

LA COMUNIDAD DE PRÁCTICA VIRTUAL Y
SU RELACIÓN CON LA FORMACIÓN INICIAL
Y PERMANENTE DEL PROFESORADO



FACULTAD DE EDUCACIÓN TRABAJO SOCIAL

Autor: **Mercedes de Vena González**

Tutor: **Alfonso García Monge**



RESUMEN/ABSTRACT

El trabajo que se desarrolla a continuación tiene como objeto comprobar la utilidad de las Comunidades de Aprendizaje Virtual en la formación inicial y permanente del profesorado. Para ello he realizado un estudio del funcionamiento y organización de la red “Multiscopic”, formada por profesionales centrados en la Educación Física, así como una práctica docente con escolares comentada posteriormente por los miembros de la comunidad.

Los resultados obtenidos han sido positivos, siendo una herramienta educativa e innovadora para nuestra formación.

The work that is developed below is to test the usefulness of Virtual Learning Communities in initial and ongoing training of teachers. To do this I have made a study of the function and organization of the network "Multiscopic", formed by professionals focused on physical education and school teaching practice with subsequently discussed by members of the community.

The results have been positive, being an innovative educational tool for our training.

PALABRAS CLAVE/KEYWORDS

Comunidades de práctica, comunidades virtuales de práctica, colaboración, cooperación, conocimiento compartido, redes virtuales.

Communities of practice, virtual communities of practice, collaboration, cooperation, knowledge sharing, virtual networks.



ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	4
2.	OBJETIVOS.....	4
3.	JUSTIFICACIÓN.....	5-8
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9-15
5.	ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO MULTISCOPIC.....	16-20
6.	MI EXPERIENCIA.....	21-23
7.	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	24-28
8.	ANEXOS.....	30-49
9.	BIBLIOGRAFÍA.....	50-51



INTRODUCCIÓN

El trabajo que presento a continuación supone un contacto con las Comunidades de Práctica Virtuales, en concreto con la red “Multiscopic”, formado por un grupo de profesionales de la Educación Física, cuyo objetivo es la innovación y formación, realizando un estudio en profundidad de sus ventajas y limitaciones realizando un estudio previo de su organización y funcionamiento así como la comprobación de su eficacia de una manera práctica real, aprovechando las prácticas realizadas en el momento, en relación a la formación inicial y permanente del profesorado.

Al finalizar el estudio de estas comunidades de aprendizaje virtual, se puede demostrar que las Comunidades de aprendizaje virtual son una herramienta útil para el profesorado así como una manera positiva de aprendizaje compartido y continuo a partir de la realización de las prácticas docentes, pero requiere de una mayor participación activa para enriquecer este tipo de herramienta del profesorado.

OBJETIVOS

Con este trabajo me planteo descubrir la efectividad de las Comunidades de Aprendizaje, a partir de un estudio de su organización, ingresando como miembro en la misma.

También me planteo como objetivos informarme y aprender en primera persona la utilidad de esta herramienta para mi futuro docente. La evolución en este ámbito de la educación me parece bastante interesante y que considero que actualmente no está muy extendido en nuestra sociedad actual, destacando la importancia de compartir el conocimiento con el resto de miembros de la comunidad dedicándole las siguientes hojas que a continuación expongo.



JUSTIFICACIÓN

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

La sociedad evoluciona y con ella la educación. Las comunidades de práctica virtual son una forma de interacción social que aborda la educación y la transmisión de conocimiento de una manera innovadora adaptada a los cambios que se producen actualmente en nuestra sociedad. Por ello es necesaria hacer explícita la transferencia informal de conocimiento, ofreciendo una estructura formal que permite adquirir más conocimiento a través de las experiencias compartidas dentro del grupo, a través, de la búsqueda de alternativas para conseguir que una escolarización más democrática y de mejor calidad llegue a toda la población (Imbernón, 2009).

El individualismo es uno de los conceptos característicos en torno al contexto educativo actual y poco relacionado con las Comunidades de Práctica basándose en el escaso dialogo reflexivo, objetivo de las Comunidades de Práctica Virtual. Debemos conseguir como cultura profesional, que el individualismo se transforme en colaboración, teniendo en cuenta principios de ayuda, apoyo, planificación, reflexión y “feedback”, como empresa común (Hargreaves, 1996).

Basándonos en la reflexión colaborativa y en la participación en estas comunidades de práctica, se puede mejorar como profesional docente en la elaboración de las sesiones centrando al alumno como centro del conocimiento y también nos ayuda a la motivación personal por mejorar como profesional, teniendo a los alumnos como objetivo de nuestras acciones. Ayudar al resto con cada aportación y experiencia me parece una idea excelente de aprendizaje conjunto, así como enriquecerme con cada idea y reflexión del resto de miembros de la comunidad.



COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES

1. Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio. Esta competencia se concretará en el conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:

- a. Aspectos principales de terminología educativa.**
- b. Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo**
- c. Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículo de Educación Primaria.**
- d. Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa.**
- e. Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.**
- f. Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum.**
- g. Rasgos estructurales de los sistemas educativos.**

Para poder abordar y realizar el presente trabajo, es necesario poseer conocimientos acerca de objetivos, contenidos y criterios de evaluación así como un vocabulario especializado

2. Aplicar los conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación-. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:

- a. Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje**
- b. Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos**

Diseño y puesta en práctica de la Unidad Didáctica así como su relación con las Comunidades de Práctica Virtual. Para desarrollar la labor docente con eficacia ha



sido necesario poseer los conocimientos propios de la asignatura impartida (Educación Física), planificar las clases, analizar el contexto y resolver los problemas que iban surgiendo.

3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:

- a. Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa.**
- b. Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.**
- c. Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea.**

Reflexión acerca de Las Comunidades de Práctica Virtual, como herramienta para la formación inicial y permanente del profesorado, a partir de un estudio en profundidad de su organización y puesta en práctica.

4. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. La concreción de esta competencia implica el desarrollo de:

- a. La capacidad de actualización de los conocimientos en el ámbito socioeducativo.**
- b. La adquisición de estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo, así como de la formación en la disposición para el aprendizaje continuo a lo largo de toda la vida.**
- c. El conocimiento, comprensión y dominio de metodologías y estrategias de autoaprendizaje**
- d. La capacidad para iniciarse en actividades de investigación**
- e. El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.**



Trabajo de investigación e indagación personal, así como análisis en profundidad y puesta en práctica del presente tema.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Conocer y comprender las características del alumnado de primaria, sus procesos de aprendizaje y el desarrollo de su personalidad.

A través de la realización de la Unidad Didáctica, como práctica docente, he podido comprobar la importancia del conocimiento y comprensión de las características del alumnado. Desde la red “Multiscopic”, dedicados a la formación e innovación en el ámbito de Educación Física, hacían referencia a la importancia del desarrollo de los alumnos así como su aprendizaje y de este modo realizar una planificación y puesta en práctica de las sesiones de una manera correcta y adecuada.

2. Conocer y ejercer las funciones de orientador, mostrando habilidades sociales de relación y comunicación con otros profesionales.

Habilidades sociales y de relación necesarias como miembro de una Comunidad de Práctica Virtual. El intercambio del conocimiento compartido entre los miembros de la comunidad, como objetivo esencial e indispensable en la relación con otros profesionales.

3. Participar de una manera adecuada y efectiva en diversas situaciones de comunicación vinculadas a la labor.

Previamente, planificación de las sesiones, puesta en práctica de las mismas, presentación en la red “Multiscopic” y establecimiento de una discusión acerca del trabajo realizado, con el resto de miembros de la comunidad.

4. Comprender el rol que la Educación Física juega en la formación básica de Educación Primaria, así como las características propias de los procesos de enseñanza-aprendizaje asociados a este ámbito.

Objetivo de la plataforma “Multiscopic”, entendiendo al alumno como principal protagonista y centro del conocimiento, considerando de esta manera la importancia de la Educación Física como principal escenario de relaciones entre compañeros, procesos compartidos de enseñanza – aprendizaje, trabajo colaborativo así como cooperativo.



FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A continuación desarrollo los fundamentos teóricos que subyacen mi práctica en el presente trabajo de Fin de Grado.

1. COMUNIDADES DE PRÁCTICA

Las comunidades de prácticas tienen sus raíces en la teoría del aprendizaje social, donde se tienen en cuenta las relaciones interpersonales. El conocimiento y el aprendizaje se comparten con los miembros de la comunidad, dejando de ser un hecho aislado e individual.

Son un mecanismo mediante el cual se van gestionando y se generan espacios de intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones de diferentes lugares del mundo, con objetivos claros y comunes y esto será fundamental en el desarrollo de una mejor educación para todos.

