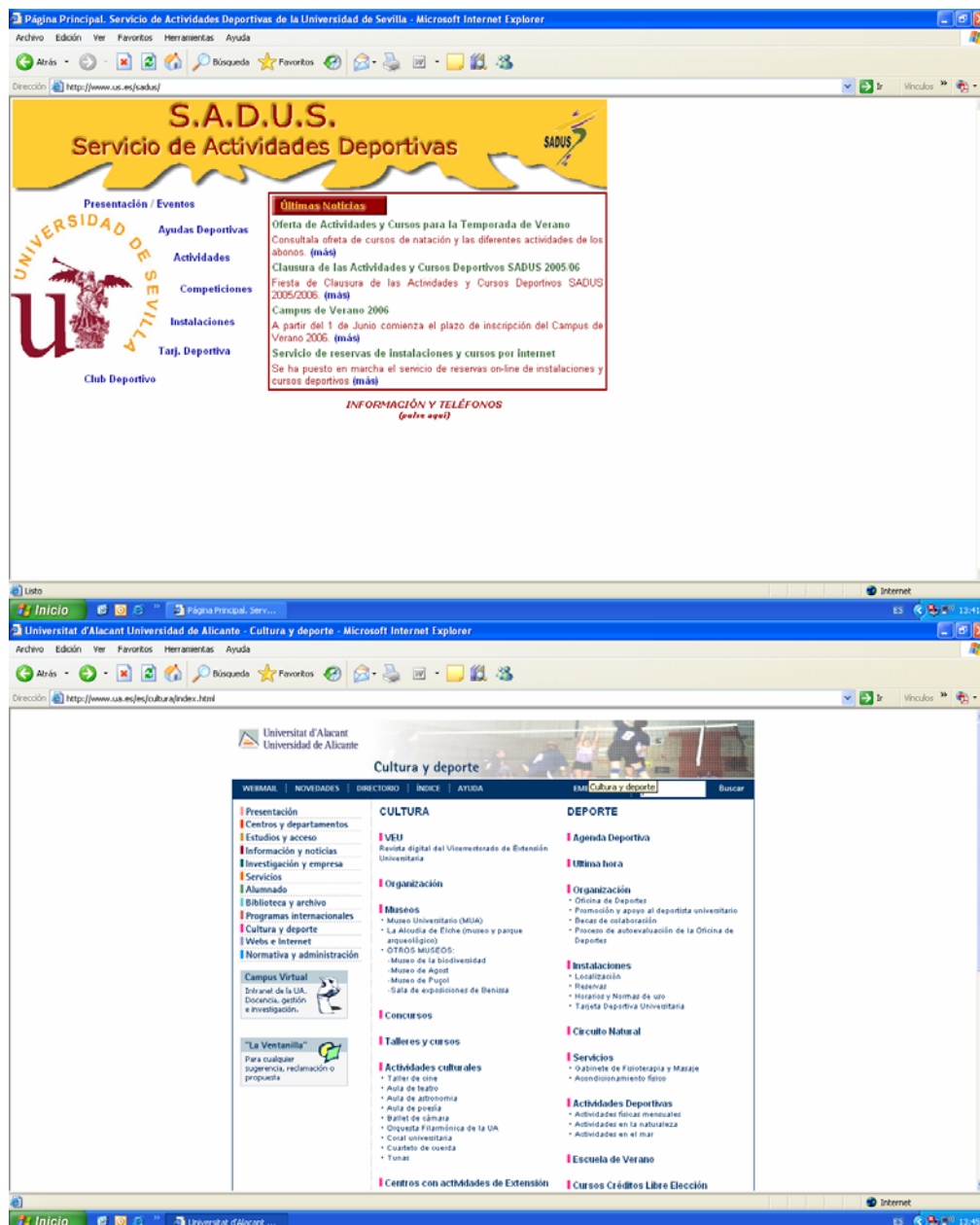


Actualmente existen infinidad de webs con información sobre actividades deportivas de diferentes centros escolares, clubs, entidades deportivas, etc.

