



Artículo Científico | Scientific Article

## La experiencia de formación virtual en monitores de fútbol base de un programa socio deportivo en El Salvador

### The virtual training experience in grassroots soccer monitors of a socio-sports program in El Salvador

Jesús Osmani Juárez Artiga<sup>1</sup>

Correspondencia:  
[jjjuarez@indes.gob.sv](mailto:jjjuarez@indes.gob.sv)

Presentado: 28 de enero de 2022  
Aceptado: 07 de agosto de 2022

#### RESUMEN

Tras las restricciones decretadas para el control de la pandemia por Covid-19, las instituciones del Estado se vieron obligadas a modificar sus prácticas productivas y de servicios, apegándose al confinamiento por cuarentena domiciliar. En ese contexto, el 21 de marzo de 2020, luego de que el ejecutivo por medio de la asamblea lograra decretar una cuarentena, el Instituto Nacional de los Deportes (INDES) anunció suspender en sintonía con el decreto la práctica deportiva presencial en todos los ámbitos: recreativo, federado y alto rendimiento en todo el territorio nacional. El artículo en cuestión expone la estrategia de continuidad adquirida por los dirigentes a cargo del Programa LaLiga, Valores y Oportunidad con base en lo establecido por Toro y Carrillo (2003) y tomando como base los postulados de la metodología MACCAD (2008), por medio de los cuales se buscó evaluar cuán efectivo puede ser el trabajo virtual partiendo del nivel de experiencia de los participantes en el uso y familiarización con ambientes virtuales de aprendizaje en el ámbito socio deportivo. Los resultados concluyen que al término de las capacitaciones virtuales se instalaron habilidades concretas en un 91% de los participantes, es decir alrededor de 111 personas de 123 participantes. Agregando valor al programa y demostrado potencial para futuras líneas de trabajo en el área deportiva, educativa y social.

**Palabras clave:** Socio deportivo, plataforma virtual de aprendizaje, fútbol base

#### ABSTRACT

Behind the Covid-19 restrictions decreed to control the pandemic, the State institutions were forced to modify their production and services practices, sticking to home quarantine confinement. In this context The National Sports Institute (INDES)

<sup>1</sup> INDES. Coordinador área social. Programa LaLiga, valores y oportunidad.

announced suspend presential sport practices in all areas: recreational, federated and high performance throughout the national territory. The article exposes the continuity strategy acquired by the leaders in charge of LaLiga Program, Values and Opportunity based on what is established by Toro y Carrillo (2003) and based on the postulates of the MACCAD methodology (2008), through which it was sought to evaluate how effective is the virtual work, starting from the level of experience of the participants in the use and familiarization with virtual learning environments in the socio-sports area. The results conclude that at the end of the virtual training, specific skills were installed in 91% of the participants. Adding value to the program and showing potential for future lines of work in the sports, educational and social areas.

**Keywords:** Sports partner, Virtual Learning Platform, Grassroots Soccer

## INTRODUCCIÓN

El programa LaLiga, Valores y Oportunidad es un programa de carácter socio deportivo que tiene como objetivo la creación de 262 escuelas de futbol en el país, una por cada municipio. En todas las academias debe haber un monitor certificado que cursa un proceso de formación al cabo del cual se le otorga una acreditación que le distingue y dota de conocimientos técnicos tanto de fútbol base como de la metodología “valores para ganar” cuyo objetivo es transferir a través de la práctica del futbol, valores sociales como el trabajo en equipo, la honestidad, la cooperación, juego limpio e igualdad (Lapuente, 2020) (Fundación LaLiga, 2019). Esto, es especialmente importante de mencionar porque en este programa el futbol es una herramienta para instalar nuevos escenarios y prácticas, que, de acuerdo a Cayuela Maldonado (1997) El futbol en este caso es la herramienta para crear universos alternativos, por medio de la hipercodificación de los mitos deportivos como la configuración de la victoria y la derrota, trasladando a otras dimensiones

estas premisas e incluyendo diversas variables a estas situaciones.