Completando esta definición, Wenger (1998) afirma:

“Una comunidad de práctica se define a sí misma a lo largo de tres dimensiones: su empresa conjunta es comprendida y continuamente renegociada por sus miembros, el compromiso mutuo que une a sus miembros juntos en una entidad social y el repertorio compartido de recursos comunes (rutinas, sensibilidades, artefactos, vocabulario, estilos...) que los miembros han desarrollado a lo largo del tiempo”, Wenger (1998).

Según Wenger y Snyder (2000), las comunidades de aprendizaje son informales y se organizan ellas mismas, lo que no quiere decir que éstas sean equipos sin estructura: la tienen y se basa en establecer sus propias agendas y elegir a sus propios líderes, teniendo así una mayor flexibilidad y consiguiendo ser más duraderas, al contrario que la jerarquía tradicional.

Uno de los conceptos relacionados protagonistas en el presente tema es: **la participación periférica legítima** definiéndose como, el proceso por el cual un individuo, situado dentro de un contexto determinado, aprende de este contexto mediante la



participación en un “sistema de actividad con comprensión y significados compartidos” (Lave et al., 1991). Es decir, mediante el proceso de aprendizaje, el individuo adquiere paulatinamente el conocimiento del grupo.

1.1 TIPOLOGÍA DE LOS PARTICIPANTES

Dentro de los miembros de la comunidad, podemos distinguir diferentes roles que Vázquez (2002) diferencia en:

- **El moderador** es el encargado de animar y dinamizar el enriquecimiento mutuo y el intercambio de experiencias dentro de la comunidad. Debe disponer de libertad para poder gestionar bien las intervenciones, distinguir las aportaciones interesantes, guardar los documentos adjuntos que se vayan presentando, realizar resúmenes periódicos, etc.
- **El gestor del conocimiento** se encarga de realizar aportaciones complementarias a las de los participantes para enriquecer el debate. Tiene que ocuparse de que la práctica progrese y de que las relaciones con la organización sean adecuadas, y ha de evaluar su contribución tanto a los participantes como a la organización, para que nunca se pierda la sintonía con los objetivos estratégicos.
- **Participantes**, distinguiendo entre: participantes únicos, que envían solamente un mensaje; los participantes múltiples, que envían más de un mensaje y los participantes vinculados (habitualmente moderador y gestores), que envían muchos más mensajes.



2. COMUNIDADES VIRTUALES DE PRÁCTICA

Las nuevas tecnologías han posibilitado la difusión de este tipo de prácticas comenzando por una participación y finalizando en la construcción de identidad y confianza. En este sentido la Web 2.0 cobra bastante protagonismo, permitiendo que los usuarios colaboren de forma cooperativa, creando un contenido de interés común.

Las comunidades virtuales son comunidades personales, al tratar de personas con intereses individuales, afinidades y valores, que utilizan la red en función de una temática específica. Serán más exitosas, por tanto, cuanto más estén ligadas a tareas, a hacer cosas o a perseguir intereses comunes (Gairín, 2006, p. 8).

A partir de esta definición podemos extraer las características más importantes de las que consta las comunidades virtuales de aprendizaje, destacando:

- La información y el conocimiento se construye partiendo de una reflexión individual previa para ser compartida posteriormente por el reto de miembros de la comunidad.
- De esta manera, se persiguen intereses, objetivos y tareas comunes. Asumen además, un contexto, un lenguaje y unas convenciones, compartiendo un espacio a construir.
- Creación de una temática específica y común a los miembros de la comunidad, con una actitud activa de participación.

Fernández (2005, p. 3) incide en algunas de estas características cuando destaca rasgos como los siguientes:

1. **La información es de los usuarios.** Son los usuarios quienes deciden qué información van a almacenar, mostrar e intercambiar, al determinar por dónde empieza a ver la red, para qué y con quiénes.

2. El acceso a la red es:

- o **Universal:** al poder acceder a «ver» toda la red (otra cosa es que, una vez dentro de la red, haya lugares donde se pida el registro para acceder a la información que contienen).



- **Simultáneo:** todos estamos en la red al mismo tiempo, pues existimos en cuánto información. En realidad, la red es, desde sus orígenes, el primer contestador automático que se puso en funcionamiento. Nadie sabe si estamos conectados o no, pero nos relacionamos entre todos como si lo estuviéramos a través de nuestra presencia numérica, de la información que «movemos» y de las interacciones que promovemos.
- **Independiente del tiempo** (24 horas al día y 365 días al año) y de la **distancia**

3. La red crece de manera **descentralizada y desjerarquizada**. Basta seguir añadiendo ordenadores para que se extienda física y virtualmente sin que haya ordenadores que desempeñen tareas de «comando y control» sobre los otros ordenadores de la red.

2.1 ELEMENTOS PARA QUE LA COMUNIDAD VIRTUAL FUNCIONE

Para que una comunidad virtual tenga éxito es importante disponer de participación, colaboración e intercambio así como de una red y de un flujo de intercambio de información, que dependen, para Puzos, Pérez y Salinas (s/f), de:

- La accesibilidad, ya que determina las posibilidades de intercomunicación.
- La cultura de participación, colaboración y diversidad, como elementos clave para el flujo de información que condicionan la calidad de vida de la comunidad.
- Las destrezas disponibles entre los miembros, ya sean comunicativas, de procesamiento o de gestión de la información.
- El contenido relevante, es decir, que las aportaciones de los miembros de la comunidad sean significativas.

Por otro lado considero de gran interés las claves del éxito especificadas por Guinalú (2003), en las siguientes:

1. Factores fundamentales: interés común y deseo de relación entre los miembros, posibilidad de comunicación, estructura definida y promoción.
2. Aspectos adicionales, entre los que destaca:
 - Medir el éxito, que viene relacionado con el cumplimiento de los propósitos que llevaron a su creación. Se procura verificando el nivel de



participación en los debates, el número de comentarios de una determinada propuesta, etc.

- Fortalecer el sentimiento de comunidad, que depende del valor que los individuos den a la pertenencia. Puede aumentarse mediante: encuentros físicos entre los miembros, asociar la comunidad a causas justas (colaborar con una ONG), proponer ofertas ventajosas a los miembros, crear redes internacionales de CV, etc.
- Analizar continuamente las necesidades de sus miembros.
- Fomentar la autogestión, favoreciendo que parte de los contenidos sean generados y publicados directamente por los miembros de la misma.
- Minimizar el control, considerando que la comunidad ha de ser libre y entendiendo que la propia comunidad creará sus reglas internas y expulsará a aquellos participantes que no aporten valor al grupo.
- Especializar papeles, entre los que se citan al moderador, al gestor de conocimiento, al líder de opinión, al instigador o al social weaver (uno o varios miembros que introducen a nuevos miembros en la comunidad).
- Estructura tecnológica, que sea sencilla y fácil de utilizar y de gestionar.

3. DIFERENCIA ENTRE MODELO BASADO EN COMUNIDAD Y ORGANIZACIÓN

Para entender por completo este concepto voy a realizar una breve diferencia entre ambos términos.

En el modelo basado en la organización el conocimiento es privado, los miembros son seleccionados y la distribución está limitada a los límites de la organización, por el contrario en el modelo basado en la comunidad el conocimiento es público aunque puede pertenecer a miembros que los comparten, la afiliación es abierta, por lo que el tamaño de la comunidad no está delimitado, los miembros son voluntarios y destacar como característica directamente relacionada con el presente estudio el uso de los recursos electrónicos como manera fundamental de compartir el conocimiento.

Este hecho nos lleva a que es necesario buscar una mejor comprensión de la creación de conocimiento más allá de los límites de una organización (Lee y Cole, 2003).



Principios Organizativos	Modelo basado en la organización	Modelo basado en la comunidad
Propiedad intelectual	El conocimiento es privado y pertenece a la organización	El conocimiento es público aunque puede pertenecer a miembros que los comparten
Restricción de miembros	Los miembros son seleccionados y el tamaño de la organización está limitado por el número de empleados	La afiliación es abierta, por lo que el tamaño de la comunidad no está limitado
Autoridad e incentivos	Los miembros de la organización son empleados que reciben un salario por su trabajo	Los miembros de la comunidad son voluntarios que no reciben ningún salario por su trabajo
Distribución de conocimiento más allá de los límites geográficos y organizativos	La distribución está limitada a los límites de la organización	La distribución se extiende más allá de los límites de la firma
Modelo de comunicación dominante	Interacción cara a cara	Interacción mediante el uso de recursos electrónicos

Tabal 1: diferencia entre modelo basado en comunidad y organización.

4. BENEFICIOS E INCOVENIENTES

A través de las comunidades de aprendizaje aumenta el nivel y la fluidez de la población. El conocimiento se comparte entre todos, pudiendo intercambiar diferentes puntos de vista y opiniones de una práctica educativa determinada desde una perspectiva social y de una forma subjetiva así como una dinamización de las experiencias colaborativas entre el profesorado de las diferentes escuelas.

