecnico/>

9. Coldeportes (2018). *¿Quiénes somos? Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre*. Consultado el 16/09/2018. Disponible en:
http://www.coldeportes.gov.co/coldeportes/quienes_somos_41474
10. Dimayor (2015) *El club Fortaleza inició un gran plan deportivo e institucional*. División Mayor del Fútbol Colombiano. Consultado el 17/09/2018. Disponible en:
<http://dimayor.com.co/el-club-fortaleza-esta-estrenando-imagen-y-sede-deportiva-para-este-semester/>
11. Dimayor (2017) *CUN, nuevo patrocinador oficial de la Dimayor*. División Mayor del Fútbol Colombiano. Consultado el 17/09/2018. Disponible en:
<http://dimayor.com.co/cun-nuevo-patrocinador-oficial-de-la-dimayor/>
12. Dimayor (2018). *¿Quiénes somos?* División Mayor del Fútbol Colombiano. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <http://dimayor.com.co/quienes-somos/>
13. Durán González, J. (2013). *Ética de la competición deportiva: Valores y contravalores del deporte competitivo*. Materiales para la Historia del Deporte. Universidad Pablo de Olavide. Sevilla, España. Disponible en:
https://upo.es/revistas/index.php/materiales_historia_deporte/article/view/803
14. El Heraldo (2015) *Uniautónoma FC desaparecerá del profesionalismo*. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <https://www.elheraldo.co/deportes/la-universidad-autonoma-del-caribe-confirma-oficialmente-que-no-mantendra-el-equipo-de>
15. El País (1998) *Asprilla, expulsado de la selección colombiana*. El País (España). Consultado el 17/09/2018. Disponible en:
https://elpais.com/diario/1998/06/18/deportes/898120822_850215.html
16. El País (2016). *Fortaleza perdió con Patriotas y se fue al descenso*. El País (Cali). Consultado el 17/09/2018. Disponible en:
<https://www.elpais.com.co/deportes/fortaleza-perdio-con-patriotas-y-se-fue-al-descenso.html>
17. El Tiempo (2000). *43 años de prisión al asesino de Andrés Escobar*. El Tiempo. Consultado el 05/07/2018. Disponible en:
<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1242132>

18. El Tiempo (2016). *El particular humor de la cuenta oficial de Fortaleza*. El Tiempo. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16557328>
19. Escallón, J. (2018). *Juan Escallón: aspectos y particularidades de la virtualidad en la CUN*. Entrevista hecha por Celis, J. [Archivo de audio] Disponible en: <https://www.spreaker.com/user/10796845/juan-escallon-aspectos-y-particularidade>
20. FCF (2012). *La Federación y sus primeros años*. Federación Colombiana de Fútbol. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <http://fcf.com.co/index.php/tour-de-la-historia/1026-la-federacion-y-sus-primeros-anos>
21. FCF (2018). *Posiciones. Súper Copa Juvenil FCF 2018*. Federación Colombiana de Fútbol. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <http://fcf.com.co/index.php/campeonatos-oficiales-inferior/campeonato-sub-20-2016/posiciones>
22. FIFA (1997) *Origen y evolución del Fair Play*. Fédération Internationale de Football Association. Consultado el 05/06/2018. Disponible en: <http://es.fifa.com/news/y=1997/m=8/news=origen-evolucion-del-fair-play-76004.html>
23. FIFA (2018). *¿Qué hace la FIFA para prevenir el amaño de partidos?* The International Football Association Board. Consultado el 05/07/2018. Disponible en: <https://es.fifa.com/about-fifa/news/y=2015/m=2/news=que-hace-la-fifa-para-prevenir-el-amano-de-partidos-2643577.html>
24. FIFA (2018). *Reglas de Juego 2018/19*. The International Football Association Board. Consultado el 26/07/2018. Disponible en: <https://resources.fifa.com/image/upload/laws-of-the-game-2018-19.pdf?cloudid=gafar0qbviwls7vqabkl>
25. Fifpro (2018). *Acerca de Fifpro*. FIFPro World Players' Union. Hoofddorp, Países Bajos. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <https://www.fifpro.org/es/fifpro/acerca-de-fifpro>

