

Universidad Autónoma de Baja California
 Coordinación General de Investigación y Posgrado



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

Datos de identificación

Unidad académica: Facultad de Deportes

Programa: Maestría en Educación Física y Deporte Escolar

Plan de estudios: *2022-2*

Nombre de la unidad de aprendizaje: Desarrollo de habilidades digitales para la enseñanza de la educación física y deporte

Clave de la unidad de aprendizaje:

5669

Tipo de unidad de aprendizaje: *Optativa*

Horas clase (HC):

2

Horas prácticas de campo (HPC):

Horas taller (HT):

Horas clínicas (HCL):

Horas laboratorio (HL):

1

Horas extra clase (HE):

2

Créditos (CR): 5

Requisitos:

Perfil de egreso del programa

Un profesional especializado en el diseño, aplicación y evaluación de programas de innovación e intervención, en las áreas biomotriz, psicomotriz o sociomotriz, pertinentes y acordes con los planes y programas educativos vigentes, que incrementen el desarrollo de la educación física y el deporte escolar, colaborando con diferentes actores a través de redes, y actuando con responsabilidad social, sentido transformacional y emprendedor, mediante una visión humanista, inclusiva y compleja.

Definiciones generales de la unidad de aprendizaje

Propósito general de esta unidad de aprendizaje:

La Unidad de Aprendizaje denominada Desarrollo de habilidades digitales para la enseñanza de la educación física tiene como propósito que el estudiante tenga los conocimientos y habilidades a través de las diferentes herramientas digitales, para diseñar una aplicación móvil o implementación de una herramienta digital para la enseñanza de la Educación Física y Deporte. El estudiante podrá aplicar las TICs de manera interactiva para desarrollar contenidos y aplicaciones digitales, así mismo integrar y participar activamente en un aprendizaje colaborativo en los ámbitos de educación física y deporte escolar.

Universidad Autónoma de Baja California
 Coordinación General de Investigación y Posgrado

Competencia de la unidad de aprendizaje:	<i>Emplear las tecnologías de la información y comunicación en el diseño de recursos digitales innovadores, utilizando herramientas digitales y aplicaciones para el uso didáctico y fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje en temáticas de educación física y deporte escolar, con actitud crítica, reflexiva y responsable.</i>
Evidencia de aprendizaje (desempeño o producto a evaluar) de la unidad de aprendizaje:	<p><i>Realizar y entregar una presentación digital con la herramienta Prezi de temática de deporte escolar.</i></p> <p><i>Diseñar un video digital con la herramienta powtoon de su trabajo terminal.</i></p> <p><i>Entregar un reporte de la práctica, aplicando herramientas colaborativas (Google Docs, google drive, google forms, HangOuts y Meet)</i></p> <p><i>Desarrollar de App en Java para móvil Android, para determinar el índice de masa corporal.</i></p> <p><i>Realiza un crucigrama con el uso de Hotpotatoes que contengas las diferentes estrategias digitales para la educación física.</i></p> <p><i>Quiz referente a la temática de educación física, utilizando la herramienta Educaplay.</i></p>

Temario	
I. Nombre de la unidad: Habilidades digitales básicas	Horas: 12
Competencia de la unidad: Diseñar presentaciones digitales a través de las tecnologías de la información y comunicación (TICs), para aplicar y proponer diseños de elementos digitales en temáticas de educación física y deporte escolar, con iniciativa, creatividad, innovación y proactividad.	
Tema y subtemas: 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 Power Point 1.2.2 Prezi 1.2.3 Powtoon 1.2.4 Editor de video	

Universidad Autónoma de Baja California
 Coordinación General de Investigación y Posgrado

<p>Prácticas (laboratorio): (describir)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñar un poster en power point enfocado a la actividad física y deporte (insertando texto, imágenes, texto, animación, video y audio) 2. Utilizar la herramienta prezi para el diseñar una presentación, acerca de su proyecto de investigación. 3. Diseñar un video, utilizando la herramienta Powtoon, ¿Por qué estudiar la MAESTRIA EN Educación Física y Deporte Escolar? 	<p>Horas: 6</p>
---	------------------------

<p>II. Nombre de la unidad: Procesos Formativos con recursos Digitales</p>	<p>Horas: 12</p>
---	-------------------------

Competencia de la unidad: Aplicar e implementar procesos formativos a través de herramientas y aplicaciones móviles, para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y organización de materiales didácticos con creatividad, autonomía y solidaridad.