Uno de los mayores inconvenientes de las Comunidades de Práctica está relacionado con la transferencia libre de la información para que ésta transferencia pueda funcionar



TRABAJO FIN DE GRADO

correctamente es necesario que el conocimiento sea considerado un bien público (Ardichvili et al., 2003).

Si el conocimiento se considera un bien privado no siendo compartido por el resto de participantes de la comunidad, no se podría transferir el conocimiento deteniendo el desarrollo progresivo de la comunidad de aprendizaje.

Dyer y Nobeoka (2000) argumentan que los participantes pasivos pueden llegar a constituir un serio problema. Estos participantes pasivos podrían definirse como aquellos miembros que se benefician de los resultados de la comunidad sin contribuir a su desarrollo.

Todos los miembros de la comunidad deben estar dispuestos a compartir sus conocimientos para el bien común y de la comunidad.

La ausencia de un contacto cara a cara hace que el desarrollo de comunidades de práctica distribuidas requiera de tiempo y una constante revisión de los objetivos y las prácticas para mantener la comunidad activa (Bradshaw, Powell, y Terrel, 2004).

ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO PLATAFORMA “MULTISCOPIC”

La red de funcionamiento virtual en la que se basa mi investigación se denomina “Multiscopic”, Comunidad de Investigación y Formación en Educación Física.



Puedes acceder a ella a través de invitación de algún miembro de la comunidad. Una vez ingresado dentro de la red podemos encontrar una barra de herramientas, desde donde se puede acceder y navegar a diferentes lugares.



Imagen 1: Barra de herramientas

Los pilares fundamentales o “múltiples – miradas” en los que se basa ésta comunidad son: Alumnado, familias, investigación (El espacio Multiscopic persigue fines formativos e investigadores), así como una formación inicial o permanente del profesorado.

Destaco de una manera personalizada y representativa la formación inicial, la cual permite que los alumnos de magisterio accedan a prácticas escolares y compartan análisis con profesionales de la educación.

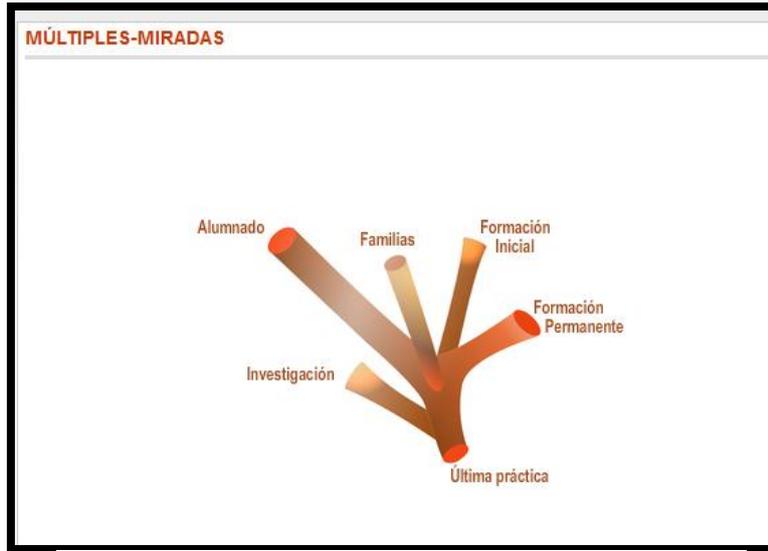


Imagen 2: Cuadro resumen múltiples - miradas

Cada miembro de la comunidad pertenece a uno de los grupos marcados de los que consta la red, dependiendo de los intereses de cada individuo y sus pretensiones dentro del mismo, pudiendo acceder por invitación:

The screenshot displays a grid of work groups under the heading "GRUPOS". Each group entry includes a representative image, the group name, the number of members, and engagement icons (speech bubble and heart). The groups listed are:

- Juegos y Deportes (Unive...)**: 49 miembros, 58 comentarios, 6 likes.
- Maestros en movimiento**: 20 miembros, 1 like.
- PES Prácticas corporales...**: 4 miembros, 0 comentarios, 0 likes.
- rsidad Vasco Euska Uniber**: 1 miembro.
- Hildebrandt-Stramann**: 2 miembros.
- Embodiment**: 83 miembros, 0 comentarios, 1 like.
- Análisis de la red Multi...**: 19 miembros, 3 likes.
- Tratamiento Pedagógico d...**: 8 miembros, 1 comentario, 2 likes.
- Grupo Chascomús**: 46 miembros, 7 comentarios, 3 likes.
- Grupo Universidad Austra...**: 2 miembros, 0 comentarios, 0 likes.
- Castelo Branco**: 4 miembros, 0 comentarios, 0 likes.
- Familias**: 1 miembro, 0 comentarios, 0 likes.
- Alumnado**: 19 miembros, 1 comentario, 0 likes.
- Análisis InCorpora**: 12 miembros, 2 likes.

At the bottom left, there is a button "+ Agregar un grupo" and at the bottom right, a link "Ver todos".

Imagen 3: Grupos de trabajo

Dentro de cada uno de los grupos podemos destacar a las personas que velan por el buen funcionamiento y el bienestar del resto de participantes, donde el objetivo de trabajo es común.

Los integrantes de la comunidad nos podemos comunicar en chat, para poder discutir sobre problemas prácticos en el momento o bien navegando por los diferentes foros de discusión, contando cada uno con nuestro perfil y barra de herramientas:



Imagen 4: Perfil

Habiendo destacado los aspectos generales, a continuación, me voy a centrar en destacar la organización y el funcionamiento de mi grupo de trabajo, dónde he llevado a cabo mi actuación y puesta en práctica se denomina “ Maestros en movimiento”, hace referencia a un grupo de profesores que intercambia su desarrollo profesional a través de la visualización de las practicas propuestas, comentando aquellos aspectos que podrían ser mejorables, compartiendo así diversas opiniones, reflexiones, discusiones, aportaciones y nuevas propuestas, aprendiendo así unos de otros, de forma colaborativa y cooperativa.



Imagen 5: Perfil grupo “Maestros en movimiento”

En un primer momento te indican los pasos que tienes que seguir:

1. **Visualización** de las diferentes grabaciones, de esta manera podrás ir familiarizándote con la metodología de trabajo propuesta, así como leer el planteamiento de la Unidad Didáctica por escrita a la que corresponde dicha grabación.



Imagen 6: Prácticas publicadas por Multiscopic



2. **Reflexión** acerca de lo observado en la grabación. Aspectos que bajo tu punto de vista se podrían mejorar así como ayudar a que la sesión se enriquezca con nuevas ideas y aportaciones.
3. **Discusión** acerca de la reflexión realizada por cada participante anteriormente. A partir de un tema propuesto, se comienza a realizar un intercambio positivo de opiniones basado en un mismo hilo conductor, con el fin de mejorar la práctica propuesta.

En un segundo lugar, la comunidad de práctica, te indica el nivel de participación que nos podemos marcar, destacando los siguientes niveles:

1. **Nivel 1 de "visitante"**: observación de las prácticas expuestas, no entra a formar parte de una manera activa ni en la reflexión ni en la discusión de la misma.
2. **Nivel 2 de "participante"**. En función tus intereses, puedes pasar a este segundo nivel en el que ya no "estás a la expectativa" de la observación de las practicas de una manera pasiva sino que participas con tus comentarios de manera constante.
3. **Nivel 3 de "creador y transformador"**: intervienen de manera activa, realizando alternativas. Intentan profundizar en la idea de trabajo de grupo, generando ideas y posibilidades.



MI PARTICIPACIÓN EN LA PLATAFORMA “MULTISCOPIC”

Para poder comprobar y analizar las ventajas e inconvenientes de las comunidades de aprendizaje virtual en mi formación inicial, como hago referencia en la fundamentación teórica, he ingresado como miembro en la red de práctica “Multiscopic”, Comunidad de investigación y formación en Educación Física, concretamente en el grupo “Maestros en movimiento”.

Los pasos llevados a cabo en este proceso son los siguientes:

1. **Observación:** de las diferentes Unidades Didácticas, así como sus correspondientes vídeos, para intentar aprender de las diferentes prácticas educativas, observando detalles y aspectos con precisión acerca de los siguientes temas:
 - “Nos organizamos mejor junto a otros con estrategias de juegos de invasión”
 - “Comunicación no verbal y danza de contacto”
 - "Juego bueno: investigando la influencia de las normas sobre la acción"

Este primer paso fue positivo para mi formación inicial, coincidiendo con mi periodo de prácticas en un centro educativo y pudiendo llevar a cabo alguno de las sesiones visualizadas, para posteriormente reflexionar individualmente acerca de las mismas.