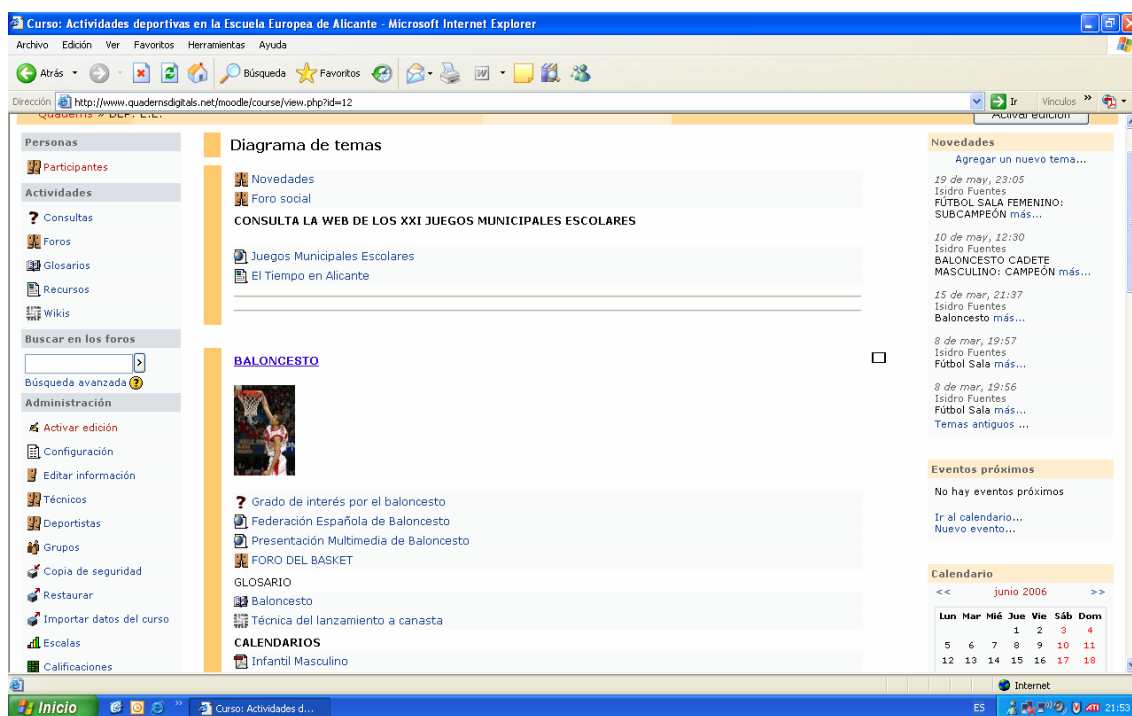
La gran mayoría de ellas son sitios web que no permiten la interacción. Tan solo se ofrece información, que en muchos casos es fija y perdura sin cambios durante todo un curso escolar y más. En otras van apareciendo las novedades que van aconteciendo, normalmente cada semana o cada periodo con cambios en competiciones y/o actividades. Sin embargo, siguen siendo vías de comunicación unidireccionales.

El uso de la plataforma Moodle en la organización, seguimiento y control de las actividades extraescolares y más concretamente de las actividades deportivas de un centro escolar, club, entidad deportiva, etc. ofrece una gran cantidad de ventajas que no deben ser desaprovechadas.

Veamos varios ejemplos de sitios web dedicados a este tipo de actividades:



Analicemos ahora las posibilidades más importantes que ofrece Moodle:



1. El entorno web que se crea con Moodle puede ser abierto o cerrado. En el caso de estar abierto, permite la visita por parte de cualquier usuario, pero no es posible la interacción, es decir, no se puede realizar ninguna aportación a las actividades existentes (foro, chat, etc.) hasta que no se formalice la inscripción en el sitio web y, por tanto, se acceda a él mediante nombre de usuario y contraseña. En el caso de estar cerrado, sólo es posible el acceso al sitio si se es un usuario registrado, a no ser que se habilite la opción de acceso como invitado.

Para el caso que nos ocupa pensemos más en un entorno abierto. De este modo podrán acceder al sitio web todos los deportistas, pero además lo podrán hacer también el resto del centro educativo, club, entidad, etc. (compañeros de clase, profesores, directivos, entrenadores, etc.) y del entorno próximo, es decir, los amigos y familiares, y el público en general. Por tanto, todos podrán ver las novedades, el calendario, la información general, etc. Pero sólo podrán interactuar si se registran.