La etapa de formación de los participantes se vio interrumpida debido a la cuarentena domiciliar producto del decreto ejecutivo N° 593 vigente a partir del 21 de marzo del año 2020, por lo que fue necesario reestructurar la planificación de la creación de las academias. En esta coyuntura, la coordinación y las autoridades del Instituto Nacional de los Deportes (INDES) tomaron la decisión de dar continuidad al programa a través del uso de una plataforma virtual de aprendizaje. A este proceso de formación se incorporaron los 123 monitores de fútbol a razón de: 1.63% (n=2) mujeres y 98.37% (n=121) hombres provenientes de 96 municipios del país. Esta estrategia involucraría necesariamente la utilización de herramientas informáticas como una computadora, un teléfono inteligente, internet inalámbrico o paquetes de datos móviles con la finalidad de asegurar la conectividad, alcance y participación.

Estas previsiones ponían de manifiesto el grado de dificultad que suponía dar un salto hacia lo virtual sin poseer información acerca de la efectividad de la enseñanza virtual en el campo de lo socio deportivo y si esta modalidad provocaría iguales o diferentes resultados en la asimilación de los contenidos y la adecuación de los participantes a la metodología.

## METODOLOGÍA

La metodología utilizada para la elaboración del presente estudio fue cuantitativa, de carácter exploratorio- descriptivo, utilizando la encuesta como técnica de recolección de información.

Las plataformas virtuales de aprendizaje, de acuerdo a Rodríguez (2014), son aplicaciones informáticas diseñadas para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un ambiente didáctico. Los procesos que intervienen en esta comunicación son diversos y exigen ciertas destrezas para

su asimilación y comprensión de manera que se puedan aprovechar las herramientas involucradas en el aprendizaje. De ahí que se tomó como base el trabajo de Torres Toro S. y Ortega Carrillo J.A. (2003): Indicadores de calidad en las plataformas de formación virtual: una aproximación sistemática, a fin de conocer cuáles son los indicadores para analizar el grado de aprovechamiento de la formación a distancia y las posibilidades que brindan las plataformas de gestión del aprendizaje o LMS por sus siglas en inglés.

Siguiendo las afirmaciones realizadas por Toro y Carrillo (2003) sobre las áreas en las que las personas que estudian una asignatura o curso de forma virtual desarrollan habilidades. Se diseñó un instrumento para medir cuantitativamente: la comunicación, la creatividad, la organización y la técnica. Estas habilidades se convirtieron en variables que a su vez se reformularon para elaborar 15 ítems con base a la metodología MACCAD (2008), que evalúa la calidad de estrategias didácticas de cursos a distancia de la que fundamentalmente se retomó el método de segregar los resultados para entender el avance de los participantes, utilizando la desviación estándar inicial (aplicando el instrumento pre test) y comparando con los resultados de la aplicación del instrumento al final de la formación, observando el nivel de disminución de la  $\sigma$  y el grado de aumento de la media en cada variable, esto indicaba el nivel de avance en cada área.

También, se hizo una distinción entre los participantes que tomaron el curso de manera presencial de enero a marzo de 2020 (grupo 1) y que luego se incorporaron a la fase virtual (julio – noviembre) y el grupo que recibió la teoría de manera virtual (grupo 2) de julio a noviembre de 2020 y la práctica en febrero 2021, destacando los resultados de ambos grupos haciendo el análisis de la media de calificaciones obtenidas por cada uno de los grupos.

La Tabla 1 muestra el comportamiento de los dos grupos con las variables de grupo etario y grado académico, aplicándole chi-cuadrado, donde vemos la relación: mayor grado de libertad, mayor relación entre las variables.

## RESULTADOS

Cuando la estrategia de continuidad del programa planteó mantener la formación de los monitores a través del uso de una plataforma virtual, se corroboró la inexistente información actualizada en el país que asegurara que la formación virtual y especialmente del rubro socio deportivo tendría la misma calidad y resultado que las de modalidad presencial y que la población que recibiría los cursos tendrían las habilidades para manipular, aprender y aprovechar esta nueva modalidad. Estas interrogantes se fueron dilucidando al cabo de las 300 horas de práctica a las que los participantes estuvieron expuestos a lo largo de la formación.

Al aplicar las mismas preguntas antes y después, los resultados demostraron de manera global tanto en el grupo 1 (práctica - virtualidad) y grupo 2 (virtualidad - práctica) que se instalaron habilidades concretas en el 91% de los participantes, es decir 111 de 123 monitores. Como resalta la Tabla 2, las habilidades van desde análisis, desarrollo de trabajo autónomo hasta la adaptación a la metodología telemática. Las funciones básicas no descritas que involucran estas habilidades son rudimentarias: escribir un usuario y crear contraseñas, hasta más complejas como enviar un correo a soporte de la plataforma o personalizar el perfil de su usuario con multimedia de su elección.