2. **Diseño(1):** en un primer momento diseñe la primera de sesión de la que constaba mi Unidad Didáctica de manera autónoma y respondiendo al tema escogido así como a los diferentes objetivos, contenidos y criterios de evaluación marcados (Anexo 2.1).
3. **Desarrollo (1):** una vez realizada la puesta en práctica de la primera sesión, realizare un desarrollo de la misma(Anexo 3.1) de una manera detallada con los aspectos significativos, destacando agrupamientos, comentarios y estrategias que



bajo mi punto de vista pueden ayudar a la reflexión y discusión posterior dentro de los participantes de la comunidad de aprendizaje.

4. **Conexión red “Multiscopic”:** me presentaré como nuevo miembro del grupo “Maestros en movimiento” adjuntando la sesión realizada así como mis dudas y pretensiones acerca del tema (Anexo 4.1), para poder mejorar mis prácticas posteriores pertenecientes a mi formación inicial como futuro docente.

En este momento se comenzará un debate donde miembros de la comunidad reflejaran su punto de vista acerca de mi sesión así como futuros planteamientos acerca de las modificaciones en el juego, roles dentro de cada grupo, agrupamientos y respuestas a mis posibles dudas planteadas (Anexo 4.2 y 4.3), siendo analizadas posteriormente.

5. **Diseño (2):** teniendo en cuenta las aportaciones realizadas desde “Multiscopic”, he diseñado la segunda sesión de mi Unidad Didáctica (Anexo 2.2), para poder comprobar si estas nuevas aportadas se ven reflejadas de una manera satisfactoria en la práctica.
6. **Desarrollo (2):** una vez realizada esta nueva sesión, apuntare de una manera detallada el desarrollo de la misma, abordando aquellos aspectos que pueden servir en un paso posterior como motivo de coloquio y discusión acerca del aprendizaje y evolución de los alumnos (Anexo 3.2).
7. **Conexión con “Multiscopic”:** adjunto esta nueva sesión, aportando nuevas ideas y opiniones acerca de mi sesión. Abriendo nuevos temas de debate y apuntando aquellos aspectos que han sido satisfactorios y positivos (Anexo 4.4).

También se abordaran las futuras sesiones donde se mantendrá la misma metodología de agrupamientos y roles y donde solo se modificarán las normas y la estructura de los juegos de invasión, siguiendo un mismo hilo conductor con diferentes temas de debate.

8. **Diseño (3) y (4):** en este momento es mucho más sencillo diseñar estas dos últimas sesiones (Anexo 2.3 y 2.4) debido a las aportaciones y el funcionamiento de las



clases anteriores. Los alumnos van asimilando las normas del juego así como avanzando en el desarrollo de estrategias, ayudado de la dinámica de clase creada gracias en parte por las aportaciones y consejos dados en el foro de discusión de “Multiscopic”.

9. **Desarrollo (3) y (4):** en ellas se observarán la evolución de la clase con respecto a la realización de las nuevas estrategias y normas del juego (Anexo 3.3 y 3.4).



ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

INICIACIÓN:

En un primer momento contacte mediante correo electrónico con uno de los miembros de la plataforma Multiscopic, para que me enviara una invitación para poder pertenecer como componente en esta red. La primera impresión ocasionada fue que la entrada era restringida ya que si no tienes el contacto con uno de sus miembros, no puedes acceder a ella. Una vez que eres integrante de la plataforma tienes tu perfil y puedes acceder únicamente como visitante (primer nivel de participación) pudiendo visualizar todas las prácticas subidas por los profesionales de Educación Física. En un segundo momento un miembro del grupo tiene que invitarte para formar parte y poder comentar en los foros de discusión de cada grupo que lo componen (Imagen 3) así como formar parte de una manera activa en cada una de las reflexiones y temas de los que se componen.

Sientes intriga y expectación acerca de los miembros de la comunidad de práctica, sientes curiosidad por los usuarios que la conforman. Navegas e indagas por la barra de herramientas, algo nuevo en mi experiencia.

Paulatinamente entras a formar parte del proceso de aprendizaje, teniendo un mayor conocimiento del grupo a través de la práctica docente anteriormente realizada, consiguiendo así una participación periférica legítima definiéndose como, el proceso por el cual un individuo, situado dentro de un contexto determinado, aprende de este contexto mediante la participación en un “sistema de actividad con comprensión y significados compartidos” (Lave et al., 1991).

TIPOLOGIA DE LOS PARTICIPANTES:

Dentro de los miembros de la comunidad, podemos distinguir diferentes roles que Vásquez (2002) diferencia en:

- **El moderador es el encargado de animar y dinamizar el enriquecimiento mutuo y el intercambio de experiencias dentro de la comunidad. Debe disponer de libertad para poder gestionar bien las intervenciones, distinguir las aportaciones interesantes, guardar los documentos adjuntos que se vayan presentando, realizar resúmenes periódicos, etc.**



Propone el hilo de debate y aquellas cuestiones que sirvan de hilo conductor para que la discusión se enriquezca. (Anexo 4.1)

- **El gestor del conocimiento se encarga de realizar aportaciones complementarias a las de los participantes para enriquecer el debate. Tiene que ocuparse de que la práctica progrese y de que las relaciones con la organización sean adecuadas, y ha de evaluar su contribución tanto a los participantes como a la organización, para que nunca se pierda la sintonía con los objetivos estratégicos.**

Ayuda a la reflexión con sus numerosas aportaciones acerca del tema propuesto por el moderador, enriquece el debate de manera continua, solucionando dudas propuestas o bien realizando supuestos en los que puedes reflexionar sobre el tema de una manera activa y participativa (Anexo 4.2).

- **Participantes, distinguiendo entre: participantes únicos, que envían solamente un mensaje; los participantes múltiples, que envían más de un mensaje y los participantes vinculados (habitualmente moderador y gestores), que envían muchos más mensajes.**

En mi experiencia como miembro de la comunidad son muy numerosos, destacando los participantes pasivos que observan sin dar su punto de vista, sin enriquecer el tema de debate.

En un segundo lugar, la comunidad de práctica, te indica el nivel de participación que nos podemos marcar, destacando los siguientes niveles:

1. **Nivel 1 de "visitante": observación de las prácticas expuestas, no entra a formar parte de una manera activa ni en la reflexión ni en la discusión de la misma.**

Desde mi punto de vista también llamados participantes pasivos, forman parte dentro de la comunidad pero no participan.

2. **Nivel 2 de "participante". En función tus intereses, puedes pasar a este segundo nivel en el que ya no "estás a la expectativa" de la observación de las prácticas de una manera pasiva sino que participas con tus comentarios de manera constante.**



En este segundo nivel se encuentran la mayoría de miembros de la comunidad, no participan pero observan cada una de las prácticas realizadas.

- 3. Nivel 3 de "creador y transformador": intervienen de manera activa, realizando alternativas. Intentan profundizar en la idea de trabajo de grupo, generando ideas y posibilidades.**

Ayudan y te dan consejos de una manera reflexiva.

CARACTERÍSTICAS

Fernández (2005, p. 3) destaca rasgos como los siguientes:

- 1. La información es de los usuarios. Son los usuarios quienes deciden qué información van a almacenar, mostrar e intercambiar, al determinar por dónde empieza a ver la red, para qué y con quiénes.**

Cada miembro consta de su perfil predeterminado y su barra de navegación, siendo libre la información una vez has ingresado en la red. Cada uno se marca unos objetivos de visualización y de temas a escoger en función de las necesidades o pretensiones de cada uno.

2. El acceso a la red es:

- **Universal: al poder acceder a «ver» toda la red (otra cosa es que, una vez dentro de la red, haya lugares donde se pida el registro para acceder a la información que contienen).** Puedes acceder mediante invitación personalizada a la red así como a los grupos que la conforman
- **Simultáneo: todos estamos en la red al mismo tiempo, pues existimos en cuánto información. En realidad, la red es, desde sus orígenes, el primer contestador automático que se puso en funcionamiento. Nadie sabe si estamos conectados o no, pero nos relacionamos entre todos como si lo estuviéramos a través de nuestra presencia numérica, de la información que «movemos» y de las interacciones que promovemos.**

A través del chat podemos estar conectados de manera simultánea en tiempo real.



- **Independiente del tiempo** (24 horas al día y 365 días al año) y **de la distancia**. en cualquier momento, desde cualquier lugar.

3. La red crece de manera descentralizada y desjerarquizada. Basta seguir añadiendo ordenadores para que se extienda física y virtualmente sin que haya ordenadores que desempeñen tareas de «comando y control» sobre los otros ordenadores de la red.