Sería normal en este caso que todos los deportistas estuviesen registrados, pero si se diseña adecuadamente el entorno se facilitará también el registro de muchos compañeros de clase, padres, etc. En los siguientes puntos se pondrán ejemplos al respecto.

2. Las acciones de cada uno de los participantes quedan registradas en el servidor Moodle, lo que facilita enormemente su administración y control por parte del administrador o encargado del mantenimiento del sitio web. Es posible saber, por tanto, qué participantes acceden, en qué recursos o actividades participan, en qué fecha y hora se ha realizado la participación, etc.

Entre otras posibilidades, ésto nos puede servir para conocer si los participantes han visto algún recurso que nos interese. Por otra parte nos sirve para moderar la interacción en el caso de que se observen comentarios inapropiados en los foros o chats, archivos subidos por participantes con contenidos inapropiados, etc.

3. Permite la edición de **páginas de texto** (se dispone de varios tipos de formateado para ayudar a convertir el texto plano en páginas web de aspecto agradable).
4. Permite la edición de **páginas web**. Esta clase de recurso facilita confeccionar una página web completa dentro de Moodle, especialmente si se utiliza el editor HTML WYSIWYG de Moodle. La página se almacena en la base de datos, no como archivo, y se tiene libertad prácticamente total para hacer lo que se quiera con HTML, incluyendo Javascript.

Por tanto, no es necesario ser un gran experto en construcción de páginas web para insertar dentro de nuestro sitio web. De forma sencilla y si apenas conocimientos se consiguen grandes resultados.

5. Permite enlazar cualquier página web u otro archivo de la web pública. También permite enlazar con cualquier página web u otro archivo que se haya subido al área de archivos del sitio web desde el propio ordenador personal del administrador. Las páginas web normales se muestran tal cual, en tanto que los archivos multimedia se tratan de modo inteligente y pueden incrustarse dentro de una página web. Por ejemplo, los archivos MP3 pueden mostrarse utilizando un reproductor incorporado, así como los archivos de video, animaciones flash y así sucesivamente. Se dispone de muchas opciones para mostrar su contenido en ventanas emergentes, ventanas con marcos, etc. En concreto, si el recurso es una aplicación web u otro tipo de contenido capaz de aceptar parámetros, se puede elegir enviar información al recurso tal como el nombre de usuario, su dirección de correo, etc.
6. Permite la creación de **grupos** diferentes como pueden ser deportistas, entrenadores, alumnos, padres, público en general. Esto es especialmente útil para la creación y administración de las actividades que se presentan a continuación.
7. Permite la utilización sencilla de **consultas** que pueden servir, entre otras cosas, para:
 - a) Votar al mejor jugador de cada partido. Esta votación puede ser realizada por todos los participantes registrados y puede animar a los deportistas a mejorar en los entrenamientos.
 - b) Sondear la incorporación de nuevas actividades.
 - c) Conocer las preferencias ante diferentes opciones de horarios de partidos o entrenamientos, formas de desplazamiento, etc.
8. Permite la creación sencilla de **encuestas** que pueden servir, entre otras cosas, para:
 - a) Crear una ficha de inscripción en las actividades deportivas existentes. De esta forma no es necesaria la presencia física en un lugar concreto y a una hora para inscribirse en cualquier actividad.
 - b) Valorar el servicio prestado.

9. Permite la creación sencilla de diferentes **foros**. Se puede obligar a la subscripción a un foro de forma automática o que el usuario se subscriba si tiene interés en él. La primera opción es muy interesante para el foro “Novedades” de interés general. La segunda es la opción más habitual para el resto de foros.

La subscripción a un foro implica la recepción de un correo electrónico en el buzón de cada participante suscrito, referente a cada uno de los nuevos mensajes que se aporten al foro por parte de cualquier otro participante. Esto es una gran ventaja puesto que no es necesario visitar continuamente el sitio web para saber si hay alguna novedad importante para cada uno de los usuarios, sino que consultando el buzón de correo electrónico se puede estar informado de todo ello. El resultado es inmediatez en todas las comunicaciones que se introducen en un foro siempre que se consulte con frecuencia el buzón de correo electrónico. Por otra parte, se asegura una difusión absoluta de todos los temas que interese a todos los usuarios registrados.

