

**40230 - NUEVAS TECNOLOGÍAS
APLICADAS A LA ACTIVIDAD FÍSICA**

CENTRO: 190 - Facultad de CC. Actividad Física y el Deporte

TITULACIÓN: 4002 - Grado en Ciencias de la Actividad Fís. y del Dep.

ASIGNATURA: 40230 - NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA ACTIVIDAD FÍSICA

CÓDIGO UNESCO: **TIPO:** Optativa **CURSO:** 4 **SEMESTRE:** 1º semestre

CRÉDITOS ECTS: 6 **Especificar créditos de cada lengua:** **ESPAÑOL:** 6 **INGLÉS:** 0

SUMMARY

This subject of study try to give to the students a vision about the what is the reallity with the news technology, what is the most important and wht is no so important. The world is changing very fast with the technology, but our body and mentality no so fast, so we must reflect about the precise use of this.

REQUISITOS PREVIOS

Ninguno

Plan de Enseñanza (Plan de trabajo del profesorado)

Contribución de la asignatura al perfil profesional:

La asignatura es voluntaria y encierra en sí una contradicción al llamarse nuevas tecnologías, por un lado porque el mundo del Deporte la demanda cada vez mas, con medidores mas veloces y precisos, mientras que en el mundo educativo y del ocio y la recreación no sucede igual, a veces es innecesaria. Nuestro trabajo en esta asignatura es valorar en su justa medida la contribución de las nuevas tecnologías al deporte y formar a las nuevas generaciones en el uso correcto y ético de las mismas, buscando la excelencia educativa y contribuyendo a la mejora física en general del ciudadano, mediante el uso correcto de las mismas.

-Conocer y aplicar de las Nuevas Tecnologías Informáticas en el registro de acciones y situaciones motrices en la actividad física y el deporte.

- Utilizar los resultados de la aplicación de las Nuevas Tecnologías Informáticas al entrenamiento deportivo, la educación física escolar y la las actividades físicas en general.

- Hacer Aplicaciones prácticas de las nuevas tecnologías de la información a la actividad física y el deporte.

- Aplicación de las nuevas tecnologías en el aula de educación física, posibilidades con respecto a la pizarra digital, los nuevos e-book y las aplicaciones App, que contribuirán a la ayuda de los alumnos.

- Conocer y dominar todas las nuevas tecnologías para el deporte recreación, como es la aplicación del senderismo en canarias, las placas para los ipad, a modo de utilizarla bajo el agua, el Runkkeper, my fitness pal withings,

- Conocer las aplicaciones existentes en los laboratorios de nuestra Facultad para la ayuda del alto rendimiento, en sus características tanto evaluativas del deportista, como de seguimiento del mismo.

Competencias que tiene asignadas:

- GD 2.- Adquirir la formación científica básica aplicada a la actividad física y al deporte en sus diferentes manifestaciones.
- GI1.- Comprender la literatura científica del ámbito de la actividad física y el deporte en lengua inglesa y en otras lenguas de presencia significativa en el ámbito científico.
- GI2.- Saber aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.
- GI4.-Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas, y para el aprendizaje autónomo.
- GI6.- Conocer y actuar dentro de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional.
- GE3.- Conocer las estructuras y lógicas internas de las diferentes estructuras de la motricidad humana
- EE 4.- Conocer la estructura orgánica y funcional de la competición deportiva.

Objetivos:

1. Conocer los nuevos retos que afrontan los profesores de educación física ante la sociedad del conocimiento y de la tecnología.
2. Conocer y saber aplicar las nuevas tecnologías en el registro de acciones y situaciones motrices en la actividad física y el deporte.
3. Saber analizar y valorar los registros obtenidos en el desarrollo de actividades físicas y deportivas.
4. Dominar las TIC referente al mundo de la Educación Física y Deportiva, a modo de poder discriminar las que son correctas de la innecesarias o poco rigurosas.
5. Dominar las redes sociales que contribuyan al desarrollo de la actividad física y el deporte en la sociedad a modo de estar presente en las mismas y ayudar a que estos grupos se desarrollen.
- 6 Conocer las nuevas aplicaciones informáticas referente al mundo de la educación física y el deporte a modo de evaluar para un uso correcto en la enseñanza de la educación físico y deportiva, que contribuya a su uso saludable.