26. Franco, S. (2018) *Estudio de Fortaleza C.E.I.F. Considerado como un caso deportivo de éxito*. Universidad del Rosario. Bogotá, Colombia. Disponible en: <http://repository.urosario.edu.co/handle/10336/14358>
27. Fundación Universitaria del Área Andina (2018). *Nueva alianza entre Areandina y Millonarios F.C.* consultado el 17/09/2018. Disponible en: <https://www.areandina.edu.co/content/nueva-alianza-entre-areandina-y-millonarios-fc>
28. Futbolred (2011) *Cambios en la B: Nace Fortaleza*. Futbolred, Casa Editorial El Tiempo. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <https://www.futbolred.com/archivo/documento/CMS-8731662>
29. González Sastre, M. A. *Aprendizaje colaborativo en la resolución de problemas matemáticos en entornos Google Classroom*. Universidad Internacional de La Rioja. La Rioja, España. Consultado el 05/07/2018 Disponible en: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/6164>
30. Google (2018). *Ayuda de Classroom. Preguntas frecuentes sobre Classroom*. Consultado el 02/08/2018. Disponible en: <https://support.google.com/edu/classroom/answer/6025224?hl=es>
31. Google For Education (2018). *G Suite para instituciones primarias y secundarias*. Consultado el 03/09/2018. Disponible en: https://edu.google.com/intl/es-419/k-12-solutions/g-suite/?modal_active=none
32. Independiente Santa Fe S.A. (2018) *[Comunicado oficial] INCAP, nuevo patrocinador de Independiente Santa Fe*. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <http://independientesantafe.com/2017/01/comunicado-oficial-incap-nuevo-patrocinador-de-independiente-santa-fe/>
33. Londoño, C y Ruiz, G. (2018) *La Selección 1945 – Mundial Rusia 2018*. Ediciones Dayscript. Bogotá, Colombia. ISBN 978-958-48-3622-9.
34. Marca (2018). *El-Hadary se retira... sólo de la selección*. Diario Marca. Consultado el 15/09/2018. Disponible en: <http://www.marca.com/futbol/futbol-internacional/2018/08/07/5b69b11d46163f57938b45a2.html>

35. Ministerio de Educación de Colombia (2011). *Cartilla 1 Brújula, programa de competencias ciudadanas*. Ministerio de Educación de Colombia. Consultado el 03/09/2018. Disponible en: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-235147_archivo_pdf_cartilla1.pdf
36. Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (2018). *Colombia llega a 30 millones de conexiones de banda ancha al cierre del 2017*. Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <https://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-72774.html>
37. Montín, J. M. (2010). *Valores mediáticos del deportista profesional en la publicidad. Análisis comparativo entre Rafa Nadal y Gemma Mengual*. Revista Comunicación. No.8 Vol 1. Consultado el 03/09/2018. Disponible en: http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n8/articulos/A3_Valores_mediaticos_del_deportista_profesional_en_la_publicidad_analisis_comparativo_entre_rafa_nada_y_gemma_mengual.pdf
38. Mora, C (2018). *Carlos Mora: retroalimentación piloto experimental*. Entrevista hecha por Celis, J. [Archivo de audio] Disponible en: <https://www.spreaker.com/user/10796845/carlos-mora-retroalimentacion-del-piloto>
39. Mundo Deportivo (2018). *El Fortaleza presenta su camiseta con 'Emojis'*. Mundo Deportivo. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <https://www.mundodeportivo.com/vaya-mundo/20180207/44609814461/fortaleza-emojis-camiseta.html>
40. Murillo, M. B. (2012). *Relaciones entre los estilos de aprendizaje y el rendimiento académico en alumnos deportistas y alumnos no deportistas de nivel superior*. Tecnológico de Monterrey. Monterrey, México. Consultado el 03/08/2018. Disponible en: https://repositorio.itesm.mx/bitstream/handle/11285/571786/DocsTec_12738.pdf?sequence=1&isAllowed=y
41. Noventa Minutos (2013). *Fortaleza FC es el nuevo integrante de la máxima categoría colombiana*. Noventa Minutos. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <https://90minutos.co/fortaleza-fc-es-el-nuevo-integrante-de-la-maxima-categoria-colombiana/>

