

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: Departamento de deportes.
- Asignatura: Fundamentos deporte **Balonmano**, Especialización en Deportes: Balonmano, Deportes de alto rendimiento Balonmano I y Deportes de alto rendimiento Balonmano II
- Página web de la asignatura: <http://www.sportprotube.com/index.php>
- GIE que la ha desarrollado: GIE Deportes colectivos
- Contacto para más información: jesus.rivilla@upm.es
- Curso académico: 1º,3º,4º y 5º

2. Sobre el diseño de la experiencia:

- Enunciado/ guión de la estrategia

Reutilizar material audiovisual específico de Balonmano con el fin de mejorar la capacidad de observación y análisis del alumnado que cursa la asignatura y mejorar la motivación e interés del alumnado por una asignatura centrada en un deporte minoritario, sobre todo en la asignatura de fundamentos y especialización.

- Modalidades organizativas

Numerosas secuencias de partidos clasificados en función de las fases de ataque, defensa, contraataque y repliegue, y a su vez distribuidos en función de medios técnico-tácticos grupales e individuales del deporte en cuestión. En este caso, las subcarpetas establecidas son las siguientes:

- Acciones grupales.
- Acciones individuales.
- Balonmano playa.
- Fases del juego.
- Iniciación.
- Puestos específicos.
- Reglamento.
- Sistemas de juego.

- Golpe franco.
- Desigualdad Numérica.

- Métodos de enseñanza

La metodología planteada en esta asignatura es la siguiente:

- ✓ Exposición de secuencias de videos de acciones técnico-tácticas al alumnado.
- ✓ Explicación por parte del profesor de dichas secuencias al alumno para su comprensión e interiorización del concepto.
- ✓ Facilitación al alumnado videos de partidos sobre la materia tratada, para que ellos mismos puedan realizar cortes a través de la edición de video, en las acciones técnico-tácticas especificada por el profesor. Así el alumno es capaz a través de la visualización del video clasificar las diferentes acciones.
- ✓ Evaluación final a través de una prueba de diferenciación de acciones técnico-tácticas. Esta prueba consistirá en la exposición de secuencias de videos y el alumno tendrá que clasificar las diferentes acciones tratadas en el video.

Los recursos multimedia utilizados han servido para afianzar sus conceptos teórico-prácticos así como el conocimiento del reglamento a través del análisis de secuencias de videos e imágenes. Estos recursos se encuentran clasificados de forma muy clara y de acuerdo con la terminología y contenidos impartidos en las asignaturas relacionadas con los deportes de equipo y con el balonmano en particular. Ello supone que el alumnado pueda localizar más fácilmente las secuencias y aprender los conceptos con una estructura correcta.

Ambas plataformas (Moodle y Sportprotube) facilitan la búsqueda de videos y permite una mejora de la capacidad perceptiva y de análisis del juego. Asimismo, la posibilidad de entrar a ambas plataformas con libertad ha supuesto una implicación mayor del alumnado en su propio aprendizaje así como un aumento del número de horas dedicadas a la asignatura (datos expuestos en proyectos anteriores).

Para llegar a la producción y selección de cortes de video se tuvo que trabajar con diferentes programas de edición de video informático como: Skaut System, Splitter-Joinner, MAGIX video, Adobe Premiere pro, Kinovea, Pinnacle Studio.

A lo largo del curso se han realizado numerosas pruebas de reproducción de secuencias de videos sobre el balonmano, que consistían en lo siguiente:

Una *prueba inicial* a todos los alumnos en el aula, donde se seleccionan diferentes cortes de videos y ellos debían responder a diferentes preguntas como:

- ✓ Sistema de juego ofensivo.
- ✓ Sistema de juego defensivo.
- ✓ Acción técnica individual más relevante.
- ✓ Acción táctica grupal.