Contenidos:

CAPÍTULO 1. TECNOLOGÍA: CONOCIMIENTO Y TECNOLOGÍA

CAPÍTULO 2. EL EDUCADOR ANTE EL DILEMA DE LOS MEDIOS Y RECURSOS TECNOLÓGICOS. EDUCACIÓN FÍSICA VERSUS TECNOLOGÍA

2.1. COMPETENCIAS DEL EDUCADOR ANTE EL RETO DE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO.

2.2. INTERNET APLICADO A LA EDUCACIÓN: LAS WEBQUEST, BLOG ,WIKI Y EL MOODLE. REDES SOCIALES

2.3 LA PIZARRA DIGITAL RECURSO EDUCATIVO DEL PRESENTE

2.4. NUEVOS RECURSOS MÓVILES

2.4.1. LA IESCUELA. IPHONE, IPOD TOUCH, IPAD EN EDUCACIÓN Y AHORA LA NUBE

CAPITULO 3 NUEVAS TECNOLOGÍAS Y DEPORTE

Conocimiento y aplicación de las TIC en el registro de acciones y situaciones motrices en el deporte.

Utilización de resultado de las acciones y situaciones motrices en el control, evaluación y predicción del rendimiento.

Actualización en el conocimiento de nuevas tecnologías para el diseño de herramientas de trabajo en la actividad física y deporte.

Análisis y uso de la imagen en la optimización de la actividad física y técnicas deportivas.

Introducción a la interpretación de señales no lineales en la práctica deportiva y la actividad física.

Aplicaciones prácticas.

CAPÍTULO 4. APLICACIONES EN EL ÁMBITO DEPORTIVO

Introducción al tratamiento de imágenes con los programas Pinnacle, Windows Media Maker, Window Mobie, Imobie, Final Cut y Sony Vega.

Características de estos programas.

Posibilidades y límites de los mismos

Aspectos Amateur y profesional del tratamiento de la imágenes.

4.1. MiCoach. Aplicación para el aprendizaje del fútbol, tanto a nivel básico, recomendado para el deporte escolar, como para el profesional. Capítulos destinados al dominio de balón, Chutar el balón, alrededor y por encima de la barrera, balón de nudillos. Retar la potencia tanto en el ámbito amateur, como en el profesional, siguiendo al jugador.

CAPÍTULO 5 PROGRAMAS QUE TRATAN LAS IMÁGENES EN EL DEPORTE Y QUE RECTIFICAN O GUÍAN LAS MISMAS

Introducción a los programas Crono win 1.0 y Kinovea 4.

Características de los mismos.

Kinovea 4 es un software gratuito al alcance de todos.

CAPÍTULO 6 PROGRAMAS DE ALTA ESPECIALIZACIÓN EN EL DEPORTE

Introducción a los programas Data System y Nac-Sport Basic/elite

Introducción a los programas The Observer y Theame 4

- Avances tecnológicos aplicados al entrenamiento y la competición deportiva.
- Avances tecnológicos aplicados al control y evaluación del deportista.
- La informática en el deporte.
- Conocimiento y uso de instrumentación específica para el registro de las acciones y situaciones en la actividad física y el deporte.
- Introducción al análisis no lineal de series en el seguimiento, control y evaluación del deporte.

CAPITULO 7. NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS AL DEPORTE RECREATIVO.

Utilización del programa Yoga, en el encontraremos 45 programas diferentes que podemos realizar en la práctica del Yoga, según las necesidades. Programas para mejorar la espalda. 300 posturas que podemos realizar en el Yoga. Evaluación del progreso.