ELEMENTOS PARA QUE LA COMUNIDAD VIRTUAL FUNCIONE

Para que una comunidad virtual tenga éxito es importante disponer de participación, colaboración e intercambio así como de una red y de un flujo de intercambio de información, que dependen, para Puzos, Pérez y Salinas (s/f), de:

- **La accesibilidad**, ya que determina las posibilidades de intercomunicación.
- **La cultura de participación, colaboración y diversidad**, como elementos clave para el flujo de información que condicionan la calidad de vida de la comunidad.
- **Las destrezas disponibles entre los miembros**, ya sean comunicativas, de procesamiento o de gestión de la información.
- **El contenido relevante**, es decir, que las aportaciones de los miembros de la comunidad sean significativas.

La accesibilidad es restringida, es necesario conocer a alguno de sus miembros, la participación en lo que mi práctica personal se refiere fue participativa aunque escasos los participantes. Las ideas me ayudaron a una mejor profundidad del tema con componentes que resolvían dudas planteadas (Anexo 4.5). Así como participantes que daban consejos y puntos de vista sin antes ser planteados (Anexo 4.2).

Bajo mi punto de vista las aportaciones fueron relevantes desde el momento en el que mejoran mi práctica de manera real, resultando a la hora de llevarlo a la práctica.

BENEFICIOS E INCOVENIENTES

La ausencia de un contacto cara a cara hace que el desarrollo de comunidades de práctica distribuidas requiera de tiempo y una constante revisión de los objetivos y las prácticas para mantener la comunidad activa (Bradshaw, Powell, y Terrel, 2004).



A favor de la presente afirmación la falta de contacto puede llevar a mal interpretaciones en las respuestas o reflexiones. La expresión escrita debe ser excelente para que la comunicación sea continua y no se pierda el hilo conductor de la misma.

Otro de los inconvenientes encontrados fueron los participantes pasivos. Dyer y Nobeoka (2000) argumentan que los participantes pasivos pueden llegar a constituir un serio problema. Estos participantes pasivos podrían definirse como aquellos miembros que se benefician de los resultados de la comunidad sin contribuir a su desarrollo.

Todos los miembros de la comunidad deben estar dispuestos a compartir sus conocimientos para el bien común y de la comunidad

Numerosas fueron las visitas sobre mi Unidad Didáctica y solo algunos comentaron en ella. Los miedos de conocer a los miembros te pueden llevar a estas restricciones y hacerte numerosas preguntas como ¿Seré útil dentro de la Comunidad? El aprendizaje y participación es libre, todos aprendemos de todos.



CONCLUSIONES

La experiencia de compartir mis conocimientos en La Comunidad de Práctica Virtual “Multiscopic” ha sido un viaje especial y positivo para mi formación. Como aspectos importantes podríamos destacar: situación del individuo en el centro del aprendizaje, permitir un acceso de todos en igualdad de condiciones, facilitar la participación abierta así como avanzar en innovaciones técnicas necesarias y facilitar herramientas que promuevan entornos modernos y flexibles.

El aprendizaje compartido a partir de la visualización de las prácticas me ha resultado una manera diferente de observar la educación. Detalles de las agrupaciones, relaciones de los alumnos, comentarios, que en una clase normal no eres consciente y que de esta manera te ofrecen la oportunidad de una realidad desde otro punto de vista.

En cuanto a mi experiencia he aprendido en dos aspectos: realizando y desarrollando el tema a fondo de mi Unidad Didáctica, así como el funcionamiento a partir de la misma de la web “Multiscopic”, una manera nueva e innovadora de aprender de los demás y que el resto puedan aprender de tu experiencia vivida.

La enseñanza se planifica estableciéndose unas finalidades claras, expresadas y compartidas por la comunidad, a partir de experiencias individuales, he fomentado altas expectativas a la hora de preparar las sesiones, ayudándote el resto de miembros a aclarar tus ideas o a dar un paso más allá en la elaboración de las mismas, desarrollando una evaluación continua y sistemática del trabajo realizado. El diálogo igualitario, exponiendo argumentos y opiniones que te ayudan en tu proceso de aprendizaje y como beneficiario el alumno, principal objetivo.

Se aboga por la enseñanza en estado puro e ir progresando en una mayor participación, por lo que he podido observar con mi experiencia. Los participantes deberían implicarse en cada práctica de de una manera activa, pensando que su opinión puede ayudar a otros.

Debemos orientar la educación y el aprendizaje hacia el cambio.



ANEXOS

Anexo1

TEMA

Utilización por parte del alumnado de diferentes elementos tácticos, a través de la planificación conjunta de diferentes estrategias, pasando de una acción individualista en el juego a otra compartida.

DESCRIPCION BÁSICA

El grupo de referencia al que va dirigido la sesión es a 6º de Educación primaria, realizando las sesiones en el pabellón del centro.

JUSTIFICACIÓN

Siguiendo el curriculum oficial de Castilla y León, destaco los siguientes apartados relacionados con el presente tema:

- COMPETENCIAS
 - Autonomía e iniciativa personal en la medida en que emplaza al alumnado a tomar decisiones con progresiva autonomía en situaciones en las que debe manifestarse auto superación, perseverancia y actitud positiva.
 - Competencia social y ciudadana. Las características de la Educación física, sobre todo las relativas al entorno en el que se desarrolla y a la dinámica de las clases, la hacen propicia para la educación de habilidades sociales, cuando la intervención educativa incide en este aspecto.

- OBJETIVOS
 - Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.
 - Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.



• **CONTENIDOS**

Bloque 5 (“Juegos y deportes”) para el 3º ciclo de educación Primaria.

- Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ○ Pasar de la acción individualista e impulsiva a la acción compartida y planificada. ○ Planificar, desarrollar y analizar planes de acción. ○ Planificar, desarrollar y analizar planes de acción. ○ Conocer diferentes principios y elementos tácticos con los que organizar la acción. ○ Desarrollar diferentes papeles en el juego (entrenador, jugador y evaluador) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Juegos de invasión sin móvil. ○ Juegos de invasión con móvil ○ Procesos de planificación, desarrollo y análisis en el juego. ○ Principios tácticos en el juego de invasión con y sin móvil. ○ Papeles de entrenador, jugador y evaluador. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Intervienen en el pacto estrategias, claramente diferenciadas. ○ Desarrollan planes de acción. ○ Acepta las decisiones del resto de sus compañeros. ○ Acepta y asume los diferentes roles (entrenador, jugador, observador) ○ Participa de forma activa en la toma de decisiones. ○ Identifica los problemas que ha tenido la puesta en práctica de un plan.



Anexo 2

Anexo 2.1

SESION 1

PARTE INICIAL

Juego de pelota sentada: uno se la queda e intenta pillar al resto lanzando un balón. Al que pilla se sienta pudiendo ser salvado si coge la pelota, desde esa misma posición. Quien coge la pelota tiene el “poder” de pillar al resto.

PARTE PRINCIPAL

Juego de “polis y cacos”: se divide la clase en dos jugadores unos serán los policías y otros serán los ladrones.

Se fija un lugar como por ejemplo un aro para hacer la cárcel y comienza el juego. Cuando un policía atrapa a un ladrón, le conduce a la cárcel. Un ladrón no puede abandonar la cárcel a menos que lo salve un compañero que no esté atrapado.

Cuando todos los jugadores son atrapados cambian los papeles y se vuelve a jugar.

Durante el transcurso del juego, se realizan paradas para que cada equipo diseñe una estrategia, bien de ataque o bien de defensa entre todos los miembros del grupo de una forma cooperativa. Los alumnos observan las carencias de posiciones, los espacios que quedan vacíos, las posiciones de los diferentes miembros del grupo.

Las normas establecidas serán las siguientes:

- Solo puede haber un ladrón protegiendo la cárcel.
- Cuando se pilla a un caco se le lleva hasta la cárcel.
- Si un ladrón salva al resto de compañeros, estos tendrán que dirigirse a su campo sin ser pillados.

PARTE FINAL

Reflexión acerca de las siguientes cuestiones:

- ¿Han resultado los diferentes planes establecidos?



- ¿Nos hemos puesto de acuerdo?
- ¿Cuándo habéis tenido mayor éxito antes de planificar una estrategia o después?
- ¿Qué persona de cada equipo creéis que ha actuado de líder?



Anexo 2.2

SESIÓN 2

PARTE INICIAL

Organización por parejas, para realizar diferentes pases precisos, alternando ambas manos y diferentes lanzamientos.

PARTE PRINCIPAL

“Derribar el cono”. El juego consiste en invadir el equipo contrario realizando pases, cuyo objetivo es derribar el cono del equipo contrario.

