

Datos de identificación				
Unidad Académica		Facultad de Deportes		
Programa		Maestría en Educación Física y Deporte Escolar		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje		Desarrollo de habilidades digitales para la enseñanza de la educación física		
Tipo de Unidad de Aprendizaje		Obligatoria		
Clave (Posgrado e Investigación)				
Horas teoría	2	Horas laboratorio	1	Créditos Totales
Horas taller		Horas prácticas de campo		5
Perfil de egreso del programa				
<p>Un profesional especializado en el diseño, aplicación y evaluación de programas de intervención en acción motriz apegados a los planes y programas de estudio vigentes en los diferentes niveles educativos, que incrementen el nivel de desarrollo de la educación física y el deporte escolar, actuando con responsabilidad social, sentido transformacional y emprendedor, mediante una visión humanista, inclusiva y compleja, que promueva la cooperación y colaboración entre profesionales en redes.</p>				
Definiciones generales de la Unidad de Aprendizaje				
Aportación de esta Unidad de Aprendizaje al perfil de egreso del estudiante.		Capacita para el uso de herramientas tecnológicas en la generación, gestión y aplicación de contenidos digitales, en la enseñanza de la Educación Física y deporte.		
Descripción de la orientación de la Unidad de Aprendizaje en coherencia con el perfil de egreso.		Emplea las tecnologías de la información y comunicación de manera interactiva en los ámbitos de educación física y deporte escolar, con sentido crítico y reflexivo, y con actitud proactiva y responsable.		
Cobertura de la Unidad de Aprendizaje.		En esta Unidad de Aprendizaje se considera la Integración de las diferentes herramientas digitales actuales en la tarea de diseñar, gestionar y aplicar recursos que permiten promover el aprendizaje en la educación física y deportes, entendiendo los aspectos primordiales el uso de TICs en la aplicación educativa, el acceso al medio virtual, el selecto número de aplicaciones orientadas a la educación que permiten el desarrollo de habilidades reconocidas para el siglo XXI, como lo son el pensamiento crítico, creativo, manejo de la información, la comunicación, la colaboración y el uso de la tecnología.		

Profundidad de la Unidad de Aprendizaje.	Uso y manejo de herramientas de las TIC en el diseño de recursos digitales innovadores, mediante objetos de aprendizaje para uso didáctico, el fortaleciendo los procesos de enseñanza aprendizaje en temáticas de educación física y deporte que integran las características de alfabetización digital del estudiante y su uso cotidiano.
---	---

Temario

Unidad	Objetivo	Tema	Producto a evaluar (evidencia de aprendizaje)
1.-Habilidades digitales básicas	Utilizar los elementos tecnológicos convencionales, que permiten el diseño de materiales de presentación y gestión de la Información en proceso de comunicación y enseñanza.	1.1 Introducción al uso de TIC en las actividades académicas. 1.1.1 Imagen 1.1.2 Sonido 1.1.3 Sketch 1.1.4 Producciones audiovisuales y multimedia 1.2 Diseño de una situación de enseñanza con uso de TIC 1.2.1 PowerPoint 1.2.2 Prezi 1.2.3 Powtoon 1.2.4 Pixlr 1.2.5 Editor de video	Se desarrollará ensayos sobre temáticas específicas de la Unidad, misma que se implementaran a través de actividades prácticas. • Diseño de elementos digitales que involucre la evaluación de las habilidades digitales: Pensamiento Crítico, Creativo y de Comunicación
2.- Procesos Formativos con recursos Digitales	Identificará algunas herramientas de trabajo en la nube y planear cómo utilizarlas para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje, bajo el principio de aprender haciendo. Utilizará apps como apoyo para la elaboración y organización de materiales didácticos y programación básica.	2.1 Web 2.0 y cultura participativa: Herramientas Colaborativas 2.1.1 Google Docs. 2.1.2 Google Drive 2.1.3 Google Forms 2.1.4 HangOuts 2.1.5 Meet 2.2 Aplicaciones Móviles 2.2.1 Introducción a la programación 2.2.2 Elementos de programación JAVA 2.2.3 Introducción a Android Studio 2.2.4 Programación Móvil Android	Se desarrollarán actividades colaborativas, a través de la nube, con diseño de formularios y hoja de cálculo para la planeación de actividades de aprendizaje que involucren tareas para la obtención y representación de datos estadísticos. • Diseño de actividades digitales que involucre la evaluación del dominio de las habilidades digitales: Manejo de Información y de Colaboración y uso tecnológico