Metodología:

- Método expositivo, donde expondremos en clase los temas correspondiente invitando en todo momento a los alumnos a participar en el debate, ya que la materia es controvertida al ser de rigurosa actualidad. Estas clases son presenciales o semipresenciales, dependiendo de la materia a impartir, porque muchas se pueden seguir en la biblioteca o en la web.
- Trabajos autónomo, donde el alumno expondrá sus habilidades en el manejo de las TIC y de las nuevas tecnologías, son clases prácticas, presencial o semipresencial y tienen una relación directa con la evaluación.
- Trabajos autónomos para el reconocimiento de las Webquest, donde se valorará la capacidad crítica de los alumnos.
- Trabajo personal dirigido que el alumno presentará al final y tiene carácter evaluador.
- Tutorías personalizadas, ya sea en el despacho o a través de la Web.
- Actividades de evaluación, donde se pedirá al alumno que sea capaz de responder a las preguntas utilizando las TICS.

Criterios de evaluación

-
- C1 - Conocer y distinguir los nuevos retos tecnológicos a los que se presenta el profesional de la educación físico y deportiva, distinguiendo su uso adecuado del inadecuado. (O1, O4, O5)
- C2 - Describir con ejemplos todos los frutos que está dando las nuevas tecnologías, así como todas las enfermedades o deformaciones físicas que está produciendo en nuestra sociedad (O1,O4,O5)
- C3 - Conocer, evaluar y aplicar las nuevas tecnologías en los registros deportivos, las Webquest, y aplicaciones como el Kinovea, Yoga y Micoach, (O2, O3, O6)
- C4 - Redactar un trabajo donde se especifiquen las aportaciones de las nuevas tecnologías, haciendo un uso crítico de las mismas, así como una prescripción de cual será su futuro. (O1, O4, O5, O6)
- C5 - Asistir de manera regular y participar de forma activa en todas las tareas que realizaremos en clase, tanto en el manejo de las aplicaciones, así como en las presentaciones. De igual modo en las tutorías. (O1,O2, O3,O4,O5 y O6).
- C6 - Elaborar registros que nos den las aplicaciones informáticas. (O2,O3,O6)

Sistemas de evaluación

A- DIRECTOS

- Examen teórico, prueba escrita. Se realizará una prueba a lo largo del curso, en él se realizarán preguntas sobre los nuevas tecnologías, donde el alumno debe utilizar una fuente de acceso a Internet. La mayoría de las preguntas son de reflexión sobre los problemas y uso adecuado que nos plantean las nuevas tecnologías. Su ponderación será el 4 puntos de la calificación final.
- Examen práctico, pruebas orales. Será una evaluación continua a lo largo de las clases prácticas, donde el alumno se le valorará su capacidad de manejar las nuevas tecnologías en el aula. Se valorará la capacidad de manejar los presentadores, Vídeos, Fotografía y TIC en el aula. Esto tendrá una calificación global del 2 puntos, 0,5 puntos por cada uno de ellas.
- Trabajos realizados por el estudiante. Se le pedirá que desarrolle un tema de actualidad referente al uso de las Nuevas Tecnologías. Su valor será de 13 puntos del total de la asignatura.
- Prácticas de laboratorio. Los alumnos realizarán prácticas de laboratorio, de forma voluntaria, bajo el permiso del profesor encargado del laboratorio, dado el número de alumnos que hemos tenido cada curso, nos ha sido imposible poder realizarlo de forma obligatoria. Esto tendrá un valor estimado del 1 a 3 puntos de la nota final, dependiendo del trabajo realizado, ya que podrá ser sustituido por el trabajo. Los laboratorios vinculados a esta asignatura son: Laboratorio de Análisis y planificación del entrenamiento Deportivo, Laboratorio de análisis y medidas aplicadas a la actividad física y al deporte y laboratorio de Actividad Física y Salud
- Mediante los listados de control, participación en clase, tutorías, registros, etc, tendremos en cuenta el 1punto de la nota final, valorándose la asistencia (al menos un 60%) con 0,5 puntos de la nota final y la actitud con un 0,5 puntos.

B - INDIRECTOS

- Valoraremos encuestas a graduados, sobre los problemas actuales de las nuevas tecnologías, este trabajo será voluntario y servirá para mejorar la nota final.
- Entrevistas a graduados, lo mismo que lo anterior, se valorará la problemática en el aula de educación física que tienen los profesores en la actualidad en el uso de las nuevas tecnologías. Será voluntario, y servirá para mejorar la calificación final.

