

## Nuevas tendencias en la enseñanza de la actividad física y el deporte: Tecnologías aplicadas a la educación física, la actividad física y el deporte

### Datos generales

- **Asignatura:** Nuevas tendencias en la enseñanza de la actividad física y el deporte
- **Descripción:** La evolución de las tecnologías ha revolucionado la sociedad actual y su forma de percibir y entender las cosas. Esta asignatura pretende acercar las tecnologías mostrando sus posibles aplicaciones en el mundo de la actividad física y el deporte, en distintos ámbitos: la educación, la actividad física y el deporte. Se realizará un análisis de las tecnologías actuales y se buscará que el alumnado reflexione sobre sus usos y aplicaciones, así como ser capaz de realizar un diseño, implementación y evaluación de un recurso tecnológico.
- **Créditos ECTS :** 6 FORMACIÓN OPTATIVA
- **Curso:** 4º
- **Duración:** Semestral (1º semestre)
- **Idioma principal de las clases :** Catalán / Castellano
- **Se utiliza oralmente la lengua inglesa en la asignatura:** Nada (0%)
- **Se utilizan documentos en lengua inglesa :** Alguna vez 20%

**Profesorado:** Dra. CINTA ESPUNY VIDAL

### Competencias

#### Competencias básicas

CB1-Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel con que, si bien se apoya en libros de texto adelantados, incluye algunos aspectos que implican conocimientos provenientes de la Vanguardia de su campo de estudio.

CB2-Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una manera 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.

#### Competencias transversales

B3. Aplicar pensamiento crítico, lógico y creativo, demostrando dotes de innovación.

B4. Trabajar de forma autónoma con responsabilidad e iniciativa.

B5. Trabajar en equipo de forma colaborativa y responsabilidad compartida.

B6. Comunicar información, ideas, problemas y soluciones de manera clara y efectiva en público o ámbito técnico concretos.

#### Competencias nucleares

C2. Utilizar de manera adelantada las tecnologías de la información y la comunicación.

C3. Gestionar la información y el conocimiento.

C4. Expresarse correctamente de manera oral y escrita en una de las dos lenguas oficiales de la URV

#### Competencias específicas

A3. Planificar, desarrollar y controlar el proceso de entrenamiento en sus diferentes niveles.

A7. Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas de actividades físico - deportivas.

A9. Seleccionar y saber utilizar el material y el equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad.

### Resultados de aprendizaje

---

- 1- Identificar nuevas áreas socialmente sensibles a la hora de diseñar y desarrollar prácticas educativas de educación física.
- 2- Profundizar en la metodología de investigación-acción para favorecer la mejora de la práctica profesional.
- 3- Analizar críticamente las nuevas aportaciones de artículos de temática psicopedagógica relacionados con la programación y la intervención docente.

### Objetivos de la asignatura

---

- 1- Conocer la terminología y los conceptos sobre la tecnología.
- 2- Reflexionar de forma crítica sobre el impacto de las TIC en la sociedad actual y futura, y de manera especial en el ámbito de la enseñanza, actividad física y el deporte.
- 3- Conocer y usar eficazmente diferentes aplicaciones y recursos electrónicos
- 4- Analizar los recursos tecnológicos a los diferentes ámbitos
- 5- Conocer buenas prácticas de aplicación de la tecnología
- 6- Diseñar implementar, evaluar, exponer y defender un proyecto de implementación de un recurso tecnológico.
- 7- Mostrar interés por la innovación y la mejora académica, personal y profesional

### Contenidos

---

#### 1.- Introducción. La tecnología.

#### 2- Las tecnologías en el ámbito educativo

- 2.1- Aclaración conceptual
  - 2.1.1- Competencia digital
  - 2.1.2- TIC y TAC
  - 2.1.3- PLE's
  - 2.1.4- MOOC's
  - 2.1.5- WEB 1.0/2.0/3.0
- 2.2- TIC i TAC en el ámbito educativo
- 2.3- Estrategias y recursos digitales
  - 2.3.1- Estrategias para la adquisición de la competencia digital
  - 2.3.2- Recursos digitales
- 2.4- Buenas prácticas educativas

#### 3- Les tecnologías en el ámbito de actividad física y deporte

- 3.1- Ámbito de actividad física y ocio
- 3.2- Ámbito del deporte
  - 3.2.1- Introducción
  - 3.2.2- Tecnologías en el análisis del deporte
  - 3.2.3- Tecnologías en el aumento del rendimiento
- 3.3- Buenas prácticas

#### 4- Diseño, implementación, evaluación, exposición i defensa de un recurso tecnológico

## Actividades

Tipo de actividad	Horas profesor con	Horas profesor sin	Total
Actividades de recerca	2	4	6
Clases magistrales	25	30	55
Diseño, implementación y evaluación recurso tecnológico	31	36	67
Prueba de evaluación	2	20	22
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>90</b>	<b>150</b>

Los datos que aparecen a la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad del alumnado.

## Avaluación y cualificación

### Actividades de evaluación

Actividad de evaluación	Competencias	Descripción de la actividad
Buenas prácticas	CB1, CB2 B3 i B6 C3 i C4	Búsqueda de experiencias relacionadas con la educación y el rendimiento. (10%)
Diseño implementación y evaluación	CB1, CB2 B3, B4, B5, B6 C2, C3, C4 A3, A7, A9	Reflexión y muestra de aprendizajes (30%)
Exposición y defensa del recurso diseñado	CB1, CB2 B3, B4, B5, B6 C2, C3, C4	Presentación oral de la investigación realizada, especialmente de las conclusiones usando soporte tecnológico (60%)

- ✓ Para hacer media de cada bloque es necesario superar todas las partes.
- ✓ Ortografía. No se permiten errores ortográficos.

