

Patrón para las descripción de las estrategias de aprendizaje usando recursos educativos en abierto

1. Información de contexto de la/s experiencia/s.

- Titulación: Licenciado/a en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
- Materia: Especialización de los Deportes.
- Asignatura: **Baloncesto.**
- Página web de la asignatura
- ¿Posibilidad de grupo de control con condiciones similares?: Si No
- GIE que la ha desarrollado: Deportes Colectivos
- Contacto para más información: anaconcepcion.jimenez@upm.es
- Curso académico: 2010-2011

2. Sobre el diseño de la experiencia:

- Enunciado/ guión de la estrategia.

La estrategia de aprendizaje se ha basado en la reutilización de material audiovisual específico de la competición de Baloncesto, como punto de partida para crear nuevos materiales, con el fin de mejorar el conocimiento y la capacidad de observación y análisis del alumnado que cursa la asignatura de Especialización en Baloncesto. La segunda parte del trabajo ha sido la utilización de nuevos materiales audiovisuales.

- Modalidades organizativas

En la actualidad existe multitud de páginas web que contienen una diversidad de recursos en abierto que son motivo de mejora en el conocimiento y formación del alumnado de 3º curso de la asignatura de Baloncesto: vídeos de infinidad de partidos de Baloncesto de diferentes categorías, imágenes, gráficos y documentos en distintos formatos que pueden servir de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dados los objetivos a desarrollar en la asignatura se plantea la elaboración de tareas haciendo uso tanto de la reutilización de recursos en abierto como la creación de nuevos materiales, haciendo partícipes a los alumnos y alumnas en su propio aprendizaje. Se pretende que sean capaces de reutilizar y editar material audiovisual específico en el que se encuentren contenidos concretos de la asignatura que están desarrollando, tanto de la fase de ataque como de defensa.

- Métodos de enseñanza

El objetivo prioritario de las estrategias de aprendizaje solicitadas es implicar al alumnado en la mejora de la capacidad de percepción de las diferentes situaciones tácticas de la competición en Baloncesto.

Otros objetivos previstos son: a) familiarizar al alumnado con las acciones tácticas de ataque y defensa en Baloncesto, b) fomentar el uso de programas de edición de vídeo. c) crear una suma de archivos audiovisuales organizados según diferentes acciones tácticas del juego con el fin de facilitar su uso y reutilización del alumnado. d) trabajar en equipo.

El trabajo a realizar se inicia generando grupos de tres o cuatro alumnos/as. A partir de ahí, se distribuyen parte de las tareas de forma individual; posteriormente, trabajarán en grupo.

Los grupos de la asignatura de 3º de Baloncesto han realizado tres bloques de trabajos siguiendo el mismo procedimiento descrito a continuación. Los grandes temas de este trabajo han sido:

- a. Observación, análisis y creación de diferentes situaciones de 2X2 (bloqueo y continuación) 3x3 Y 4X4 en equipos de Baloncesto (a partir de categoría cadete).
- b. Metodología de la enseñanza del contraataque.
- c. Observación de sistemas de juego de ataque y de defensa un partido de baloncesto.

Cada uno de los tres trabajos solicitados ha seguido unos procedimientos generales que exponemos a continuación:

Procedimiento general

En grupo

1. Elaboración de grupos de trabajo que organizarán y distribuirán el trabajo a realizar en la selección y edición de materiales audiovisuales.

Individualmente:

2. Selección y análisis de una gama de recursos audiovisuales en abierto. Este apartado se realizará inicialmente de forma individual. Crear categorías y variables que faciliten la realización del análisis.
3. Aportación de reflexiones de cada recurso en abierto seleccionado.
4. Edición secuencias de vídeo de la competición de Baloncesto, según las categorías establecidas.
5. Aportación de reflexiones de cada recurso en abierto creado.