A modo de resumen

A - Contenidos teóricos de la asignatura.	4 puntos
B - Contenidos prácticos de la asignatura	5 puntos
C - Asistencia y participación en clase	0,5 puntos
D - Actitud, colaboración y participación	0,5 puntos

Los estudiantes que participan en programas de movilidad y que se encuentren en la situación contemplada en el art. 51 del Reglamento de Movilidad de estudios con reconocimiento académico de la ULPGC, esto es, con alguna de las asignaturas de su acuerdo académico que no hubieran sido superadas en destino o estuvieran calificadas como no presentadas, podrán presentarse en las convocatorias extraordinaria o especial optando al 100% de la calificación (art. 26 Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje y de las competencias adquiridas por el alumnado de la ULPGC).

Siguiendo lo indicado en los artículos 16 y 16 Bis del Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje, aquellos alumnos en 5ª, 6ª y 7ª convocatoria que hayan solicitado, por escrito, ser excluidos de la evaluación continua serán evaluados por un tribunal (art. 12.3 del Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje), debiendo suponer dicho examen el 100% de la calificación de la asignatura. No obstante tendrán derecho a las tutorías que realizaremos a nivel personal, tanto en el despacho, como por correo electrónico, o en su caso en la plataforma de la asignatura, si así consta en la misma.

Criterios de calificación

EVALUACIÓN ORDINARIA

A - Examen teórico	40%
B - Trabajos prácticos	50%
C - Asistencia a clase (60% mínimo)	5%
D - Actitud, colaboración y participación	5%

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

A - Examen teórico	45%
B - Trabajos prácticos	55%

CONVOCATORIA ESPECIAL

A - Examen teórico	60%
B - Trabajos prácticos	40%

Plan de Aprendizaje (Plan de trabajo de cada estudiante)

Tareas y actividades que realizará según distintos contextos profesionales (científico, profesional, institucional, social)

- Asistencia a clases teóricas y prácticas presenciales y semipresenciales.
- Asistencia a jornadas y conferencias relacionadas con los contenidos de la asignatura.
- Asistencia a evaluaciones externas a la universidad.
- Reuniones en grupo (presenciales, semipresenciales y no presenciales).
- Búsqueda de información específica en las TIC.

Temporalización semanal de tareas y actividades (distribución de tiempos en distintas actividades y en presencialidad - no presencialidad)

TOTAL CRÉDITOS DE LA ASIGNATURA. 6 ECTS (150 HORAS)

- 40% Presencial	60 Horas
- 60% No presencial	90 Horas

HTG: (Horas Teoría) :	45 horas .
HTPG (Horas prácticas)	15 Horas
HTNP (Horas de trabajo no presencial	90 Horas
TH (Total de horas)	150 Horas

1ª SEMANA.

- SESIÓN TEÓRICA (3 HORAS) Presentación de la asignatura, Capítulo uno
- SESION PRACTICA 2 HORAS. (1+1) Presentación de las prácticas.

HTG: 3 HORAS TEÓRICAS. Explicación y clase magistral (1,30 minutos) Examen (1,30)
 HTPG: 2(1+1) HORAS PRACTICAS Continuación de las aplicaciones, posibilidades y límites
 HTNP: 6 HORAS. Manejo de los mismos y estudio de dichas aplicaciones
 TH: 8:30 HORAS

2ª SEMANA

- SESIÓN TEÓRICA (3 HORAS).Capítulo 1 Tecnología: conocimiento y tecnología
- SESIÓN PRÁCTICA (1 + 1 hora (dos grupos)) Ver capacidad tecnológica de la clase.

HTG: 3 HORAS Explicaciones y clase magistral
 HTPG: 2 (1+1) HORAS Presentación de las prácticas
 HTNP: 6 HORAS Estudio y análisis del tema
 TH: 10 HORAS

3ª SEMANA.