Posiblemente el foro sea la actividad más importante puesto que es aquí donde se dan la mayor parte de los debates. Los foros pueden estructurarse de diferentes maneras. Los mensajes también se pueden ver de varias maneras, incluir mensajes adjuntos e imágenes incrustadas.

Un ejemplo claro puede ser el foro “Novedades”, de subscripción obligatoria, a través del cual se informa de todas las novedades de interés general.

Otro ejemplo puede ser un foro sobre cada una de las actividades deportivas existentes. En realidad puede haber dos sobre cada actividad deportiva. Uno de ellos de subscripción obligatoria donde se reflejan todas las noticias importantes que cambian de forma periódica (horarios y lugares de partidos, resultados, etc.). En el otro, de subscripción voluntaria, se puede debatir sobre el último partido de competición, sobre los entrenamientos, etc.

También puede haber foros destinados a deportistas, otros a entrenadores, otros a padres, otros a público en general, etc.

10. Permite la creación sencilla de un **chat**. El módulo de chat permite que los participantes mantengan una conversación en tiempo real (sincrónico) a través de Internet. Esta es una manera útil de tener un mayor conocimiento de los otros y del tema en debate -usar una sala de chat es bastante diferente a utilizar los foros (asíncronos)-. El módulo de chat contiene varias utilidades para administrar y revisar las conversaciones anteriores.
11. Permite asignar **tareas** a cada participante o grupo. Pensemos, por ejemplo, en la asignación de un programa individualizado de condición física a realizar por cada uno de los miembros de un equipo.
12. Permite que los participantes suban archivos, como por ejemplo, fotos (se puede organizar un **taller** con las mejores fotos de los partidos).
13. Permite el enlace para la visualización de **canales RSS** remotos. Actualmente existen muchos canales de uso público con noticias exclusivamente deportivas, y su

enlace puede resultar muy interesante para los usuarios puesto que en el mismo sitio web de su colegio, entidad, etc., es donde pueden leer las noticias deportivas más relevantes de ámbito nacional e internacional sin necesidad de visitar periódicos deportivos u otras páginas web.

14. Permite la visualización rápida en un **calendario** de los eventos que se vayan a producir o se hayan producido ya. Por ejemplo, podemos marcar como eventos los partidos de competición, la participación en un torneo, una entrega de premios, etc.

Tal y como se ha podido comprobar en los puntos anteriormente expuestos, las posibilidades que ofrece Moodle amplían de una forma importante la participación, no sólo de los deportistas, sino también del resto del centro educativo, club, entidad, etc. (compañeros de clase, profesores, directivos, entrenadores, etc.) y del entorno próximo, es decir, los amigos y familiares, el público en general. Se posibilita la interacción y la colaboración (principalmente mediante foros y chats, aunque también mediante consultas, encuestas y tareas) entre todos conjuntamente o por grupos, de forma que se pueden establecer tantos criterios como sean necesarios para el correcto funcionamiento de las relaciones sociales y, al mismo tiempo, se gestionan las actividades de una forma viva, con inmediatez y actualidad. Por otra parte, se consigue una difusión de todo lo que acontece mucho más amplia y eficaz.

Cuando existe interacción y colaboración, normalmente aumenta la participación puesto que la información se convierte también en debate, en compartir opiniones y en querer saber lo que otros debaten u opinan. Ello implica que el número de veces que se ve el sitio web aumenta considerablemente y eso es muy positivo si se tiene el propósito de encontrar algún tipo de patrocinio o mecenazgo.

Por una parte, el patrocinio puede proceder de alguna empresa relacionada con el deporte o que disponga de artículos de consumo cuyo target sea principalmente jóvenes en edad escolar o padres con hijos escolarizados. En estos casos es posible conseguir un gran número de impactos por parte de la marca anunciante además de la asiduidad de los mismos. La notoriedad que puede conseguir el anunciante es muchísimo mayor que anunciándose en una página web convencional de cualquier otro centro escolar, club, etc.

Por otra parte, pueden ser los propios padres a través de la asociación de padres y madres del centro escolar, los socios veteranos del club, etc., los que, comprobando la alta participación que se puede llegar a conseguir, realicen cada vez más colaboraciones de todo tipo (transporte, premios, equipaciones y material deportivo, cesión de instalaciones, etc.), incluidas las aportaciones económicas a equipos o deportistas de forma individual.