## Cualificación

### EVALUACIÓN CONTÍNUA

- Es imprescindible haber asistido al 80% de las sesiones. Es necesario justificar las ausencias debidamente.
- Es necesario aprobar cada una de las tres partes con mínimo un cinco para poder hacer media.
  - Buenas prácticas (10%)
  - Diseño, implementación y evaluación de un recurso tecnológico (30%)
  - Exposición y defensa del recurso diseñado (60%)

## EVALUACIÓN FINAL

- El alumnado que no haya asistido al 80% de las sesiones tiene que realizar el examen final en el que se evalúa el contenido teórico y práctico. La nota final no superará el 7.
- El alumnado que ha asistido al 80% de las sesiones tan solo tendrá que presentarse a las partes no superadas. La nota final no superará el 7

### Criterios específicos de la nota No Presando:

Se considera un/a alumno/a no presentado aquel que no se presente a la evaluación final no habiendo superado la evaluación continua.

## Bibliografía

- Arévalo, M (2014). TIC y EF. La cajonera. Disponible en <http://lacaionerademarta.blogspot.com.es/p/tic-y-ef.html>
- Adell, J. y Castañea, L. (2013). Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil.
- Barahona, J.D. (2013). Material sobre TIC y enseñanza aprendizaje de la educación física. Universidad de Valencia. Disponible en <http://www.educa2.madrid.org/web/educamadrid/principal/files/187e7cbd-0086-4c05-a75c-b1de800d2bb6/TIC%20Y%20EDUCACI%C3%93N%20F%C3%8DSICA%202013.pdf?t=1367673386624> (20/06/2015)
- Capllonch, M. (2005) Las tecnología de la educación y de la comunicación en la educación física a primaria: Estudio sobre sus posibilidades educativas. Universidad de Barcelona. Disponible en [http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2907/01.MCB\\_TESIS.pdf?sequence=1](http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2907/01.MCB_TESIS.pdf?sequence=1) (20/06/2015)
- Castro, N. (2005). Las Webquest en Educación Física. Actas del VI Congreso Internacional Educación Física y Deporte escolar. Córdoba: 8 al 11 de Septiembre de 2005, 147-152. Disponible en <http://www.feadef.org/congresos/indice.htm> (20/06/2015)
- Consejo Superior de Deportes (2009). Tecnologías aplicadas al deporte de alto rendimiento. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- De Pablos, J. (2004a). Deporte y nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Artículos. Edusport. Disponible en: <http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/publico/articulos/> (20/06/2015)
- De Pablos, J. (2004b). Entrenamiento deportivo y nuevas tecnologías. Artículos. Edusport. Disponible en: <http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/publico/articulos/> (20/06/2015)
- Echarri, I. (2011). Didáctica de la actividad física: El pulsómetro como elemento básico en el trabajo de la resistencia en la E.S.O. Aula y Docentes, 31, 147-150. Disponible en [http://www.techtraining.es/revista/numeros/PDF/2011/revista\\_31/147.pdf](http://www.techtraining.es/revista/numeros/PDF/2011/revista_31/147.pdf) (20/06/2015)
- Ferreres, C. (2011). La integración de las tecnologías de la información y de la comunicación en el área de la educación física de secundaria: análisis sobre el uso, nivel de conocimientos y actitudes hacia las TIC y de sus posibles aplicaciones educativas. Universitat Rovira i Virgili, Tarragona. Disponible en <http://hdl.handle.net/10803/52837> (20/06/2015)
- Gisbert, M. & Bullen, M. (2015). Teaching and learning in digital words. Strategies and issues in higher education. Publicacions URV
- Larraz, V. (2013). La competencia digital a la Universitat. Universitat d'Andorra. Tesis a la xarxa. Disponible en <http://hdl.handle.net/10803/113431> (20/06/2015)
- López, I. J. (2010). Diversalud: Un material didáctico para la construcción de nuevos espacios de aprendizaje como respuesta a las demandas actuales de la educación (física). *Pixel-Bit. Revista De Medios y Educación*, 37, 147-158. Disponible en <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n37/12.pdf> (20/06/2015)

- Monroy , A. J. (2010, junio). La enseñanza de la educación física y las nuevas tecnologías. *International Journal of Sports Law & Management* (10), 17-26. Disponible en [http://www.amdeged.es/item/download/10\\_c7d8b2970705bbb81a0745d66f55f07f](http://www.amdeged.es/item/download/10_c7d8b2970705bbb81a0745d66f55f07f) (20/06/2015)
- Prat, Q., & Camerino, O. (2012). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) en la educación física, la WebQuest como recurso didáctico. *Apunts. Educación Física y Deportes* (109), 44-53. Disponible n <http://www.revista-apunts.com/es/hemeroteca?article=1551> (20/06/2015)
- Prat, Q., Camerino, O., y Coiduras, J.Ll. (2013). Introducción de las TIC en educación física. Estudio descriptivo sobre la situación actual. *Apunts. Educació Física y Deportes*, núm. 113, 3r trimestre, pp. 37-44. Disponible en <http://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/viewFile/270905/358440> (20/06/2015)
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(6), 1-7. Disponible en <http://recursos.aprenderapensar.net/files/2009/04/nativos-digitales-parte1.pdf> (20/06/2015)
- SCOPEO (2013). SCOPEO INFORME Nº2: MOOC: Estado de la situación actual, posibilidades, retos y futuro||. Junio 2013. Scopeo Informe No. 2
- Waugh, L. (2010). *Are we teaching the use of technology in physical education*. Disponible en <http://aahperd.confex.com/aahperd/2009/webprogram/Paper12659.html> (20/06/2015)

### Asignaturas recomendadas

---

1. Principios didácticos de la actividad física i el deporte
2. Programación de la enseñanza en el sistema educativo