- SESIÓN TEÓRICA.(3 HORAS) Capítulo 2. Educador ante el dilema de los medios y Recursos tecnológicos.
- SESIÓN PRACTICA (1 HORA) El programa MiCoach

HTG: 3 HORAS Explicación y clase magistral
 HTPG: 2 (1+1) HORAS Manejo del programa MiCoach
 HTNP: 6 HORAS Estudio y Análisis del tema y de la práctica
 TH: 10 HORAS

4ª Semana

- SESIÓN TEÓRICA (3 HORAS) Capítulo 2.1 Competencias del educación físico y deportivo
- SESIÓN PRÁCTICA (1 HORA). El programa MiCoach

HTG: 3 HORAS Explicación y clase magistral
 HTPG: 2 (1+1)HORAS Continuación del programa MiCoach
 HTNP: 6 HORAS Estudio y análisis del tema
 TH: 10 HORAS

5ª Semana.

- SESIÓN TEÓRICA (3 horas)Capítulo 2.2Internet aplicado a la educación
- SESIÓN PRÁCTICA. (1 Hora) El programa Yoga posibilidades dentro de los ámbitos educativos

HTG: 3 HORAS . Explicación del tema, clase magistral
 HTPG: 2 (1+1)HORAS. Explicación del programa Yoga y su uso

HTNP: 6 HORAS Estudio del tema y del programa
TH: 10 HORAS

6ª Semana

- SESIÓN TEÓRICA (3 HORAS) Capitulo 2.2. Las webquest, y las tics.
- SESIÓN PRÁCTICA (2 HORAS) Criterios para valorar las webquest existentes, visionado de algunas que consideramos importantes

HTG 3 HORAS Explicación y clase magistral del tema. Al ser festivo el lunes, se entregará el tema al alumnado y en la clase siguiente se hará un resumen y habrá turno de preguntas por posibles dudas existentes.

HTPG: 2 (1+1)HORAS Manejo de Cámaras y Videos, posibilidades para el Deporte
HTNP: 6 HORAS Estudio del tema y manejo de las webquest
TH: 10 HORAS

7 Semana

- SESIONES TEÓRICAS (3 HORAS) Explicación de las redes sociales existentes en la educación física y del deporte
- SESION PRÁCTICA (2 HORAS) Utilización de las cámaras de Fotografía y vídeo en el mundo deportivo

HTG: 3 HORAS, Explicación de las mismas, clase magistral
HTPG: 2 (1+1)HORAS Clase práctica manejando distintas cámaras
HTNP: 6 HORAS Manejo de dichas cámaras
TH: 10 HORAS

8 Semana

- SESIÓN TEÓRICA (3 HORAS) Las nuevas aplicaciones en Smartphone, Tablet y MP4, posibilidades en el mundo educativo, en el Deporte, en la recreación y en la Salud.
- SESION PRACTICA (2 HORAS) Manejo de los mismos en las plataformas IOS y Android

HTG: 3 HORAS. Explicación de dichas aplicaciones, clase magistral
HTPG: 2(1+1) HORAS Manejo de las mas importantes
HTNP: 6 HORAS Empleo de dichas aplicaciones en laboratorios, ...
TH: 10 HORAS

9 semana

- SESIONES TEÓRICAS (3 HORAS) La pizarra digital, posibilidades y límites. Simuladores y el Keynote como pizarra digital.
- SESIÓN PRÁCTICAS (2 horas) . Manejo de el Smartboard y el Keynote como pizarra digital mediante el Apple tv y el Tablet, iPhone y portátil.

HTG: 3 HORAS Explicación del tema y clase magistral
HTPG: 2(1+1) HORAS Manejos de los Software e instrumentos digitales
HTNP: 6 HORAS Estudio y manejo de dichos instrumentos.
TH: 10 HORAS

10ª semana

- SESIONES TEÓRICAS (3 HORAS) Tema 2.4. 2.4.1. Las APP como recursos móvil, en los

Smartphone, tablets e iPod. Dentro de la educación física y la educación para la salud Los nuevos recursos móviles

- SESIONES PRÁCTICAS (2 HORAS) Manejo de los nuevos recursos móviles, continuación.