Finalmente, se produce un intercambio entre los alumnos de los análisis que han realizado sobre los cortes de video, para así poderlo reflexionar con un último visionado de las secuencias y la explicación pertinente del profesor. Ello produce un efecto muy positivo sobre el aprendizaje por retroalimentación inmediata.

Esta prueba inicial se complementa con otras pruebas que se realizan a lo largo del curso, donde se va aumentando o manteniendo el nivel según los alumnos vayan desarrollando su capacidad perceptiva y de análisis del juego.

Otra actividad que realizamos en esta asignatura, es la de *generación de material audiovisual* sobre el balonmano, a través de la captación y edición de video.

Al alumno se le pide que sea capaz de realizar diferentes cortes de video sobre distintas acciones técnico-tácticas del balonmano y después realice una breve explicación de ellas.

Además se da la posibilidad de que si después de la corrección de dichas secuencias del alumno son lo suficientemente buenas, pueden adjuntarlas a la página web de sportprotube.com.

- Resultados de aprendizaje asociados a la experiencia.

Resultados de aprendizaje		
Resultado de aprendizaje	Competencias asociadas	Nivel de adquisición *
- Conocer, de manera teórica y práctica, los fundamentos básicos del Balonmano, dominando aquellos que resulten imprescindibles para iniciarse en la práctica de este deporte. - Ejecutar correctamente las	Competencias generales: CG 5.- Gestionar con eficacia y eficiencia la información procedente de diferentes fuentes integrando sus aspectos relevantes para el cumplimiento de los objetivos propuestos. Competencias específicas:	

<p>habilidades técnico-tácticas que forman parte del programa.</p> <p>- Conocer y saber enseñar el reglamento de Minibalonmano y los aspectos más relevantes del reglamento del Balonmano.</p>	<p>CE 2.- Aplicar, de manera fundamentada y argumentada, los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales en el diseño y puesta en práctica de propuestas y programas de Educación Física en el contexto educativo.</p> <p>CE 3.- Identificar y prevenir los riesgos que se derivan para la salud de los escolares en la práctica de actividades físicas inadecuadas o realizadas de forma incorrecta.</p>	
--	--	--

- Indicadores de evaluación de la experiencia

Indicadores	
<p>Indicador 2</p> <p>- Diseña ejercicios y progresiones adecuadas para la práctica de los fundamentos básicos del Balonmano.</p> <p>-IDENTIFICA LOS MEDIOS TÉCNICO-TÁCTICOS INDIVIDUALES EN SITUACIONES REALES DE JUEGO Y EN ENTRENAMIENTOS.</p> <p>-APLICA PROGRESIONES METODOLÓGICAS ADECUADAS A LA INICIACIÓN EN CADA UNO DE LOS MEDIOS TÉCNICO-TÁCTICOS INDIVIDUALES APRENDIDOS.</p>	<p>Resultado/s de aprendizaje</p> <p>Conocer, de manera teórica y práctica, los fundamentos básicos del Balonmano, dominando aquellos que resulten imprescindibles para iniciarse en la práctica de este deporte</p>
<p>Indicador 4</p> <p>CONOCE Y REALIZA DESDE LA PRACTICA LOS DIFERENTES MEDIOS TÉCNICOS Y TÁCTICOS PROPIOS DEL JUGADOR CON BALÓN Y DE SU DEFENSOR EN LA INICIACIÓN AL BALONMANO.</p>	<p>Resultado/s de aprendizaje</p> <p>Ejecutar correctamente las habilidades técnico-tácticas que forman parte del programa</p>
<p>Indicador 5</p> <p>CONOCE E IDENTIFICA LA REGLAMENTACIÓN DE MINIBALONMANO Y DEL BALONMANO EN INICIACIÓN, TANTO EN SITUACIONES DE ENTRENAMIENTO Y COMPETICIÓN.</p> <p>- Distingue los errores reglamentarios básicos que se producen en la iniciación del</p>	<p>Resultado/s de aprendizaje</p> <p>Conocer y saber enseñar el reglamento de Minibalonmano y los aspectos más relevantes del reglamento del Balonmano</p>