Tomando en cuenta que el 70% de la población encuestada no tenía ninguna experiencia previa en ningún tipo de plataforma virtual de aprendizaje, la información al término de la evaluación concluye que, en el proceso de formación del Programa, los participantes adquirieron habilidades y conocimientos para

**Tabla 1**

Monitores deportivos por sexo, edad y nivel educativo

	Grupo 1 n (%)	Grupo 2 n (%)	Total	P
<i>Sexo</i>				
Hombres	77 (98.7)	44 (97.8)	121 (98.4)	0.691a
<i>Edad</i>				
18 – 29	19 (24.4)	21 (46.7)	40 (32.5)	0.039b
30 – 40	34 (43.6)	14 (31.1)	48 (39.2)	
40 +	25 (32.1)	10 (22.2)	35 (28.5)	
<i>Educación</i>				
4° – 6°	3 (3.8)	0 (0)	3 (2.4)	0.207c
7° - 9°	10 (12.8)	5 (11.1)	15 (12.2)	
Estudios de bachillerato	1 (1.2)	4 (8.8)	5 (4.1)	
Bachillerato completo	31 (39.7)	20 (44.4)	51 (41.5)	
Estudios universitarios	15 (19.2)	5 (11.1)	20 (16.3)	
Universidad completa	18 (23.1)	11 (24.4)	29 (23.6)	

Notas. a Chi cuadrado, valor 0.16 con 1 grado de libertad. b Chi cuadrado, valor 6.47 con 2 grados de libertad. c Chi cuadrado, valor 7.19 con 5 grados de libertad.

**Tabla 2**

Avance de habilidades específicas de los participantes en ambientes virtuales de aprendizaje

Ítem codificado	Agosto 2020	Diciembre 2020	%	Habilidad concreta
¿Ha tenido que solicitar ayuda para encontrar alguna función en su perfil?	2.29(1)	1.85(1)	80.78%	Análisis, búsqueda, reelaboración de la información compartida en la plataforma, desarrollo del trabajo autónomo.
¿El compromiso de una formación virtual es igual a la que exige una de forma presencial?	3.18	3.58	88.82%	Adaptación a la metodología telemática de enseñanza –aprendizaje
Las videoconferencias suelen motivar la participación	3.79	3.88	97.68%	Participación proactiva en el contexto de “clase virtual”, adaptación a la metodología telemática.
Si una plataforma virtual no ofrece opciones de comunicación con el facilitador dejaría de tomar el curso	2.96	3.39	87.31%	Comunicación efectiva y uso adecuado de los canales establecidos. Aprovechamiento de la calidad y cantidad de interacciones entre facilitador, soporte y usuarios.
Las videoconferencias suelen ser incómodas por no saber manejar todas las funciones de la plataforma que utiliza	2.52(2)	3.11(2)	81%	Superación de dificultades relacionadas con el desconocimiento de la plataforma y aumento del compromiso con el aprendizaje continuo.

Nota. Elaborado a partir de Toro y Carrillo (2010). a) El decrecimiento en este ítem es el resultado esperado, la puntuación se interpreta: a menor solicitud de ayuda, mayor capacidad instalada y b) El aumento del puntaje corresponde a la codificación donde si=4 y no=1 porque en la interpretación, si una imposibilidad se vuelve incómoda tras ello hay un deseo de superación del obstáculo (Deckers, 2001) producido por el contexto de aprendizaje.

el uso y comprensión de plataformas virtuales de aprendizaje. Los resultados entre el grupo de menor edad (grupo 2) fueron cuantitativamente más altos cuando se tomó la media de calificaciones por grupos. Siendo así que el grupo 1 tuvo una media global de cursos de 6.40 mientras que el grupo 2 obtuvo 7.12.

Lo anterior podemos interpretarlo como que el grupo de menor edad (N°2) tuvo mayores facilidades en la utilización de las plataformas virtuales, motivo por el cual supera al grupo N°1, en 0.72 décimas.

