

Por Paqui Escoi y Loreto Tarragona, de Unió de Pagesos, y Oscar Dalmau de IL3 – Universidad de Barcelona.

Una serie de múltiples herramientas y recursos tecnológicos han permitido que lo que podría ser una simple instancia de formación continua se convierta en un proyecto completamente innovador.

Durante el transcurso del presente año 2009, Unió de Pagesos ha impulsado la realización de un proyecto singular e innovador en el ámbito de la formación continua de profesionales del sector agrario, en el que ha colaborado IL3 - Universitat de Barcelona.

El proyecto está subvencionado por el programa de Proyectos Innovadores, patrocinado por el Servei d'Ocupació de Catalunya y cofinanciado por el Fondo Social Europeo.

El ámbito de aplicación ha sido un programa de formación sobre Bienestar Animal, al ser de carácter obligatorio por la UE y dirigida a todos los profesionales que trabajan o gestionan explotaciones ganaderas.

El programa formativo tiene dos objetivos estratégicos principales:

1. Incidir en la mejora del trato y del cuidado de los animales en pro de un mayor bienestar de los mismos en las granjas.
2. De manera directamente relacionada, visualizar el impacto y la mejora de los resultados económicos que representa este bienestar en la explotación ganadera.

Una vez identificados la temática y sus objetivos estratégicos, se ha definido las competencias profesionales, así como los conocimientos y valores que se pretende desarrollar. Además, y de manera inherente, se ha establecido las metodologías y los recursos formativos que conviene aplicar, a fin de asegurar los aprendizajes pretendidos.

HERRAMIENTAS Y RECURSOS TECNOLÓGICOS.

El programa diseñado utiliza, de manera interrelacionada, diferentes herramientas, aplicaciones y recursos tecnológicos:



a) Contenidos virtualizados

Se trata de la producción de contenidos en un formato interactivo y multimedia, que incorporan conocimientos y habilidades que se trabaja en el programa de formación establecido.

El aula virtual, más allá de los materiales didácticos virtualizados (que han contado, para asegurar su intencionalidad formativa, con un diseño, un análisis y una supervisión pedagógica), cuenta con un seguimiento y acompañamiento por parte de tutores y gestores del aula virtual a fin de asegurar que los participantes lleguen al final del proceso de formación de manera exitosa.

b) Utilización de Moodle

Para facilitar la interacción de los participantes con los contenidos, así como la relación entre participantes y tutores, se ha optado por la personalización de una aula de Moodle, como referente en entornos virtuales abiertos de aprendizaje on-line.

Además, Moodle dispone de un conjunto de herramientas y aplicaciones clave para el seguimiento y la gestión de los participantes, actividad clave para Unión de Pagesos en el acompañamiento al desarrollo de la actividad.

c) Red social corporativa

La red, desarrollada en Ning, se interrelaciona directamente con Moodle. Con la red:

- Se pretende favorecer el aprendizaje a través de la relación informal entre personas.
- El eje central es el alumno, no los contenidos o las herramientas.
- Es posible crear un espacio personal de aprendizaje.
- Se potencia compartir conocimientos y experiencias con otros.
- Se favorece el networking.
- Se fideliza y retiene a los participantes respecto a la institución (sentido de pertenencia).

- Se introduce herramientas, contenidos y elementos comunes a todos ellos.
- Se permite la creación de grupos o subgrupos de interés o trabajo.
- Se facilita el envío, como canal, de mensajes corporativos clave.

Por tanto, es un complemento ideal a los procesos formativos, presenciales u on-line formales y estructurados, extendiendo la relación entre participantes, del aprendizaje y su finalidad, más allá del tiempo que dura el curso. En definitiva, se trata de una herramienta que invita a compartir, a cooperar, a trabajar en equipo.

d) Uso de dispositivos móviles

El programa tenía como objetivo inherente la utilización de la propia tecnología de que dispone cada usuario como canal para acercar su realidad (su granja, sus animales...) al aula, al formador y al resto de usuarios.

En este sentido, el programa promueve, entre otras:

- La realización de fotografías digitales (de instalaciones, equipamientos, etc.).
- Grabación de pequeños vídeos de los animales (situación, conductas concretas, etc.).
- Localización, vía GPS, del punto de la granja.

En el ámbito formativo, esto permite:

- Trabajar a partir de la realidad de cada participante (el tutor asesora al participante, en función de las características de las explotaciones ganaderas).
- Compartir modelos y experiencias con el resto del grupo.
- Crear un mapa (vía Google Maps) que visualice el conjunto de explotaciones que han superado el programa de Bienestar Animal en el que, además, podemos ver las fotografías que han aportado.

e) Grabación de un conjunto de microvídeos formativos

El programa formativo sobre Bienestar Animal incide, desde diferentes perspectivas, en la calidad de atención y gestión de los animales en las granjas.