42. Ortiz J. A. (2018) *El jugador Francisco Nava implicado en “arreglo” de partidos en el fútbol colombiano, confiesa su culpa y pide perdón. Video suministrado por el jugador.* Twitter. Consultado el 17/09/2018. Disponible en:
<https://twitter.com/joseperiodista/status/1024334338631061504>
43. Ortiz Vivanco (2007) *Entorno de aprendizaje colaborativo para la enseñanza del Baloncesto.* Podium, Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física. Pinar del Río, Cuba. Disponible en: <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/186>
44. Pinheiro, V., & Camerino, O., & Sequeira, P. (2013). *Recursos para potenciar el fair play en la iniciación deportiva.* RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (24), 88-90.
45. Quintero, A. (2018, 09, 10). *Alejandra Quintero: motivación para los futbolistas.* Entrevista hecha por Celis, J. [Archivo de audio] Disponible en:
<https://www.spreaker.com/user/10796845/alejandra-quintero-motivacion-para-los-f>
46. Quintero, A. (2018, 09, 11). *Alejandra Quintero: ¿es viable un convenio para estudio de deportistas?* Entrevista hecha por Celis, J. [Archivo de audio] Disponible en:
<https://www.spreaker.com/user/10796845/alejandra-quintero-es-viable-un-convenio>
47. Rodríguez Torres, J.A. y Tunarosa Velásquez J.A. (2017). *Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje orientado al uso de sistemas de información empresarial.* Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá, Colombia. Consultado el 26/07/2018. Disponible en:
<http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/6101/2/Rodr%C3%ADguezTorresJennyAlejandra2017.pdf>
48. Roig-Vila, Rosabel (coord.) (2017). *Redes colaborativas en torno a la docencia universitaria.* Universidad de Alicante, Instituto de Ciencias de la Educación (ICE), Alicante, España. Consultado el 31/05/2018. Disponible en:
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/71048>
49. Ruiz Bonilla, G (2008) *La Gran Historia del Fútbol Profesional Colombiano.* Ediciones Dayscript. ISBN: 9789589871300

50. Ruiz, G; Salinero, J y Sánchez, F. (2008). *Valoración del perfil sociodemográfico en el triatleta: el ejemplo de Castilla-la Mancha: Nivel de implicación y entorno*. Revista Apunts Educación Física y Deportes. 2º trimestre 2008 pp. 5-14. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/300105>
51. Rumie, C. (2005) *Así es la NCAA*. El Tiempo. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1626963>
52. Semana (2013) *Silvia Gette se quedó sin equipo de fútbol*. Revista Semana. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <https://www.semana.com/nacion/articulo/silvia-gette-equipo-de-futbol/358916-3>
53. Semana (2014) *Fútbol en Colombia: pasión e identidad*. Revista Semana. Consultado el 05/07/2018. Disponible en: <https://www.semana.com/nacion/articulo/futbol-en-colombia-pasion-identidad/384019-3>
54. Serrano, F (2018). *Francisco Serrano: conclusiones y lecciones futuras del piloto de aprendizaje colaborativo*. Entrevista hecha por Celis, J. [Archivo de audio] Disponible en: <https://www.spreaker.com/user/10796845/francisco-serrano-conclusiones-y-leccion>
55. Silva, M. (2009) *Lo que nunca entendí del fútbol criollo*. Revista Soho. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: http://www.soho.com.co/wf_InfoArticulo.aspx?IdArt=2259
56. TAS (2018). *Media reléase Football-Anti-Doping. El Tribunal Arbitral del Deporte (tas) no objetará la solicitud urgente de suspensión presentada por Paolo Guerrero ante el Tribunal Federal Suizo*. Tribunal Arbitral du Sport (TAS). Consultado el 31/05/2018. Disponible en: http://www.tas-cas.org/fileadmin/user_upload/Media_Release_5546_Spanish.pdf
57. Terreros, J. L. (2017). *Terreros: Muchos deportistas prefieren las medallas a su propia salud*. Agencia EFE. Consultado el 05/07/2018. Disponible en: <https://www.efe.com/efe/espana/deportes/terreros-muchos-deportistas-prefieren-las-medallas-a-su-propia-salud/10006-3442969>