## DISCUSIÓN

Los resultados de la investigación se produjeron en un contexto socio económico nacional particular. El desempleo aumentó del 6.2 % (Pastran, 2021) al 9 % de marzo de 2020 a febrero 2021 (Programa Estado de La Nación, 2021). Los gastos para atender la pandemia supusieron un aumento de la deuda, se modificaron prácticas sociales y se adoptaron nuevas con el objetivo de sobrellevar la situación de emergencia mundial. Para el caso de los monitores de fútbol, supuso la limitación de recursos para cumplir con sus funciones, ya que, según la coordinación administrativa del programa, alrededor del 30% de los monitores dejaron de percibir ingresos o percibían de manera parcial desde los meses de abril a agosto del 2020. Por consecuencia, una de las limitaciones identificadas fue la capacidad de concentración y asimilación del proceso de aprendizaje producto de la crisis económica que los participantes del programa atravesaban.

Por lo tanto, se concluye que en condiciones que el factor económico es más favorable a los propósitos del proceso, el porcentaje de aprovechamiento será mayor y aún mayor en ciertas áreas esto se entiende mejor cuando se reflexiona en que “las tecnologías inteligentes como Internet no pueden considerarse simples vehículos que transportan la información, sino que, al ampliar y complejizar el proceso

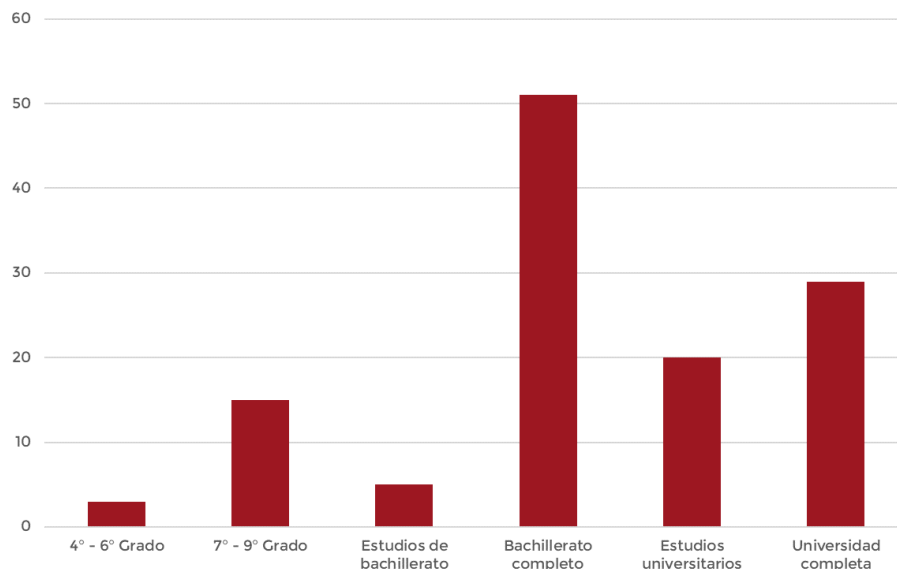
de acceso, procesamiento y expresión del conocimiento, modifican sustancialmente la manera en la que el individuo se construye a sí mismo, comprende el contexto y se comprende a sí mismo” (Pérez, 2012) En perspectiva no todas las habilidades se desarrollaron en la misma medida en todos los participantes y la edad es un factor importante para asimilar mejor los contenidos teóricos en la modalidad en línea.

La metodología de enseñanza tuvo implicaciones importantes para los resultados, ya que se caracterizaba por una metodología sumamente pedagógica en cuanto a la enseñanza y por procurar una plataforma lo suficientemente dinámica que permitiera realizar desde tareas sumamente simples hasta las más complejas. Por lo que puede concluirse que, aunque las personas no tengan experiencia en plataformas virtuales de aprendizaje, un mayor nivel de escolaridad vuelve más sencillo el proceso de asimilación del método de enseñanza. Tomando en cuenta el nivel de escolaridad promedio de los participantes (Figura 1). La información sobre la educación de los participantes demuestra también que antes de la pandemia en El Salvador no existe una tradición de educación virtual (Martínez, 2008). Destaca el hecho que entre las personas profesionales la carrera que aparece con más frecuencia es la Licenciatura en educación física. Será importante resaltar este hallazgo en cuanto a materia curricular y prospecto del egresado/a. Ya que las habilidades virtuales serán en adelante más requeridas por empleadores y necesarias para el aprovechamiento profesional individual (Fernández Naranjo, A. & Rivero López, M., 2014).