Las modificaciones a lo largo del juego serán las siguientes:

- ❖ En vez de un cono se colocara una persona del equipo contrario en el interior de un aro. Se puntuará cada vez que se le entregue la pelota y este la reciba sin salirse del aro.
- ❖ Se coloca un cono en el interior de un aro grande a modo de área. Se debe derribarlo sin rebasar el área marcada. En esta modificación se propone como objetivo del área la organización y distribución de las defensas para luego marcar una trayectoria y movimientos de ataque adecuados.
- ❖ Colocación de un cono en cada esquina. Ahora en vez de tener que defender dos conos, se tienen que defender los dos. Como objetivo se propone reorganización de la defensa así como nuevos movimientos y ataques para así vigilar los huecos libres.

Las normas a lo largo del juego serán las siguientes:

- ❖ Cada vez que una persona intercepte el balón no se podrá desplazar con él, sino que inmediatamente deberán lanzar a un compañero.
- ❖ No pueden tener el balón demasiado tiempo (máximo tres segundos)
- ❖ Si observo que hay alumnos a los que no se les pasa, estableceré como norma que tengan que tener mínimo todos el balón.



- ❖ No se puede estar de vigilante continuo en el cono a modo de defensa sino que tiene que ser fruto de una estrategia marcada, establecida y consensuada por todos los miembros del grupo
- Se realizaran diferentes paradas a lo largo del juego, bien para que realicen estrategias o bien para que observen algún detalle sobre sus posiciones, los espacios libres, las posibles trayectorias a seguir.
- Rol de entrenador que es el que plasmará todas las ideas del resto de sus compañeros en una plantilla.
- Rol de observador externo. Se encargará de observar si las estrategias, colocaciones, movimientos y trayectorias se cumplen, tal y como habían plasmado anteriormente. Tiene como objetivo la corrección de los fallos cooperativa y colaborativamente.
- Plantearles que una vez que tengan el balón como organizar el ataque y la defensa, recuperaciones de balones, desmarques, posiciones, espacios libres, línea de ataque y de defensa.

PARTE FINAL

Reflexión:

- ❖ Explicación por parte de los miembros de cada equipo de aquellas estrategias que han tenido éxito.
- ❖ ¿Qué papel creáis que tenía la persona que se quedaba fuera observando?
¿Ayudaba o perjudicaba al equipo al ser uno menos?
- ❖ ¿Quién ha participado en las estrategias del grupo?
- ❖ Cuando se paraba el partido como en el juego de Stop ¿De qué os dabais cuenta?
- ❖ Si había ideas diferentes ¿Cómo os poníais de acuerdo?
- ❖ ¿Cómo ha cambiado o afectado en las estrategias la colocación de dos conos?



Anexo 2.3

SESIÓN 3

PARTE INICIAL

Organización por parejas para realizar diferentes pases (dado que en la sesión anterior eran poco precisos)

Una vez realizado, nos sentamos en círculo para reflexionar y explicar la dinámica de juego y la primera modificación. Los diferentes roles a lo largo del juego deben de variar, explicándoles que cada uno de ellos en cada momento tiene un papel importante para el resto del equipo y que ninguno es indispensable.

Las paradas tanto para el diseño de estrategias como en el momento son importantes para que las aprovechen.

PARTE PRINCIPAL

“Derribar el cono”. El juego consiste en invadir el equipo contrario realizando pases, cuyo objetivo es derribar el cono del equipo contrario.

Las modificaciones a lo largo del juego serán las siguientes:

- ❖ Se comenzara con la última modificación propuesta en la sesión anterior: colocación de un cono delimitado por un área.
- ❖ Aumento del área, delimitándolo con unos chinos. Esta modificación tiene como objetivo el cambio de perspectiva de la línea de defensa, para la posterior ampliación de horizontes y apertura en el campo de juego.
- ❖ Con el mismo área de la modificación anterior, podrán estar dentro del mismo un miembro de cada equipo.

Las normas a lo largo del juego serán las siguientes:

- ❖ Si observo que hay alumnos a los que no se les pasa, estableceré como norma que tengan que tener mínimo todos el balón.
- ❖ Nos podemos desplazar botando el balón. Tiene como objetivo ayudar a la reorganización de la defensa. Nuevos ataques y trayectorias.



- ❖ Ante la señal de Stop o estímulo visual (levantando la mano) nos quedaremos “congelados” en el sitio y platearemos las siguientes cuestiones:
 - ¿Que falla y que podemos mejorar?
 - ¿Hay huecos libres?
 - ¿Esta cada uno en la posición que le corresponde?
- ❖ Se realizaran diferentes paradas a lo largo del juego, bien para que realicen estrategias o bien para que observen algún detalle sobre sus posiciones, los espacios libres, las posibles trayectorias a seguir.
- Rol de entrenador que es el que plasmará todas las ideas del resto de sus compañeros en una plantilla.
- Rol de observador externo. Se encargará de observar si las estrategias, colocaciones, movimientos y trayectorias se cumplen, tal y como habían plasmado anteriormente. Tiene como objetivo la corrección de los fallos cooperativa y colaborativamente.
- Plantearles que una vez que tengan el balón como organizar el ataque y la defensa, recuperaciones de balones, desmarques, posiciones, espacios libres, línea de ataque y de defensa.

PARTE FINAL

Reflexión de las siguientes cuestiones:

- ❖ Explicación de las estrategias que han resultado eficaces o los fallos que han ocasionado algunas de ellas.
- ❖ Si había ideas diferentes ¿cómo os poníais de acuerdo?
- ❖ ¿Cómo creéis que habéis evolucionado con respecto a días anteriores?



Anexo 2.4

SESIÓN 4

PARTE INICIAL

Organización por parejas para realizar diferentes pases (dado que en la sesión anterior eran poco precisos)

Una vez realizado, nos sentamos en círculo para reflexionar y explicar la dinámica de juego y la primera modificación. Los diferentes roles a lo largo del juego deben de variar, explicándoles que cada uno de ellos en cada momento tiene un papel importante para el resto del equipo y que ninguno es indispensable.

Las paradas tanto para el diseño de estrategias como en el momento son importantes para que las aprovechen.

PARTE PRINCIPAL

“Derribar el cono”. El juego consiste en invadir el equipo contrario realizando pases, cuyo objetivo es derribar el cono del equipo contrario.

Las modificaciones a lo largo del juego serán las siguientes:

- ❖ Colocación un cono en cada esquina de modo que con derribar uno, el equipo marcaba.

Las normas a lo largo del juego serán las siguientes:

- ❖ Si observo que hay alumnos a los que no se les pasa, estableceré como norma que tengan que tener mínimo todo el balón.
- ❖ Nos podemos desplazar botando el balón. Tiene como objetivo ayudar a la reorganización de la defensa. Nuevos ataques y trayectorias.
- ❖ Ante la señal de Stop o estímulo visual (levantando la mano) nos quedaremos “congelados” en el sitio y platearemos las siguientes cuestiones:
 - ¿Qué falla y que podemos mejorar?
 - ¿Hay huecos libres? ¿organización defensa y ataque?
 - ¿Esta cada uno en la posición que le corresponde?



TRABAJO FIN DE GRADO

- ❖ Se realizarán diferentes paradas a lo largo del juego, bien para que realicen estrategias o bien para que observen algún detalle sobre sus posiciones, los espacios libres, las posibles trayectorias a seguir.
- Rol de entrenador que es el que plasmará todas las ideas del resto de sus compañeros en una plantilla.
- Rol de observador externo. Se encargará de observar si las estrategias, colocaciones, movimientos y trayectorias se cumplen, tal y como habían plasmado anteriormente. Tiene como objetivo la corrección de los fallos cooperativa y colaborativamente.
- Plantearles que una vez que tengan el balón como organizar el ataque y la defensa, recuperaciones de balones, desmarques, posiciones, espacios libres, línea de ataque y de defensa.

PARTE FINAL

Reflexión de las siguientes cuestiones:

- ❖ Explicación de las estrategias que han resultado eficaces o los fallos que han ocasionado algunas de ellas.
- ❖ Si había ideas diferentes ¿cómo os poníais de acuerdo?
- ❖ ¿Cómo creéis que habéis evolucionado con respecto a días anteriores?



Anexo 3

Anexo 3.1

DESARROLLO SESIÓN 1

Los alumnos se sientan en corro en el centro del campo, como les situó habitualmente al comienzo de cada sesión para explicarles de que van a tratar las sesiones que vamos a ver en estas dos últimas semanas, así como la importancia del trabajo grupal y cooperativo.

Una vez explicado el juego divido la clase en dos grupos y se establecen líderes. Comienza el juego de polis y cacos sin establecer ninguna estrategia, para ver las reacciones de cada uno de ellos. Hay alumnos que se acercan o incluso que vocean a otros ¡Hay que realizar alguna estrategia! En ese momento de “caos”, paro el juego, les entrego un folio a cada equipo y les explico lo que tienen que realizar así como la elección de un líder. Todos los alumnos están concentrados realizando un círculo en el suelo, en una postura bastante cómoda. Mi compañera de prácticas se coloca con un grupo y yo con el otro. Cada uno aporta ideas, unos más que otros. Un equipo me pregunta si va haber oportunidad de poder poner en práctica las dos estrategias que han diseñado, para ver cuál de ellas funciona mejor. Cada vez que acaba el juego se reúnen para reformular, a partir de los errores y posiciones fallidas que han podido observar.