HTG: 3 HORAS. Explicación de los mismos y clase magistral

HTPG: 2(1+1) HORAS. Manejo de los nuevos recursos

HTNP: 6 HORAS. Preparación para el examen teórico próxima semana

TH: 10 HORAS

11ª semana

- SESIONES TEÓRICAS (6 HORAS) Capítulo 3 Las Nuevas tecnologías en el Deporte, el uso de las TICS

- SESIONES PRÁCTICAS (2 Horas) Continuación de las aplicaciones.

HTG: 3 HORAS TEÓRICAS. Explicación y clase magistral (1,30 minutos) Examen (1,30)

HTPG: 2(1+1) HORAS PRACTICAS Continuación de las aplicaciones, posibilidades y límites

HTNP: 6 HORAS. Manejo de los mismos y estudio de dichas aplicaciones

TH: 10 HORAS

12ª semana

- SESIONES TEÓRICAS (3 HORAS).Capitulo 4. Aplicaciones en el ámbito deportivo

-SESIONES PRÁCTICAS (1 HORA) Tratamiento de imágenes fotográficas y de video aplicadas al deporte.

HTG: 3 HORAS TEÓRICAS. Explicación y clase magistral

HTPG: 2 (1+1)HORAS PRACTICAS Continuación de las aplicaciones, posibilidades y límites

HTNP: 6 HORAS. Manejo de los mismos y estudio de dichas aplicaciones

TH: 10 HORAS

13 semana

- SESIONES TEÓRICAS (3 HORAS) Capítulo 5, programas que tratan las imágenes en el deporte.

- SESIONES PRÁCTICAS (2 HORAS) exposición por parte de los alumnos de sus fotografías dedicadas al deporte

HTG: 3 HORAS TEÓRICAS. Explicación y clase magistral (1,30 minutos) Examen (1,30)

HTPG: 2 (1+1)HORAS PRACTICAS Exposición fotográfica

HTNP: 6 HORAS. Manejo de los mismos y estudio de dichas aplicaciones

TH: 10 HORAS

14 SEMANA

- SESIÓN TEÓRICA (3 horas). Capítulo 6 Programas de alta especialización en el Deporte

- SESIONES PRÁCTICAS (2 HORAS) Programas dedicados al alto rendimiento en el deporte

HTG: 3 HORAS TEÓRICAS. Explicación y clase magistral

HTPG: 2(1+1) HORAS PRACTICAS Visita laboratorios y manejo de software

HTNP: 6 HORAS. Manejo de los mismos y estudio de dichas aplicaciones

TH: 10 HORAS

-15ª SEMANA.

- SESIÓN TEÓRICA (3 HORAS) Capítulo 6. Los programas deportivos cronowin, the observer, Thame, Data System, y Nac-Sport Basic

-SESIÓN PRÁCTICA (2 HORAS). Prácticas con estos programas

HTG: 3 HORAS TEÓRICAS. Explicación y clase magistral

HTPG: 2 (1+1)HORAS PRACTICAS Continuación de estos programas

HTNP: 6 HORAS. Manejo de los mismos y estudio de dichas aplicaciones

TH: 10 HORAS

Recursos que tendrá que utilizar adecuadamente en cada uno de los contextos profesionales.

- Manuales de los instrumentos y bibliografía específica.
- Material didáctico elaborado por el profesor.
- Internet en el aula modo de poder usar las TIC.
- Material audio-visual sobre Nuevas tecnologías, Smartphone, Tablet, ...
- Instrumental específico para la Nuevas tecnologías, Cañón, pizarra digital, ...
- Aplicaciones informática, Michoach, Yoga, Final Cul, Photoshop, Office,
- Laboratorios. Los vinculados a esta asignatura son: Laboratorio de Actividad Física y Salud, Laboratorio de análisis y medidas aplicadas a la actividad física y al Deporte y Laboratorio de análisis y planificación del entrenamiento deportivo.

Resultados de aprendizaje que tendrá que alcanzar al finalizar las distintas tareas.

Los resultados de aprendizaje que tendrán que alcanzar el estudiante se corresponde con el desarrollo de las competencias que se pretenden potenciar con la impartición de esta asignatura, asociadas a cada una de las tareas. A continuación se muestran los resultados de aprendizaje en correspondencia/ vinculación con las competencias, contenidos, actividades formativas y la evaluación de distintas tareas y actividades.