58. Universidad Externado de Colombia (2018). *¿Para qué un ministerio del Deporte? / Análisis Universidad Externado*. El Tiempo. Consultado el 16/09/2018. Disponible en: <https://www.eltiempo.com/politica/gobierno/se-aproxima-la-creacion-del-ministerio-del-deporte-en-colombia-204200>
59. UEFA (2017). *Tolerancia cero con el amaño de partidos*. Union des Associations Européennes de Football. Consultado el 05/07/2018. Disponible en: <https://es.uefa.com/insideuefa/protecting-the-game/integrity/news/newsid=2445801.html>
60. Valcke, J. (2014). *Circular no. 1427. Días Fair Play de la FIFA 2014*. Fédération Internationale de Football Association. Consultado el 05/06/2018. Disponible en: http://resources.fifa.com/mm/document/affederation/administration/02/37/05/47/circularno.1427-diasfairplaydelafifa2014_spanish.pdf
61. Vásquez, P. (2015) *Aprendizaje técnico táctico por medio de las zonas A.T.T.Z.O.N.* Revista Edu-física.com Ciencias Aplicadas al Deporte. Vol 7. No.16 pp.1-10. Universidad del Tolima. Ibagué, Colombia. Consultado el 17/09/2018. Disponible en: <http://revistas.ut.edu.co/index.php/edufisica/article/view/1004>

11. Anexos

Evidencia de correos electrónicos y respuestas a entidades deportivas colombianas para recopilación de información como contexto investigativo.

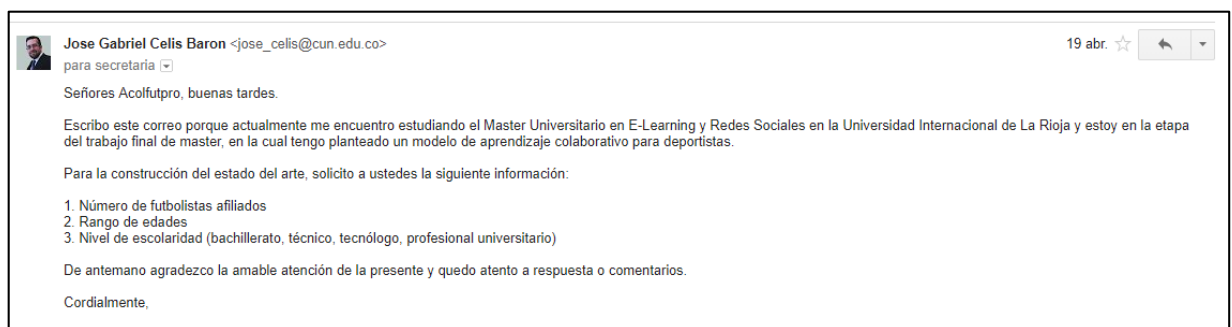


Figura 37. Correo electrónico enviado a Acolfutpro (secretaria@acolfutpro.org) para consulta de información.