Tema y subtemas:

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

2.3. Aplicaciones Móviles para personas con necesidades especiales

- 2.3.1 Ability Connect
- 2.3.2 Ava
- 2.3.3 Visualfy

<p>Prácticas (laboratorio): (describir)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar actividades colaborativas, a través de la nube, diseñando formularios para obtener la base de datos y realizar la representación de datos estadísticos 2. Diseñar una videollamada utilizando la herramienta Meet, compartiendo una presentación de cinco minutos referente a su proyecto de investigación. 3. Programar una calculadora en JAVA, que determine el IMC. 4. Utilizar la aplicación Ability Connect, generando una red de comunicación y comparta un documento de su interés. 	<p>Horas: 6</p>
--	------------------------

Universidad Autónoma de Baja California
Coordinación General de Investigación y Posgrado

III. Nombre de la unidad: Diseño de situaciones de enseñanza mediante recursos digitales	Horas: 8
Competencia de la unidad: Crear y usar productos digitales a través de herramientas tecnológicas, para el desarrollo de materiales didácticos que potencialicen el aprendizaje del alumno con creatividad, innovación y proactividad.	
<p>Tema y subtemas:</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 style="padding-left: 20px;">3.2.1 Hotpotatoes</p> <p style="padding-left: 20px;">3.2.2 Click</p> <p style="padding-left: 20px;">3.2.3 Educaplay</p> <p style="padding-left: 20px;">3.2.4 Educación virtual</p>	
<p>Prácticas (laboratorio): (describir)</p> <p>1. Diseñar material didáctico para la enseñanza de la educación física y deporte escolar haciendo uso de los diferentes medios digitales.</p> <p>2. Generar un grupo en una red social y compartir un video de actividad física.</p>	Horas: 4
<p>Estrategias de aprendizaje utilizadas:</p> <p>Estrategia de enseñanza:</p> <p>El docente es un facilitador de aprendizaje en grupo, utilizando diversos métodos de enseñanza, como conferencias, ensayos, debates, reportes de prácticas para la obtención de resultados que promueven la participación activa del facilitador y de los estudiantes en cada sesión; el docente es responsable de brindar retroalimentación en tiempo y forma.</p> <p>Estrategias de aprendizaje:</p> <p>El estudiante participará de manera activa realizado cada una de las actividades y prácticas establecidas por el docente, elaboración de crucigramas, cuestionarios digitales, videos y aplicaciones de forma responsable, creativa, objetiva y reflexiva.</p>	
<p>Criterios de evaluación:</p> <p><i>Exámenes: 30%</i></p> <p><i>Prácticas: 40%</i></p> <p><i>Trabajo final: 30%</i></p> <p>Criterios de acreditación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>El estudiante debe cumplir con lo estipulado en el Estatuto Escolar vigente u otra normatividad aplicable.</i> • <i>El estudiante debe cumplir al menos con el 80% de las prácticas.</i> • <i>Calificación en escala de 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70.</i> 	

Universidad Autónoma de Baja California
Coordinación General de Investigación y Posgrado

- El estudiante debe cumplir al menos con el 80% de las prácticas.
- Calificación en escala de 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70.

Bibliografía:

Clásica:

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

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

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

Electrónicas:

Moragas Spà, Miquel de (2007): Comunicación y deporte en la era digital [artículo en línea]. Barcelona: Centre d'Estudis Olímpics UAB. [Consultado el: dd/mm/yy] http://olympicstudies.uab.es/pdf/wp107_spa.pdf

Pract Ambrós, Q., Camerino Foguet, O., Coiduras Rodríguez, J.L. (2013). Introduction of ICT into Physical Education. Descriptive Study of the Current Situation. Apunts. Educación Física y Deportes, 113, 37-44
[http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2013/3\).113.03](http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2013/3).113.03)

Traverso HE, Prato LB, Villoria LN, Gómez-Rodríguez GA, Priegue MC, Caivano R, et al.(2013) Herramientas de la Web 2.0 aplicadas a la educación. VIII Congr Tecnol en Educ y Educ en Tecnol [Internet]. . Available from: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/27532>

Fecha de elaboración / actualización: 27/04/2021

Perfil del profesor: El docente que imparte la unidad de aprendizaje de Desarrollo de habilidades digitales para la enseñanza de la educación física y deporte escolar debe contar con título de Doctor en Ciencias o área afin, con conocimientos avanzados en el manejo de TICs, programación y aplicaciones móviles, aplicadas a las áreas de actividad física y deportiva, preferentemente con dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

Nombre(s) y firma(s) de quién(es) diseñó(aron) el Programa de Unidad de Aprendizaje: *Dra. Miryam E. González Macías, Mtro. Samuel Nicolás Rodríguez Lucas*

Nombre y firma de quién autorizó el Programa de Unidad de Aprendizaje: *Mtro. Emilio Manuel Arayaes Millán*

Nombre(s) y firma(s) de quién(es) evaluó/revisó(evaluaron/ revisaron) de manera colegiada el Programa de Unidad de Aprendizaje:

Dr. Heriberto Antonio Pineda Esteve (Coordinador de posgrado)

REGISTRADO
15 JUN 2022
REGISTRADO
DEPARTAMENTO DE APOYO A
LA DOCENCIA Y LA INVESTIGACIÓN



FACULTAD DE
DEPORTES