El las reflexiones los alumnos protestan porque algunos no han colaborado lo suficiente o no han cumplido con las posiciones establecidas como líneas de ataque o de defensa.

Las posiciones y tácticas que explicaron al final de la clase al resto de compañeros fueron las siguientes (transcripción de las posiciones de los alumnos, dibujadas por los alumnos):

X	X	X	X	POSICION DE DEFENSA (1): se rotan las posiciones, los laterales suben y los del medio se mantienen. Van subiendo posiciones por los laterales, si pillan suben la 3º y 2º fila y cuando dejan a su presa se colocan en la 3º
X	X	X	X	
X	X	X	X	
	Aro X			



POSICION DE DEFENSA (2): La segunda vez que les tocó defender establecieron una estrategia diferente, pero muy parecida a la anterior, pero menos efectiva a mi parecer ya que los atacantes llegaban con más facilidad, también se debe a que los que tenían que rotar no rotaban y los espacios quedaban vacíos. También a que al rotar los del medio el espacio sin ocupar era algo más grande que de la otra forma ya que además de rotar por los laterales se movían hacia delante/detrás e izquierda/derecha para ocupar el mayor espacio posible.

POSICIÓN DE ATAQUE: A la hora de atacar establecieron una estrategia en la que todos eran una piña que se resistía y cuando se daban por vencidos el que estaba en el interior de la piña salía por detrás y corría todo lo rápido que podía para lograr salvar a sus compañeros. También en vez de haber hecho una “capa” podían haber hecho dos de forma que al pillar a la primera, la segunda distrajera mientras el de dentro o los dos de dentro salían a la vez. Esta táctica funcionó correctamente, no se logró el objetivo porque varios alumnos del otro equipo no cayeron en la trampa.



Anexo 3.2

DESARROLLO SESIÓN 2

Al comienzo de la sesión los alumnos se colocan en un círculo, sentados y pasó a explicarles en que va a consistir la sesión.

Para el primer ejercicio se colocan por parejas para realizar pases con la pareja, Comienzan con una determinada distancia para que ir progresando a una mayor separación.

Finalizados los pases comienza el juego con la primera modificación “una persona en el interior del cono”. Cada equipo sin indicarles ninguna instrucción comienzan a escoger la persona que se coloque en el cono (coincidían ambos equipos en la más alta). En el transcurso del partido los alumnos comienzan a realizar protestas del siguiente tipo: ¡Mercedes para el juego, que esto es un caos! ¡Déjanos organizar nuestra línea de defensa! ¡Están llegando demasiado fáciles!

Se para el juego y los alumnos comienzan a establecer el entrenador y el primer observador. Cada equipo se sitúa en su campo en corro, sentados en el suelo, con el entrenador apuntando. En esta primera parada plantean la defensa primero en uno de los grupos y en el otro plantean la siguiente pregunta: si robamos el balón...¿ Cómo organizamos el ataque?

Se reanuda el juego y los alumnos comienzan con sus estrategias, el observador apunta en la plantilla (Anexo 1). A la indicación de STOP los observadores dan instrucciones sobre los fallos ¡no puede quedar ese espacio libre! ¡Katia estas mal colocada!

Segunda modificación, colocación de un cono. Ahora se dan cuenta de que son una persona más para atacar y para defender.

Se acaba la clase con la reflexión a las preguntas planteadas. Indican que los observadores tienen un papel importante aunque no participe en ese momento en el juego en especial en las defensas adelantadas y atrasadas a la hora de atacar. Las salidas del balón son demasiado lentas en algunas ocasiones debido a la retención del balón por parte de algunos miembros del equipo.



Comentan las jugadas al resto del grupo como por ejemplo:

❖ DEFENSA:

Los alumnos se colocaron en líneas diferenciadas dejando a los más altos en la última defensa, la que está más cerca del aro del equipo contrario. De esta forma todos los balones altos se podían defender con facilidad despejándolos sin ningún tipo de complicación.

En esta ocasión se dieron cuenta que la parte central del campo estaba totalmente despejada por lo que las líneas se dispusieron de forma que todos los espacios quedasen ocupados.

En defensa cuando se centraron lograron evitar puntos fáciles no como en un principio que les metían demasiados goles.

❖ ATAQUE:

Los alumnos realizaban pases de pecho en todo momento y desplazamientos de atrás hacia delante y de delante hacia detrás, de forma que se dieron cuenta que lo mejor era intentar progresar aunque más lentamente pero evitar realizar pases hacia detrás. También se dieron cuenta de que los lanzamientos tanto bombeados como de pecho no eran efectivos a la hora de lograr puntuar, por lo que decidieron hacer un pase picado en última instancia para que el balón llegase con mayor efectividad y que la defensa que también utilizaron una defensa alta tuviera mayor complicación a la hora de interceptar el balón. En cuanto a la estrategia decidieron apoyarse en las bandas, cambiándose de lado y bajando para posteriormente los cuatro últimos subir.

Los alumnos finalmente indicaron que si había varias ideas primero se realizaba una y luego otra o bien se unían diferentes estrategias parecidas ¡realizando una brillante!



Anexo 3.3

DESARROLLO SESIÓN 3

Se colocaron por parejas y comienzan a realizar los pases como en la sesión anterior. De manera individual. Comienzan a hablar entre las parejas las estrategias que se les ha ocurrido en otras horas acerca, para invadir con éxito el campo contrario.

Comienza el juego y los alumnos se colocan en los mismos equipos, distribuyéndose los diferentes papeles y comienzan a diseñar las diferentes estrategias teniendo en cuenta que ahora sí que vale un desplazamiento de balón de cómo máximo tres pases. ¡Pedro ahora nos podemos colocar más adelantados! ¡Se puede desplazar el balón!

Una vez realizadas las estrategias comienza el juego y los alumnos comienzan con sus estrategias, esta vez han entendido mejor las paradas y los observadores realizan su papel, modificando algunas de las cuestiones.

Ante la siguiente modificación de colocación de un área los alumnos reorganizan la línea de defensa teniendo en cuenta que no se puede rebasarlo. Se redistribuyen a lo largo del campo.

Como última modificación, poder entrar un miembro de cada grupo en el área, fue un caos. No se ponían de acuerdo quien tenía que entrar teniéndola que eliminar.

En la reflexión final expusieron que la introducción de un área se asemejaba al deporte de balón mano, y que las estrategias tenían cada vez mayor complicación.

Una de las estrategias expuestas como ejemplo:

ATAQUE: colocación de 5 personas alrededor del área los de los laterales suben y corren por la banda para cubrir el hueco de las dos personas que se posicionan en el centro, cuando estos suben arriba.



Anexo 3.4

DESARROLLO SESIÓN 4

Las estrategias cambiaron por completo a lo largo de la sesión, sobretodo la línea de defensa, dividiendo la misma y realizando como cuatro terrenos de juego. Al comienzo fue un desorden pero según iba avanzando la sesión los alumnos se iban redistribuyendo de manera correcta.

Las organizaciones de la defensa y del ataque fueron numerosas tras la fluidez obtenida en sesiones anteriores en cuanto al diseño y entrenamiento los resultados fueron positivos.

Anexo 4

Anexo 4.1



Multiscopic
Comunidad de investigación y formación en Educación Física

FUNCIONAMIENTO | AVISO MULTISCOPIC | ENLACES | ÚLTIMA PRÁCTICA | VÍDEOS | CONSTRUC. SIGNIF. COMP.

Opciones + Agregar

 **SESIONES JUEGOS DE INVASION**
Publicado por Mercedes de Vena González el mayo 9, 2013 a las 12:20am en Maestros en movimiento

[← Volver a Maestros en movimiento Discusiones](#)

Hola, soy Mercedes de Vena Gonzalez, compañera de Gonzalo y alumna de Alfonso. Estoy realizando las practicas en la Inmaculada Maristas, teniendo como referencia un grupo de 6 de Primaria.

En el archivo adjunto podeis ver la sesion y las cuestiones que surgieron a lo largo de la clase

La dudas que tengo son las siguientes:

- ¿ Esta bien para el juego para que organicen estrategias?
- ¿ Los observadores externos? esta duda me la resolvió Gustavo, teniendo en cada equipo uno.
- ¿ Que conceptos nuevos puedo introducir para que aprendan los alumnos?