Por lo tanto, la utilización de las plataformas educativas de ambientes virtuales será parte de las nuevas exigencias surgidas en el contexto actual y en el panorama mundial que se vislumbra debido a la convivencia del ser humano y las variantes del virus SARS Cov-2. Por estas razones se debe sistematizar de forma constante las experiencias de utilización de las plataformas y organizar las buenas prácticas

**Figura 1**

*Nivel de educación formal de los monitores que realizaron los cursos del Programa en modalidad virtual*



Nota. Fuente: Departamento de Oportunidad INDES.

para corregir problemas logísticos y técnicos lo antes posible y así construir una cultura de acceso y uso de los ambientes virtuales de aprendizaje en el INDES y en las instituciones del Estado en general.

## CONCLUSIONES

El estudio entrega algunas conclusiones específicas, por ejemplo, en el plano de lo determinante, estudiar de forma virtual no es motivo para considerar que la calidad de la persona egresada sea inferior a la que finalizó sus estudios de forma presencial, al contrario, es favorable que las personas tengan cada vez más acceso a la experiencia de formación virtual. También es importante señalar que las diferencias generacionales (estudiantes jóvenes y estudiantes mayores de 40 años) no son un factor determinante para la comprensión y manejo de ambientes virtuales de aprendizaje y esta línea de investigación debe continuar pues de manera más influyente destaca el factor socioeconómico el cual si aparece como variable que condiciona el éxito de la formación virtual. Lo cual debe llamar la atención para que cualquier institución que procure implementar

una estrategia de formación virtual tome en consideración las bases socioeconómicas de sus participantes.

## REFERENCIAS

- Álvarez Lapuente, I. (2020). Creación de contextos socio deportivos excelentes. Modelos de planificación y técnicas de gestión en instituciones deportivas. Sevilla, editorial Wanceulen S.L.
- Cayuela Maldonado, M. J. (1997). Los efectos sociales del deporte: ocio, integración, socialización, violencia y educación. [artículo en línea]. Barcelona: Centre d'Estudis Olímpics UAB.
- Fundación LaLiga. (2019). Recuperado el 24 de junio de 2020, de <https://www.transparencia.gob.sv>
- Fernández Naranjo, A. & Rivero López, M. (2014). Las plataformas de aprendizajes, una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje. <http://scielo.sld.cu/scielo>.

García-Gil, D. & Cremades-Andreu, R. (2019). "Flipped classroom" en educación superior. Un estudio a través de relatos de alumnos. <http://www.scielo.org.mx/scielo>.

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2020). Tecnologías de la información y comunicaciones TIC's en hogares. [www.inegi.org.mx/temas/ticshogares](http://www.inegi.org.mx/temas/ticshogares).

Llarena, M. G. (2008). Metodología para la Evaluación de la Calidad de Estrategias Didácticas de Cursos a Distancia (MACCAD). *Formación universitaria*, 1(2), 37-46. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062008000200006>.

Martínez, N. (2008). Educación a distancia en El Salvador, ¿Por qué no? *Revista Científica*, (9), pp. 21-39.

Pérez, Gómez. A. (2012). *Educarse en la era digital*. Ediciones Morata, S.L.

Pastran, R. M. (23 de julio 2021). Proyectan que la tasa de desempleo en El Salvador será de 9.5% en este 2021. *La Prensa Gráfica*. <https://www.eleconomista.net/actualidad/Proyectan-que-la-tasa-de-desempleo-de-El-Salvador-sera-de-9.5--este-2021-20210723-0011.html>

Programa Estado de La Nación (PEN). (2021). *El Salvador, Sexto Estado de la Región 2021*.

Rodríguez D. (2009). Entornos virtuales en la enseñanza-aprendizaje. [http://webs.uvigo.es/refiedu/Refiedu/Vol2\\_2/REFIEDU\\_2\\_2\\_5.pdf](http://webs.uvigo.es/refiedu/Refiedu/Vol2_2/REFIEDU_2_2_5.pdf).

Torres Toro S. y Ortega Carrillo J.A. (2003). Indicadores de calidad en las plataformas de formación virtual: una aproximación sistemática. *Revista científica de educación y comunicación en la sociedad del conocimiento*. Vol. 1, España.