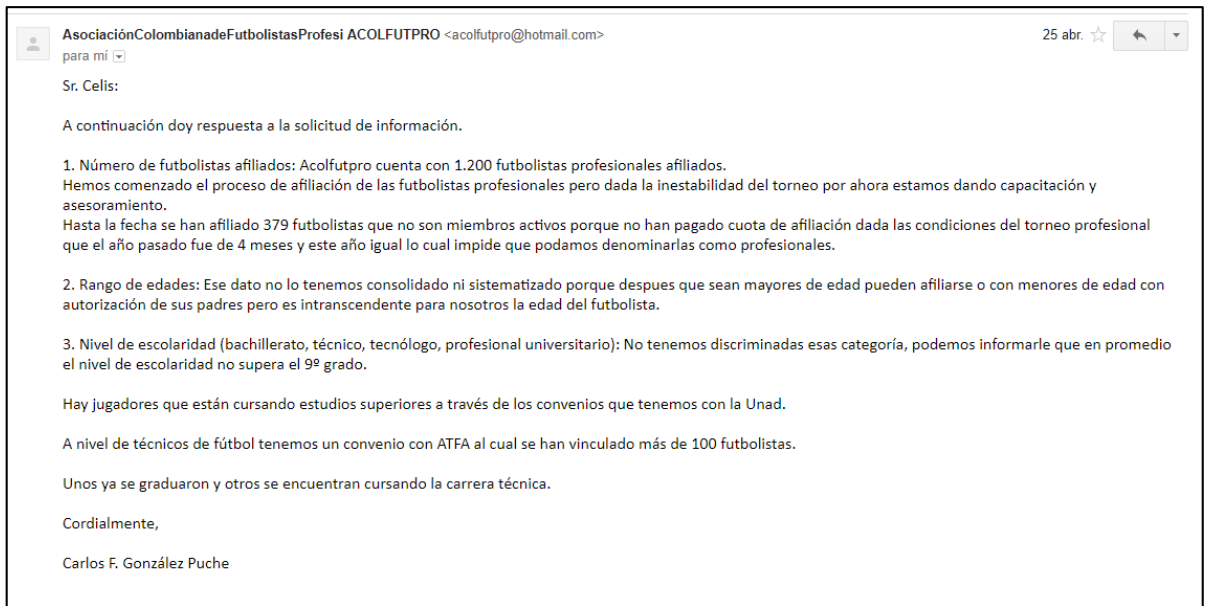


Figura 38. Respuesta por correo electrónico del director de Acolfutpro Carlos González Puche.

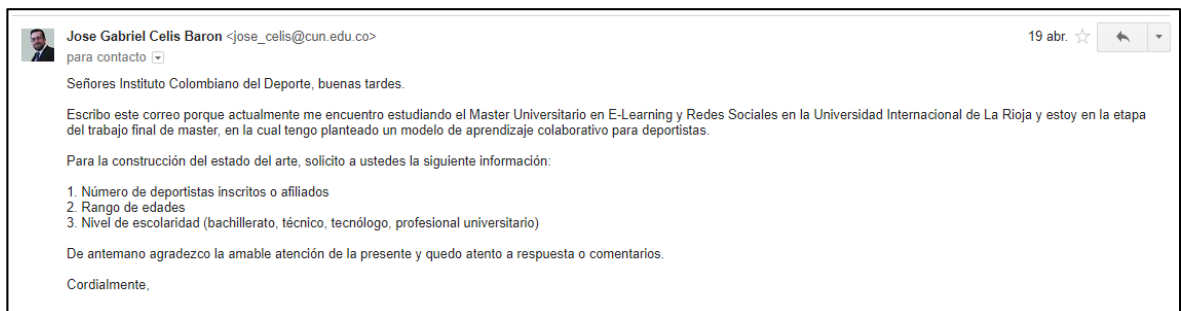


Figura 39. Correo electrónico enviado a Coldeportes (contacto@coldeportes.gov.co) para consulta de información.

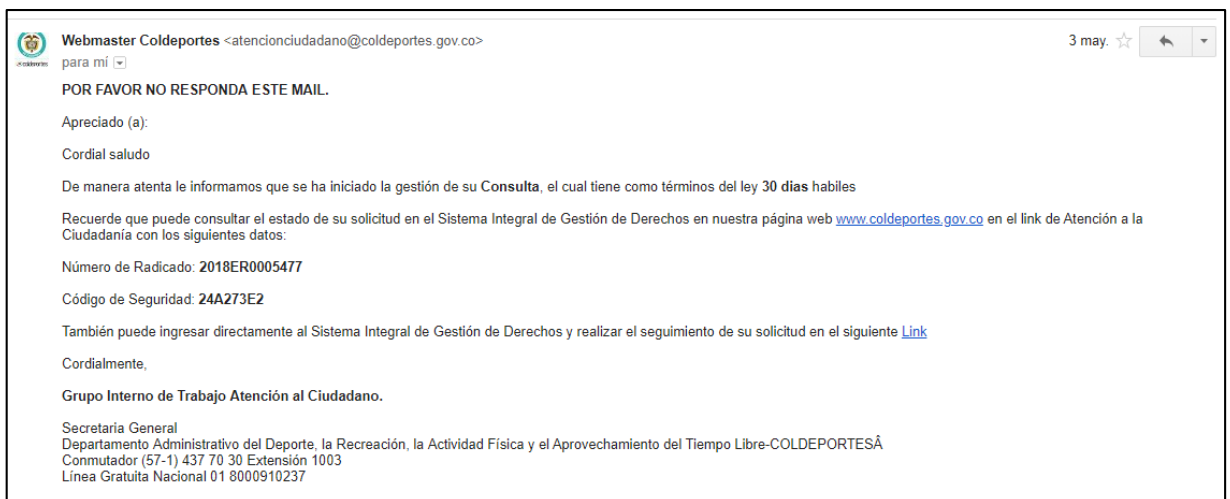


Figura 40. Evidencia enviada por Coldeportes sobre la consulta generada como Derecho de Petición.