- PLANO COGNITIVO

R1- Identificar los conceptos y procedimientos básicos de rigurosidad y fiabilidad necesarios para la utilización del instrumental específico para el uso de las nuevas tecnologías adecuada a la diversidad de ámbitos y situaciones (objetivos, material, edad, nivel...) que se puedan presentar en la actividad física y el deporte.

-Competencias,GE3,EE4,GI2,GI6

-Contenidos: Todos los capítulos del temario.

-Actividades formativas: lecturas, discusiones, trabajo

-Evaluación: Trabajos teóricos y prácticos, exposiciones y defensas de proyectos.

R2.- Elaborar un trabajo / Proyecto escrito en formato académico de las nuevas tecnologías.

- Competencias: GI4,EE4

- Actividades formativas: Trabajo individual o en grupo, elaboración y diseño de proyectos, exposición defensa

- Evaluación: Trabajos teóricos, exposiciones y defensas de proyectos.

- PLANO PSICOMOTOR

R3.- Reunir, adquirir y dominar los principios básico tecnológicos a modo de identificar el manejo suficiente del mismo para su futuro desarrollo como profesional en la actividad física y el deporte.

-Competencias:GE3,EE4,GI2,GI4.

- Contenidos: Todos los del programa
- Actividades formativas: clases magistrales, trabajo autónomo
- Evaluación: exámenes escritos, trabajos de teoría con su exposición y defensa.

- PLANO SUBJETIVO

R4.- Distinguir y elegir la correcta utilización de las nuevas tecnologías de la información en cualquier ámbito (educativo, deportivo, recreativo...).

-Competencias:G12,G14

- Actividades formativas: trabajo individual o en grupo, elaboración y diseño de proyectos, exposición y defensa, trabajos de teoría y de prácticas, organización y gestión de seminarios y talleres prácticos.

-Evaluación: Trabajos teóricos, exposición y defensa de proyectos.

R5.- Resolver, mediante una puesta en práctica del uso de las nuevas tecnologías, para conseguir la competencia en el diseño de las mismas, adecuadas a la diversidad de ámbitos y situaciones (objetivos, material, edad, nivel...) que se puedan presentar en la actividad física y el deporte.

-Competencias:GI1,GE3,EE4,G12,G14.

-Actividades formativas: trabajos de teoría y de prácticas, organización y gestión de seminarios y talleres prácticos.

-Evaluación: Trabajos prácticos, exposiciones y defensas de proyectos, dossier.

Plan Tutorial

Atención presencial individualizada (incluir las acciones dirigidas a estudiantes en 5ª, 6ª y 7ª convocatoria)

El objetivo principal será orientar al estudiante en todo lo relacionado con el contenido de la asignatura y la metodología más adecuada para el seguimiento de la misma. Se busca que el alumno domine las nuevas tecnologías y las sepa aplicar en el contexto del aula, o para la realización de un trabajo de investigación, proyecto o tesis.

Se realizará durante la franja horaria publicada en el tablón de Conserjería del Edificio de Educación Física.

Atención presencial a grupos de trabajo

El objetivo principal será orientar a los estudiantes en todo lo relacionado con la elaboración del trabajo de grupo. El alumno presentará su trabajo al resto de la clase y será el mismo valorado y compartido por sus compañeros.

Se realizará durante la franja horaria publicada en el tablón de Conserjería del Edificio de Educación Física.

Atención telefónica

Profesor: Pedro Sosa Alsó.

Teléfono: 928458871

Los estudiantes podrán contactar telefónicamente con el profesor, cuando este se encuentre en el despacho 2.10 del Edificio de Educación Física realizando las tutorías presenciales. Las llamadas telefónicas serán atendidas siempre que en el momento en el que se produzcan no se esté atendiendo a estudiantes de modo presencial.

Atención virtual (on-line)

Accediendo al Campus Virtual de la ULPGC, el estudiante podrá contactar con el profesor a través de las tutorías virtuales.

No se contestarán mensajes durante los fines de semana, ni festivos, ni en periodo no lectivo.

Datos identificativos del profesorado que la imparte.