<p>balonmano.</p> <p>- Arbitra competiciones de balonmano en iniciación y minibalonmano aplicando su reglamento y utilizándolo como medio de aprendizaje para los participantes.</p>	
<p>Indicador 8</p> <p>IDENTIFICA ACCIONES DE JUEGO QUE PUEDEN SER CAUSA DE LESIÓN Y CONCIENCIA AL ALUMNADO PARA CREAR HÁBITOS SALUDABLES.</p> <p>Controla la organización de los partidos y juegos en clase con alumnado numeroso: espacio y materiales utilizados. Tiempos de práctica y pausa de las actividades.</p> <p>Adapta las normas reglamentarias de la competición a favor de una práctica educativa que no discrimine al alumnado.</p> <p>CONOCE Y APLICA LA COMPETICIÓN COMO PROCESO EDUCATIVO EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.</p>	<p>Resultado/s de aprendizaje</p> <p>Conocer y saber enseñar el reglamento de Minibalonmano y los aspectos más relevantes del reglamento del Balonmano.</p>
<p>Indicador 10</p> <p>- APLICA LOS CONOCIMIENTOS SOBRE LOS MEDIOS INDIVIDUALES Y GRUPALES BÁSICOS DEL DEPORTE.</p> <p>-COMPRENDE Y COMBINA LAS POSIBILIDADES TÁCTICAS DEL BALONMANO EN ETAPAS FORMATIVAS.</p> <p>- Diseña ejercicios, progresiones y juegos para la enseñanza de los medios técnicos-tácticos colectivos básicos, ofensivos y defensivos.</p> <p>- Conoce, comprende y aplica las disposiciones defensivas apropiadas para la iniciación deportiva.</p> <p>- Fomenta que el resultado de la competición no sea el único fin de esta actividad lúdica.</p>	<p>Resultado/s de aprendizaje</p> <p>Conocer, de manera teórica y práctica, los fundamentos básicos del Balonmano, dominando aquellos que resulten imprescindibles para iniciarse en la práctica de este deporte.</p>

- % Peso de la experiencia en la calificación global:

Un mínimo del 20% y hasta un 50% respecto a la evaluación de todos los trabajos y controles que implicaban dichos recursos.

- N° de horas por cada tipo de actividad realizada:

Un mínimo de 10 horas en cada actividad y un máximo de 15 horas respecto a las actividades que exigían no sólo un análisis del juego sino también la edición y montaje de las imágenes y secuencias seleccionadas.

3. Recursos abiertos utilizados

- Nombre del recurso: Sportprotube
- Repositorios utilizados: (campos de nuestra BD repositorio) Por cada repositorio
 - Nombre repositorio: Sportprotube
 - Institución: CSD, UPM y INEF
 - URL: <http://www.sportprotube.com/>
 - Fecha: Desde el comienzo del Proyecto
 - Area/Título: Deporte
 - Destacable: Herramienta visual de deportes especializados

4. Sobre la realización de la experiencia:

- Curso académico: 2010-2011
- N° de alumnos matriculados: 120 alumnos entre todos los grupos y cursos participantes en la experiencia.
- Cómo estaban organizados: en cursos según el nivel de especificidad de la materia (Fundamentos, Especialización, D.A.R. I y D.A.R. II) y, dentro del curso de Fundamentos en dos grupos (D y E)
- Otras experiencias con OER que pudieran ser similares o que inspiraran ésta:
- Incidencias en la realización de la experiencia. Guías para su aplicación.

Igualmente, se aconseja utilizar trabajos donde el alumno realice con total libertad (y pocas directrices) acciones de edición y montaje de video ya que este proceso de búsqueda de software, exploración de los mismos y descubrimiento del funcionamiento provocará que el alumno adquiera un aprendizaje completamente significativo.