Página 1 de 2

Cód. Dependencia y Radicado No

Bogotá, D.C

Señor
JOSE GABRIELCELIS BARON
Coordinador Académico Programa de Diseño Grafico
Calle 12 C No. 3-99 / Sede P
jose_celis@cun.edu.co
Bogotá - Colombia

Asunto: Respuesta Consulta de Información

Respetado Señor Celis:

Acusamos recibo de su comunicación donde solicita información sobre "...Número de deportistas inscritos o afiliados, Rango de edades, Nivel de escolaridad (bachillerato, técnico, tecnólogo, profesional universitario)" para elaborar el estado del arte, para su trabajo final del master Universitario en e-learning y Redes Sociales en la Universidad Internacional de La Rioja.


En atención a su petición le manifestamos que de conformidad con lo dispuesto en la Ley 1712 de 2014, lo cual significa que la misma no pierde la naturaleza de documento reservado, y que por lo mismo, no puede ser divulgada a un particular sin la autorización de los implicados o salvo que se requiera por una autoridad competente, so pena de que esta Coordinación pueda incurrir en una vulneración al derecho a la intimidad de estos atletas, consagrado en el artículo 15 de la Constitución Política de Colombia, el cual expresa:

"(...) Todas las personas tienen derecho a su intimidad personal y familiar y a su buen nombre, y el Estado debe respetarlos y hacerlos respetar. De igual modo tienen derecho a conocer, actualizar y rectificar las informaciones que se hayan recogido sobre ellas en bancos de datos y en archivos de entidades públicas y privadas.


"En la recolección, tratamiento y circulación de datos se respetarán la libertad y demás garantías consagradas en la Constitución.

"La correspondencia y demás formas de comunicación privada son inviolables. Solo (sic) pueden ser interceptadas o registradas mediante orden judicial, en los casos y con las formalidades que establezca la ley.

Finalmente, la Ley 1712 de 2014, ?Por medio de la cual se crea la Ley de Transparencia y del Derecho de Acceso a la Información Pública Nacional y se dictan otras disposiciones?, en el literal c del artículo 6 y en su artículo 18 prevé:



COLDEPORTES 03-05-2018 14:40
Al Contestar Cite Este No.: 2018EE0008914 Fol:2 Anex:0 FA:0
ORIGEN 317-GRUPO INTERNO DE TRABAJO DESARROLLO PSICO-SOCIAL / ADRIANA TERESA
QUITIAN IMAIRRI
DESTINO JOSE GABRIEL CELIS BARON
ASUNTO RESPUESTA CONSULTA DE INFORMACION
CBS

2018EE0008914


Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre - COLDEPORTES
Av. 68 N° 55-65 PBX (571) 4377030, App: Coldeportes te responde
Línea de atención al ciudadano: 018000910237 - (571) 2258747
Correo electrónico: contacto@coldeportes.gov.co, página web: www.coldeportes.gov.co



ENTIDAD
ISO 9001:2008
NTC GP 1000:8008
CERTIFICADA
No. 50-201300480A/H

Figura 41. Página 1 de la respuesta formal de Coldeportes sobre la petición de datos.



"Artículo 6°. Definiciones.

"(...).

"c) Información pública clasificada. Es aquella información que estando en poder o custodia de un sujeto obligado en su calidad de tal, pertenece al ámbito propio, particular y privado o semiprivado de una persona natural o jurídica por lo que su acceso podrá ser negado o exceptuado, siempre que se trate de las circunstancias legítimas y necesarias y los derechos particulares o privados consagrados en el artículo 18 de esta ley.

"(...)".