Muchas gracias por los aportaciones y sugerencias. Un saludo

Anexo 4.2

Respuestas a esta discusión

 Responder para [alfonso garcia monge](#) el mayo 9, 2013 a las 1:44pm

Hola Mercedes

-Yo creo que tienes que ser sensible a cuándo parar el juego. Creo que al principio de las lecciones es bueno dejar que jueguen para que se metan en el juego, pero a la segunda vez que se juegue se pueden hacer paradas en el juego ("stop"), simplemente para que vean algún detalle sobre sus posiciones, los espacios libres, las posibles trayectorias a seguir. Otra cosa son las paradas para hacer estrategias. Pueden hacerlas entre dos juegos (juegan a pillar, reflexionan sobre lo ocurrido, se hacen nuevos equipos, se deja que organicen su estrategia, y se comienza una nueva partida), o también puedes pararles en momentos clave del juego para que se organicen (por ejemplo, si ves que la defensa es un "coladero" y comienzan a desesperarse, o si ves que hay varios capturados y los "cacos" no se atreven a ir organizados al rescate y sólo van de uno en uno -no dejes que queden pocos "cacos" para que la estrategia no sea a la desesperada, los "cacos" hacen un rol más difícil y tienen que tener un poco de ventaja).

-Sobre los conceptos nuevos, yo les insistiría en los diferentes elementos tácticos (puedes consultarlos en el diseño de la UD expuesta en la práctica II) referidos a roles, distribuciones espaciales y trayectorias posibles de los jugadores en defensa y ataque.

Suerte

Anexo 4.3

 Responder para [Gustavo González Calvo](#) el mayo 9, 2013 a las 6:03pm

Buenas tardes!

Aquí van mis comentarios/sugerencias:

1. Dices en la sesión que, "una vez explicado el juego divido la clase en dos grupos y se establecen líderes". Supongo que te refieres a que nombras a algún jugador de cada equipo como "entrenador" o algo así, ¿no? No tiene mucha importancia, es sólo que esto me ha llamado la atención, me gustaría saber quién y por qué es "líder".
2. Yo creo que sí es un buen juego para hacer estrategias. Iría metiendo conceptos nuevos del tipo: ¿los jugadores en posición de ataque son capaces de ir abriendo espacios que ayuden a salvar a los pillados?, ¿favorece más la posición de ataque formar una "piña" o ir abriendo espacios?, ¿conviene elegir "cebos" que se ofrezcan a ser pillados a cambio de salvar a un mayor número de ladrones?, los policías que defienden el aro, ¿cómo lo defienden: por zonas, de manera individual, etc.?, ¿cómo pueden los policías desplazar a los ladrones hacia puntos estratégicos (las esquinas, por ejemplo), para que les resulte difícil escapar?, ¿es mejor salir en bloque a pillar o hay que defender alguna zona en particular?
3. En definitiva, yo iría dando la opción a los escolares de que vayan probando y profundizando en los siguientes aspectos para el resto de las sesiones:
 - Policías: Pillar por zonas (delimitando las zonas para cada policía); buscar zonas estratégicas para arrinconar a los ladrones; si la defensa es individual, ¿hasta dónde conviene salir para perseguir a nuestro ladrón?
 - Ladrones: Ir abriendo espacios que favorezcan poder salvar a los pillados; ir a salvar por parejas o de manera individual; ir a salvar en bloque; empleo de los "cebos" como distracción; ir probando diferentes trayectorias para intentar salvar (directas, oblicuas, en cruces, en dos líneas -una detrás de la otra-, etc.).

Espero haber ayudado en algo. Ya irás contando.

Un saludo!!

Anexo 4.4



SESION 2 JUEGOS DE INVASION

Publicado por Mercedes de Vena González el mayo 13, 2013 a las 8:46pm en Maestros en movimiento

[← Volver a Maestros en movimiento Discusiones](#)

Hola de nuevo

Muchas gracias por las aportaciones. En esta segunda sesión he optado por el juego "derribar el cono" para cambiar de perspectiva y ver como respondían los escolares ante esta nueva idea.

He llevada a cabo varias de las aportaciones como tener cuidado con las paradas del juego así como establecer un jugador observador.

Cuando hablo de líder, me refiero a un entrenador que modere el resto de aportaciones y plasme las estrategias consensuadas.

Como dudas quería plantearos:

- ¿Os parecen adecuadas las modificaciones llevadas a cabo?
- ¿Se podría establecer como norma que se pudieran desplazar con el balón?
- ¿Es buena la idea de que en la reflexión final planteen las estrategias que han tenido éxito?
- ¿Podría plantear grupos más reducidos para que trabajen pases o estrategias en pequeños grupos?
- ¿Es adecuada la utilización de una plantilla para que diseñen las estrategias y trayectorias?

Muchas gracias por todas las ideas, las estoy estudiando sirviéndome de gran ayuda.

De nuevo recibiréis noticias, un saludo

Anexo 4.5



Responder para [Gustavo González Calvo](#) el mayo 13, 2013 a las 10:06pm

Hola Mercedes!

Te doy mi punto de vista sobre algunas de tus preguntas (por cierto, creo que la sesión está muy bien):

1. ¿Os parecen adecuadas las modificaciones llevadas a cabo? Sí, me parece que enriquecen mucho el trabajo de las estrategias. Quizá, como inconveniente, comentarte que son tres modificaciones importantes las que haces en la misma sesión. La de marcar en dos conos podrías haberlo dejado para sesiones posteriores; así, además, aprenden a crear espacios más anchos, a ir abriendo el juego, lo que necesita mayores tiempos para irlo comprendiendo.
2. ¿Se podría establecer como norma que se pudieran desplazar con el balón? Sí, y creo que puede enriquecer el juego. Pueden ir aprendiendo cosas sobre los desmarques del defensa, los marcajes al que tiene el balón, cómo los atacantes con balón pueden ir moviendo y desplazando la defensa, etc.
3. ¿Es buena la idea de que en la reflexión final planteen las estrategias que han tenido éxito? Sí. Yo haría una puesta en común en la que cada grupo/equipo aporta al resto las estrategias que habían planeado y lo que ha salido bien y mal. A partir de sus propuestas, preguntaría a toda la clase: "¿Creéis que esta es una buena estrategia?, ¿por qué?, ¿qué otras soluciones se os ocurren?".
4. ¿Podría plantear grupos más reducidos para que trabajen pases o estrategias en pequeños grupos? Yo creo que esto sería lo ideal, primero trabajar en pequeños grupos y luego ir trabajando en gran grupo.
5. ¿Es adecuada la utilización de una plantilla para que diseñen las estrategias y trayectorias? Sí, creo que ayuda a que los conceptos queden más claros. Nosotros, por eso de ahorrar papel, lo que hacemos es que utilizamos pizarras de esas que se borran fácilmente para ir dibujando nuestras estrategias durante el juego y luego, ya en clase, dibujamos en el cuaderno únicamente las que han salido bien.

Espero haberte aportado algo.

Un saludo!!



BIBLIOGRAFIA

- CASTAÑO, C. y otros (2008). *Prácticas educativas en entornos Web 2.0*. Madrid: Síntesis
- CASTAÑO, C., MAÍZ, I., PALACIO, G. y VILLAROEEL J. D. (2008). *Prácticas educativas en entornos Web 2.0*. Madrid: Síntesis.
- DABAS, E. N. (1998), *Redes sociales, familias y escuela*. Colección *Cuestiones de Educación*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- DEVIS, J. Y PEIRÓ, C. (1992) (eds.): *Nuevas perspectivas curriculares en la educación física: la salud y los juegos modificados*. INDE, Barcelona.
- GAIRÍN SALLÁN, J. *Comunidades Virtuales de Aprendizaje*. Departamento de Pedagogía Aplicada. Barcelona.
- GUANAWARDENA, C., LOWE, C. & ANDERSON, T. (1997). *Analysis of a global online debate and the development of an interaction analysis model for examining social construction of knowledge in computer conferencing*. *Journal of Educational Computing Research*, 17 Pag 394-429.
- IMBERNÓN, F. (2012). *La formación permanente a través de las redes de las comunidades de práctica formativa a las redes de profesorado*. *Revista Digital Educativa Wadi-red*, volumen 2, nº3.
- MENDEZ GIMÉNEZ, A. (2003): *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física*. Paidotribo, Barcelona.
- MONEREO, C. y DURÁN, D. (2002). *Entramados: métodos de aprendizaje cooperativo y colaborativo*. Barcelona: Edebé.



- MORAL PÉREZ, M^a ESTHER, VILLALUSTRE MARTÍNEZ, L. *Las comunidades de práctica en la web 2.0 para la colaboración entre escuelas rurales.* Universidad de Oviedo.

- WENGER, ETIENNE. *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad.* INVESTIGADORA: BADUZZI, Mariana

- WENGER, E. (2001). *Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad.* Barcelona: Paidós.