

## Nuevas Tendencias en la Enseñanza de la Actividad Física y el Deporte: Nuevas tecnologías aplicadas.

### Datos generales

- **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
- **Idioma principal de las clases:** Catalán / Castellano
- **Se utiliza oralmente la lengua inglesa en la asignatura:** Nada (0%)
- **Se utilizan documentos en lengua inglesa:** Algunos (20%)
- **Curso:** 4º
- **Duración:** Semestral (1º)
- **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 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.

CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus 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 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 con 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 forma avanzada 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 distintos 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

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

## Resultados de aprendizaje

- Conocer la terminología y los conceptos sobre la tecnología.
- 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.
- Conocer y usar eficazmente diferentes aplicaciones y recursos electrónicos.
- Analizar los recursos tecnológicos a los diferentes ámbitos.
- Conocer buenas prácticas de aplicación de la tecnología.
- Diseñar implementar, evaluar, exponer y defender un proyecto de implementación de un recurso tecnológico.
- 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 y 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. Las tecnologías en el ámbito de actividad física y el 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 y defensa de un recurso tecnológico.

## Actividades

Tipo de actividad	Horas con profesor	Horas sin profesor	Total
Actividades de investigación	2	4	6
Clases magistrales	25	30	55
Diseño, implementación y evaluación recursos tecnológicos	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 en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad del alumnado.

## Evaluación y calificación

### Actividades de evaluación

Actividad de evaluación	Competencias	Descripción de la actividad	%
Buenas prácticas	CB1, CB2 B3, B6 C3, 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 la media de cada bloque es necesario superar todas las partes.
- ✓ Ortografía. No se permiten errores ortográficos.

### Calificación

#### Evaluación continua.

- 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 7,0.
- 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 7,0.

#### Criterios específicos de la nota «No Presentado»:

Se considerará un alumno no presentado aquel que haya realizado menos del 50% de las actividades de evaluación continua o no se ha presentado a la evaluación final o a la evaluación única.

### Referencias bibliográficas

- Arévalo, M. (2014). *TIC y E. F.* La cajonera. Disponible en <http://lacaionerademarta.blogspot.com.es/p/tic-y-ef.html>
- Adell, J. y Castaña, 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 tecnologías de la educación y de la comunicación en la educación física en 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/edfísica/publico/articulos/\(20/06/2015\)](http://recursos.cnice.mec.es/edfísica/publico/articulos/(20/06/2015))
- De Pablos, J. (2004b). *Entrenamiento deportivo y nuevas tecnologías*. Artículos. Edusport. Disponible en [http://recursos.cnice.mec.es/edfísica/publico/articulos/\(20/06/2015\)](http://recursos.cnice.mec.es/edfísica/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 ESO*. 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. y 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. y 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 en <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, 3º 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 Nº 2. 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

---

- Principios didácticos de la actividad física y el deporte.
- Programación de la enseñanza en el sistema educativo.