"Artículo 18. Información exceptuada por daño de derechos a personas naturales o jurídicas. Es toda aquella información pública clasificada, cuyo acceso podrá ser rechazado o denegado de manera motivada y por escrito, siempre que el acceso pudiere causar un daño a los siguientes derechos:

"a) El derecho de toda persona a la intimidad, bajo las limitaciones propias que impone la condición de servidor público, en concordancia con lo estipulado;

"b) El derecho de toda persona a la vida, la salud o la seguridad;

En virtud de lo señalado, en esta ocasión no es posible entregar la información de los deportistas solicitados por usted, esperamos poder brindarle nuestra colaboración en una próxima oportunidad.

Atentamente,

Adriana Teresa Quitian Marin
Coordinadora GIT Desarrollo Psicosocial

Proyectó: Mónica Dávila Valencia

Revisó: Jhon Jairo Colorado Perez - Abogado DPLD - CCD

Archivado En:
Dependencia: 317 - GRUPO INTERNO DE TRABAJO DESARROLLO PSICO-SOCIAL
Serie: 317,110-CERTIFICADOS / 317,110,025-CERTIFICADO DE VERIFICACIÓN DE AFILIACIÓN A SEGURIDAD SOCIAL
Expediente: COMUNICACIONES EXTERNAS

Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre - COLDEPORTES
Av. 68 N° 55-65 PBX (571) 4377030, App: Coldeportes te responde
Línea de atención al ciudadano: 018000910237 - (571) 2258747
Correo electrónico: contacto@coldeportes.gov.co, página web: www.coldeportes.gov.co



Figura 42. Página 2 de la respuesta formal de Coldeportes sobre la petición de datos.

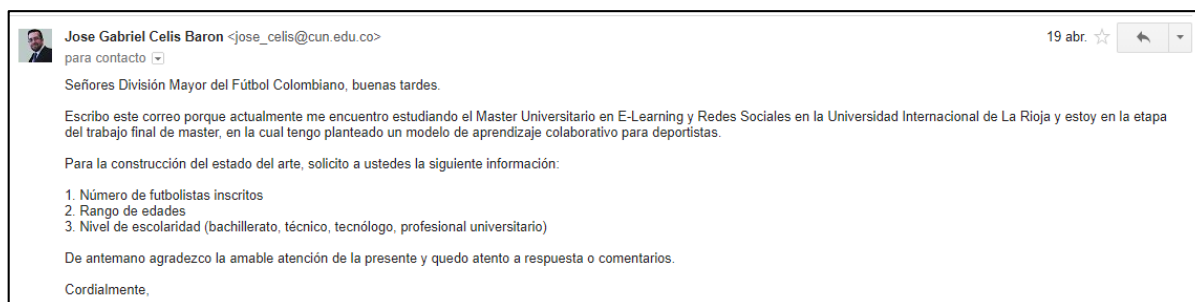


Figura 43. Correo electrónico enviado a Dimayor (contacto@dimayor.com.co) para consulta de información.



Figura 44. Respuesta de la Dimayor a la petición de información realizada por correo electrónico.

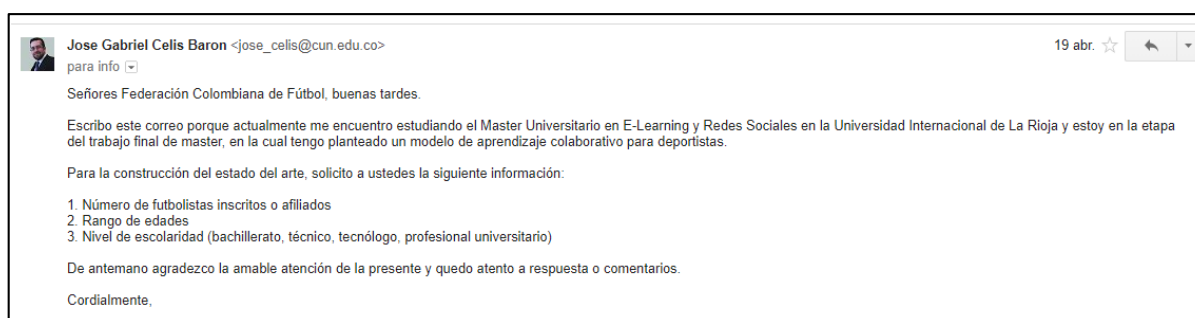


Figura 45. Correo enviado a la FCF (info@fcf.com.co) con petición de información.