Por ello, es conveniente incidir sobre las condiciones en las que los animales viven en las explotaciones y granjas, y concienciar de este modo sobre prácticas profesionales y conductas que resultan satisfactorias, tanto en el trato con los animales, como para la propia explotación económica de la instalación.

Por consiguiente, y formando parte del programa, se ha confeccionado un conjunto de microvídeos, grabados en alta resolución (para su utilización en diferentes canales como PC, dispositivos móviles, juego formativo), realizados en diferentes granjas, con la colaboración de sus responsables y filmando a los propios animales.

Desde una perspectiva didáctica, los vídeos representan una oportunidad única para lo que enumeramos a continuación:

- Comprender situaciones de difícil visualización en el entorno cotidiano (por ejemplo, respecto a enfermedades o conductas patológicas de los animales).
- Profundizar en la adecuada gestión de los animales (respecto a su cuidado, manipulación, alimentación, transporte, etc.).
- Evidenciar las carencias en instalaciones y equipamientos, así como su impacto negativo en los animales.

En este sentido, los vídeos se acompañan de recursos formativos (voz en off, gráficos o ilustraciones, explicaciones anexas, etc.), que promueven la comprensión y el aprendizaje de los objetivos pretendidos con cada uno de ellos, y pueden consultarse en todo momento.

f) iPhone: game based learning

Se trata de una aplicación que presenta al participante un conjunto de baterías de preguntas y actividades clave relacionadas con el contenido del programa.

Estas preguntas se organizan por temática (para profundizar en cada uno de los diferentes bloques de contenido), o de manera global (y es para el participante un ejercicio global, que simula la prueba final establecida por el Departamento de Agricultura, Alimentación y Acción Rural de la Generalitat de Catalunya para la superación del curso).

Por tanto, la herramienta cumple dos objetivos clave:

- Entrenar en el desarrollo de actividades simuladas, similares a las del test oficial.
- Utilizar la evaluación como herramienta de apoyo al aprendizaje (tomar conciencia de los

errores, aprender a partir de ellos, etc.).

Las actividades planteadas en el juego formativo son principalmente de tipo test, e incorporan fotografías o pequeños vídeos relacionados. El acierto o error del participante en la elección de las respuestas adecuadas tiene una incidencia directa sobre dos indicadores clave que se emplean en la puntuación del juego formativo: la satisfacción o el bienestar de los animales, y la rentabilidad económica de la granja (es decir, los dos objetivos estratégicos pretendidos con el programa de formación).

Tecnológicamente los resultados de cada participante quedan registrados en una base de datos, consultable on-line por los formadores. Esto resulta clave desde la perspectiva académica a fin de que los formadores o tutores incidan de manera individualizada (los resultados se guardan para cada participante) o de manera global (podemos visualizar las principales preguntas o cuestiones falladas grupalmente) en aquellos aspectos que puedan no haber quedado suficientemente claros.

Para permitir que el participante pueda participar en el juego formativo tantas veces como desee, el programa presenta las preguntas y respuestas en un orden siempre aleatorio, extrayendo las preguntas de una batería mayor.

La utilización del game based learning propicia:

- Una fuente de motivación y estímulo.

- El espíritu de superación de retos.

- La simulación de la realidad de forma segura, sin riesgos.

- La expresión de emociones.

CONCLUSIONES

Desde la perspectiva del programa de formación en Bienestar Animal, el objetivo pretendido ha sido impulsar esta formación mediante un modelo metodológico innovador (pedagógica y tecnológicamente), y facilitar a corto plazo que el programa pueda desarrollarse semipresencialmente o bien íntegramente a distancia (en la actualidad solo puede realizarse de manera presencial).

De manera específica, el uso de todas estas herramientas pretende:

- Favorecer una formación única y singular, a través de múltiples recursos y canales, con el objetivo de motivar al participante como base para un aprendizaje significativo.
- Sacar el máximo provecho formativo de las características y oportunidades que cada tecnología nos facilita.
- Interrelacionar los distintos canales y soportes articulándolos en un único programa.
- Propiciar la participación del usuario a través de su propia acción.
- Extender en el tiempo los efectos de la acción formativa y de sus objetivos de aprendizaje y de desarrollo.

Además, y de manera inherente, con la utilización de estos recursos tecnológicos variados, se pretende estimular el desarrollo de competencias digitales en el colectivo de profesionales de entornos rurales, sin obviar que la tecnología solo es el canal de mediación del proceso de aprender-enseñar.

Así mismo, y para Unión de Pagesos, el proyecto ha permitido estudiar, analizar y visualizar las oportunidades formativas que diferentes tecnologías emergentes pueden representar en el área de formación y desarrollo de la organización en el impulso estratégico de nuevos programas, acciones o iniciativas que favorezcan nuevas maneras de aprender, enseñar o extender los procesos de aprendizaje más allá del aula y para los profesionales del entorno rural.