A este respecto cabe destacar un inicial rechazo del alumnado que desconoce por completo el campo de las nuevas tecnologías, sin embargo, esta fase es muy corta y logra una respuesta a corto plazo sobre el autoaprendizaje y la importancia de las nuevas tecnologías en la actualidad.

- Beneficios

- A la hora de hacer una valoración objetiva sobre la utilización de herramientas audiovisuales y su difusión debemos exponer que:
- Ha aumentado la motivación del alumnado el poder trabajar con material audiovisual tanto dentro como fuera del aula.
- Ha tenido una gran repercusión a la hora de desarrollar nuevas capacidades sobre el alumnado en herramientas de edición de video y sonido.
- Ha habido un aumento considerable por parte del alumnado en el desarrollo de la capacidad perceptiva y de análisis sobre acciones concretas del juego.
- Se ha constatado un aumento mantenido de la motivación e interés del alumnado en las diferentes asignaturas relacionadas con el Balonmano.
- El alumnado, respecto a la entrega de trabajos, ha tenido que superar una 1ª fase de familiarización con los programas de edición de video, en ocasiones partiendo de un deficitario conocimiento del mismo, que ha supuesto un gran número de horas dedicadas al uso de nuevas tecnologías, no tanto al conocimiento específico del balonmano. No obstante, consideramos este tiempo absolutamente rentable ya que el conocimiento que se deriva del mismo es aplicable a numerosos contextos de futuro profesional de la actividad física y del deporte.

- Sugerencias

Estimamos necesario insistir en la necesidad de utilizar herramientas tecnológicas y material audiovisual en materias donde el aprendizaje perceptivo y de análisis es fundamental, no teniendo sentido el aprendizaje teórico si este no tiene prolongación hacia lo que será fundamental en su futuro profesional.

- Resultados de las encuestas/estudio que haremos en este proyecto (se retroalimentará de los objetivos del estudio).
 - Sobre Material utilizado en las experiencias

El tipo de material con el que se ha confeccionado las actividades audiovisuales son:

- Cortes de videos con formato (avi, wmv, mkv, mp4, mov)

- Imágenes con formato (jpg, bmp, gif)

En el curso 2010-2011, se ha llegado a recopilar material creado y reutilizado en valor de 55gb de memoria repartido de la siguiente forma:

- Colección de partidos, documentales y programas (45GB, repartidos en 80 videos).
 - Cortes de video de acciones grupales ofensivas (1,5 GB, repartidos en 196 cortes de video)
 - Cortes de video de acciones grupales defensivas (500 MB, repartidos en 111 cortes de video)
 - Cortes de video de acciones individuales ofensivas (1,5 GB, repartidos en 871 cortes de video)
 - Cortes de video de acciones defensivas individuales (200 MB, repartidos en 139 cortes de video)
 - Cortes de video sobre los sistemas de juego (800 MB, repartidos en 56 cortes de video)
 - Cortes de video sobre el reglamento (200 MB, repartidos en 62 cortes de video)
 - Cortes de video sobre la iniciación en el deporte (4,1 GB, repartidos en 82 cortes de video)
 - Otros cortes (1,2 GB, repartidos en 1.172 archivos).
- Resultados de las encuestas

Los resultados constatan una profunda mentalización del alumnado sobre la importancia de las nuevas tecnologías en la educación actual así como en su futuro profesional.

Igualmente, se observa que los alumnos valoran positivamente el uso y organización de estos recursos en su aprendizaje.

Sin embargo, resulta evidente la necesidad de concienciar aún más al alumnado de la importancia de las capacidades de percepción y análisis de las acciones deportivas para su futuro profesional ya que los ítems relacionados con la evaluación no poseen valores especialmente elevados, probablemente porque los alumnos han sido evaluados, tradicionalmente, mediante expresión escrita y plasmando sus conocimientos en papel.