Datos identificativos del profesorado que la imparte

Dr./Dra. Pedro Sosa Alsó

(COORDINADOR)

Departamento: 236 - EDUCACIÓN FÍSICA

Ámbito: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal

Área: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal

Despacho: EDUCACIÓN FÍSICA

Teléfono: 928458871 **Correo Electrónico:** pedro.also@ulpgc.es

Bibliografía

[1 Básico] Introducción a la informática aplicada a la psicología del deporte: herramientas informáticas de uso en las ciencias del deporte /

Antonio Hernández Mendo, Raúl Ramos Pollán.

Ra-Ma,, Madrid : (1996)

8478972366

[2 Básico] Nuevos escenarios digitales

Barroso Osuna, J; Cabero Almenara, J (Coords.)

- (2013)

978-84-368-2830-6

[3 Básico] Educación física, deporte y nuevas tecnologías /

[Francisco García

García ... et al. ; coordinadores María Pilar Colás Bravo, Santiago Romero Granados, Juan de Pablos Pons].

Junta de Andalucía, Consejería de Turismo, Comercio y Deporte,, Sevilla : (2007) - (1ª ed.)

9788469066720

[4 Básico] Educación, Sociedad y Tecnología

Gallego Gil, D.; Alonso García, C.; Cacheiro González, M. (Coordinadores)

- (2011)

978-84-8004-959-7

[5 Básico] Observación en deporte y conducta cinésico-motriz :aplicaciones /

M. Teresa Anguera Argilaga (coord.).

Universitat,, Barcelona : (1999)

8483381087

[6 Básico] Sport, technology and the body: the nature of performance /

Tara Magdalinski.

Routledge,, Abingdon : (2009)

9780415378765

[7 Recomendado] Mobile learning

Brazuelo Grund, F; Gallego Gil, D.

- (2011)

978-84-676-5706-7

[8 Recomendado] Diseño pedagógico de un Programa Educativo Multimedia Interactivo (PEMI)

Clares López, J

- (2011)

978-84-676-5187-4

[9 Recomendado] Enseñanza superior, profesores y TIC: estrategias de evaluación, investigación e innovación educativas I

coordinadoras, M^a Paz Prendes Espinosa, Linda Castañeda Quintero.

MAD,, Alcalá de Guadaíra (Sevilla) : (2010)

9788467636307

[10 Recomendado] Las comunidades de práctica virtuales :un espacio de participación para la mejora de las prácticas educativas del profesorado I

Domingo José

Gallego Gil, Jorge Valdivia Guzmán.

Dykinson,, Madrid : (2013)

978-84-9031-405-0

[11 Recomendado] Edición de vídeo digital para profesores. Diseño y proeucción de materiales educativos videográficos.

Fernñandez Batanero, J.; Román Graván, P.

- (2010)

978-84-676-4616-0

[12 Recomendado] Sport and information technology I

Gretchen Ghent, Darlene Kluka & Denise Jones, editors.

Meyer & Meyer,, Oxford : (2002)

184126086X

[13 Recomendado] Fundamentos de táctica deportiva. Análisis de la estrategia de los deportes I

Javier Sampedro Molinuevo.

Gymnos,, Madrid : (1999)

8480132167

[14 Recomendado] Redes de Investigación en Ciencias del Deporte

Javier Sampedro Molinuevo et Alt.

- (2011)

978-84-257-0000-5

[15 Recomendado] Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la educación I

José Manuel Ríos Ariza, Manuel Cebrián de la Serna.

Aljibe,, Málaga : (2000)

849521234X

[16 Recomendado] Nuevos escenarios digitales :las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la formación y desarrollo curricular I

Julio Barroso Osuna y Julio Cabero Almenara [coords.].

Pirámide,, Madrid : (2013)

9788436828306

[17 Recomendado] Higher, further, faster: is technology improving sport? /

Stewart Ross.

Wiley ;, West Sussex (England) : (2008)

9780470516515

[18 Recomendado] Teaching with the tools kids really use :learning with Web and mobile technologies /

Susan Brooks-Young.

Corwin,, Thousand Oaks, California : (2010)

978-1-4129-7275-8