En grupo

6. Visualización y análisis en equipo de un partido de Baloncesto ajustándose a los criterios solicitados con el fin de seleccionando las secuencias que cumplen dichos criterios.
 7. Distribución de las secuencias de vídeo seleccionadas en diferentes carpetas debidamente identificadas según el tema de cada trabajo.
 8. Elaboración de comentarios y conclusiones finales.
 9. Cada grupo presenta un trabajo común con todo el material generado (texto y audiovisual). Cada uno de los trabajos grupales será complementario del resto de trabajos.
 10. Posibilidad de alojar el contenido generado en Colección Digital de la Biblioteca UPM y/o en <http://www.sportprotube.com/index.php>, u otros portales de internet idóneos, según los criterios del profesorado del proyecto Intercentro de *Buenas prácticas de estrategias de aprendizaje*.
 11. El material editado por el alumnado será utilizado durante determinadas sesiones para fomentar la capacidad de análisis de las secuencias presentadas.
 12. Parte del material editado por el alumnado será utilizado para evaluar el conocimiento adquirido del alumnado.
- Resultados de aprendizaje asociados a la experiencia.

Resultados de aprendizaje		
Resultado de aprendizaje	Competencias asociadas	Nivel de adquisición*
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizar las distintas fases del juego en baloncesto. ▪ Observar los medios técnico-tácticos utilizados en baloncesto, tanto ofensivos como defensivos, individuales y colectivos. ▪ Crear capacidades de percepción y reflexión del alumnado para detectar errores en las tareas propuestas, ofertando correcciones adecuadas y posibles alternativas de solución. ▪ Fomentar y mejorar la capacidad de aprendizaje autónomo y trabajo en equipo en la adquisición de conocimiento del baloncesto en la iniciación . 	<p>CE 1: Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad física y el deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas.</p> <p>CE 7: Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas y procesos de entrenamiento deportivo en sus distintos niveles.</p>	

*Al menos distinguir una escala con los siguientes niveles: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis y síntesis.

- Indicadores de evaluación de la experiencia

Indicadores	
<p>Indicador 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observa e identifica los distintos medios técnico-tácticos utilizados en el baloncesto. ▪ Reconoce distintas situaciones estandarizadas, propias de los medios técnico-tácticos colectivos básicos. ▪ Identifica los sistemas ofensivos y defensivos utilizados. ▪ Representa adecuadamente las distintas situaciones que se observan en baloncesto. 	<p>Resultado/s de aprendizaje asociados</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizar las distintas fases del juego en baloncesto. ▪ Observar los medios técnico-tácticos utilizados en baloncesto, tanto ofensivos como defensivos, individuales y colectivos.
<p>Indicador 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica errores en la práctica que pueden ser causa de lesión, y conciencia al alumnado para crear hábitos saludables. ▪ Controla la organización de la clase: espacio y materiales utilizados. Tiempos de práctica y pausa de las actividades. ▪ Observa y evalúa los distintos medios técnico-tácticos utilizados en el baloncesto. 	<p>Resultado/s de aprendizaje asociados</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crear capacidades de percepción y reflexión del alumnado para detectar errores en las tareas propuestas, ofertando correcciones adecuadas y posibles alternativas de solución.
<p>Indicador 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Analiza y reflexiona sobre las sesiones realizadas. ▪ Realiza búsquedas bibliográficas específicas y analiza su contenido. ▪ Debate en pequeños equipos sobre temas específicos de la docencia en el ámbito escolar. 	<p>Resultado/s de aprendizaje asociados</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomentar y mejorar la capacidad de aprendizaje autónomo y trabajo en equipo en la adquisición de conocimiento del baloncesto en la iniciación .

- % Peso de la experiencia en la calificación global: 10%
- N° de horas por cada tipo de actividad realizada: Por cada alumno/a entre 20-30 horas de trabajo. Como se han solicitado tres tareas distintas, el total se ajusta entre 60-90 horas.