<p>3. Diseño de situaciones de enseñanza mediante recursos digitales.</p>	<p>Proporcionar a los participantes una formación didáctica en el uso de Tecnologías mediante el diseño de situaciones de enseñanza donde se incorporen herramientas tecnológicas para potenciar el aprendizaje del alumno.</p>	<p>3.1 Creación y uso de blogs, wikis, comunidades de contenidos, redes sociales y otros recursos para presentar, difundir y compartir proyectos educativos.</p> <p>3.2 Portafolios digitales para el aprendizaje y la evaluación en educación.</p> <p>3.2.1 Hotpotatoes</p> <p>3.2.2 Click</p> <p>3.2.3 Educaplay</p> <p>3.2.4 Educación virtual</p>	<p>Desarrollo de objetos de aprendizaje para la enseñanza de la educación física o el deporte, estableciendo los procesos de enseñanza aprendizaje, en dicho material didáctico, con el uso de los diferentes medios digitales al alcance, ya sea de recurso abierto o propio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de productos digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje y evidencia el dominio habilidad digital: Uso de tecnología, manejo de información y comunicación.
<p>Estrategias de aprendizaje utilizadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda análisis y síntesis de información • Ejercicios prácticos • Resumen en forma de párrafos • Exposición oral, mesa redonda, debate, reportes orales y escritos. • Informes. 			
<p>Métodos y estrategias de evaluación:</p>			

Bibliografía:

Ballard, T. (2012). Google This! : Putting Google and other Social Media Sites to work for your library. Oxford: Chandos Publishing.

Cohen, D. y Lares, E. (2014). Tecnologías de la información (6a. ed.), McGraw-Hill Interamericana.

Dean, J. y Raymond, H. (2009). Introducción a la programación con Java. McGraw-Hill Interamericana.

Fernández, C. y García, L. (2008). La comunicación humana en el mundo contemporáneo (3a. ed.). McGraw-Hill Interamericana.

Fernández, C. y García, L. (2009). Teorías de la comunicación, McGraw-Hill Interamericana.

Joyanes, L. y Martínez, I. (2011). Programación en Java: algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuarios. McGraw-Hill Interamericana.

Luján, J.D. (2015). Android : aprende desde cero a crear aplicaciones. México: Alfaomega.

Papalia, D. y Feldman, R. (2012). Desarrollo humano (12a. ed.), McGraw-Hill Interamericana.

Villarreal, S. (2007). Introducción a la computación: teoría y manejo de paquetes (2a. ed.). McGraw-Hill Interamericana.

Zanoni, L. (2014). Futuro Inteligente, Ebook, <https://play.google.com/books/reader?id=pjSiBQAAQBAJ&authser=0&hl=es> 419

Nombre y firma de quien diseñó carta descriptiva:

Mtro. Samuel Nicolás Rodríguez Lucas

Nombre y firma de quien autorizó carta descriptiva:

Mtro. Emilio Manuel Arráyaes Millán

Nombre(s) y firma(s) de quién(es) evaluó/revisó(evaluaron/ revisaron) la carta descriptiva:

Dr. Heriberto Antonio Pineda Espejel (Coordinador de posgrado) *Heriberto A. Pineda de E.*

Dr. Luis Mario Gómez Miranda (Miembro del UABC-CA-230) *Luis Mario Gómez Miranda*

Mtro. Iván Rentería (responsable del UABC-CA-230) *Iván Rentería*