

Título:

Utilización de la aplicación informática Lince para la automatización de registros observacionales en la asignatura de Diseño y Evaluación de la Enseñanza de la Actividad Física y del Deporte.

Autores:

Marta Rapún¹, Carlos Castellar², Francisco Pradas², Alejandro Quintas²

¹Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Universidad de Zaragoza.

²Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de Huesca. Universidad de Zaragoza.

Resumen:

La presente innovación educativa está enmarcada dentro de la asignatura obligatoria de “Diseño y evaluación en la enseñanza de la actividad física y del deporte” del Grado, impartida en el tercer curso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Zaragoza. El objetivo principal de esta innovación ha sido utilizar la aplicación informática Lince para la automatización de registros observacionales, desarrollando en los alumnos la competencia específica de saber aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. En nuestro ámbito docente, el registro en video resulta imprescindible para poder efectuar un análisis pormenorizado de los movimientos o de las técnicas que se producen en la realización de cualquier ejercicio físico o actividad deportiva, o como método de registro de las diferentes tareas planteadas para los estudiantes por parte del profesor. Hasta el momento no se habían incluido en la asignatura programas informáticos específicos para el registro de la información, por lo que la presente innovación se basa en la necesidad de mostrar este tipo de instrumentos a los alumnos. Para ello se han utilizado metodologías activas con el fin de lograr una mayor implicación de los alumnos. Se ha trabajado en pequeños grupos mediante el estilo de enseñanza de resolución de problemas. Cada grupo trabaja de manera autónoma para

elaborar un diseño observacional con su correspondiente instrumento de observación, realizando el registro de los datos y analizándolos, adoptando una actitud reflexiva, colaborativa y constructiva en torno a las diferentes manifestaciones de la motricidad humana. Los resultados de esta experiencia han obtenido elevados niveles de motivación en los alumnos, tal y como se ha visto reflejado en el cuestionario elaborado para determinar la calidad del proyecto. Se trata de un proyecto sostenible a largo plazo ya que los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto no suponen coste alguno. El software Lince es de descarga libre. En cuanto a los espacios, la Facultad cuenta con un Laboratorio de Enseñanza y Observación en el Pabellón Río Isuela del Campus de Huesca. Se trata de un espacio idóneo para el desarrollo de esta experiencia. La transferencia de la experiencia a otras materias del Grado es muy alta, ya que el uso del software Lince podría resultar de utilidad para el análisis de diferentes manifestaciones de la motricidad humana. Tal es el caso de asignaturas en las que se analiza la motricidad en su globalidad: Fundamentos y manifestaciones básicas de la motricidad, Fundamentos anatómicos, cinesiológicos y biomecánicos en la actividad física y el deporte, Observación de la intervención y del comportamiento motor; o a nivel específico: Deportes y actividades acuáticas; Deportes rítmico-gimnásticos, Deportes individuales, Deportes de colaboración-oposición y Deportes de lucha y adversario. Por lo tanto, la presente experiencia se muestra como una alternativa a los métodos tradicionales en el registro y tratamiento de la información, en la línea de los nuevos planteamientos pedagógicos que buscan dar un giro al tratamiento de los contenidos utilizando recursos tecnológicos novedosos que permitan la evolución y el progreso en los aprendizajes de los alumnos.