3. Recursos abiertos utilizados

- Nombre del recurso: Sportprotube
- Repositorios utilizados: (campos de nuestra BD repositorio) Por cada repositorio
 - Nombre repositorio: Sportprotube/Youtube
 - Institución: CSD, UPM y INEF
 - URL: <http://www.sportprotube.com/www.youtube.com>
 - Fecha:
 - Area/Título: Deporte
 - Destacable: Herramienta visual de deportes especializados/
- Nombre del recurso: jgbasket's videos
- Repositorios utilizados: (campos de nuestra BD repositorio) Por cada repositorio
 - Nombre repositorio: <http://www.vimeo.com/jgbasket/videos>
 - Institución:
 - URL: <http://www.jgbasket.com>
 - Fecha:
 - Area/Título: Baloncesto
 - Destacable: Herramienta visual de deportes especializados
- Nombre del recurso: Federación Española de Baloncesto
- Repositorios utilizados: (campos de nuestra BD repositorio) Por cada repositorio
 - Nombre repositorio: Federación Española de Baloncesto
 - Institución:
 - URL: <http://www.feb.com>
 - Fecha:
 - Area/Título: Baloncesto
 Destacable: la calidad de los documentos específicos de Baloncesto.

4. Sobre la realización de la experiencia:

- Curso académico: 2010-2011
- N° de alumnos matriculados: 22
- Cómo estaban organizados: En grupo de tres-cuatro alumnos/as. A lo largo del curso académico han realizado tres trabajos distintos siguiendo el mismo protocolo de elaboración de las tareas solicitados.

- Otras experiencias con OER que pudieran ser similares o que inspiraran ésta:
- Incidencias en la realización de la experiencia. Guías para su aplicación.
 - Ha supuesto un tiempo de práctica en el alumnado mayor del esperado.
 - En algún caso ha existido falta de sincronización en algún grupo respecto a la organización de las tareas propuestas.
- Beneficios
 - Ha permitido un aprendizaje muy útil en el alumnado fomentando su capacidad de percepción en aspectos relevantes de la competición del Baloncesto.
 - Ha mejorado sus competencias en la habilidad para utilizar recursos en abierto relacionados con la competición del Baloncesto.
 - Ha facilitado el dominio de algunos programas de edición de vídeo, aunque éstos sean de baja complejidad.
 - Ha familiarizado al alumnado con el examen de carácter práctico que tiene la asignatura.
- Sugerencias
 - Que parte del material audiovisual generado por el alumnado pueda incluirse en como examen.
 - Ampliar el porcentaje de calificación aplicado para la realización de las experiencias de aprendizaje. Se ha utilizado un 10% de la calificación final y no es proporcional al tiempo de dedicación del alumnado para estas actividades.
- Resultados de las encuestas/estudio que haremos en este proyecto (se retroalimentará de los objetivos del estudio).

De los resultados del alumnado sobre las encuestas se puede observar que:

El ítem mejor valorado por el alumnado ha sido el nº 2 (4,33): *“Los contenidos y el formato (texto pdf, presentación power point, video, etc.) de la experiencia son acordes a los objetivos expuestos previamente a los alumnos”*. A continuación le sigue el ítem nº 7 (4,27): *“La experiencia ha resultado positiva para mejorar el nivel de conocimientos sobre el tema objeto de estudio”*. Posteriormente, el ítem nº 6 (4,11): *“Comparados con los materiales utilizados normalmente por los profesores en clase, los recursos en abierto empleados resultan útiles”*.

Los ítems menos valorados han sido el nº 8 (3,2) *“El uso de recursos pedagógicos de distinta naturaleza (textos, software, video, etc) ayuda a alcanzar mejor los*

objetivos de aprendizaje". y el ítem nº 5 (3,38) relacionados con la calidad técnica de los recursos utilizados.

Los datos obtenidos, en general, han sido positivos. El alumnado valora las experiencias realizadas porque ven utilidad respecto a los objetivos a conseguir y su nivel de conocimientos adquiridos.

En cuanto al material audiovisual generado, es un material útil para el alumnado participante, no sólo como requisito para aprobar la asignatura sino para revisar en cualquier momento en que sea necesario para su labor profesional.