

Grado en Maestro en Educación Primaria

Modalidad Presencial

Curso 2022/23

TICsEF_PP

Guía Docente

Innovación educativa y TICs en la Educación Física



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE MAGISTERIO
FRAY LUIS DE LEÓN

1. Datos descriptivos de la Asignatura

Nombre asignatura:	Innovación educativa y TICs en la Educación Física
Carácter:	Optativo
Código:	EPD221
Curso:	3º
Duración (Semestral/Anual):	Semestral
Nº Créditos ECTS:	6
Prerrequisitos:	NINGUNO
Responsable docente:	BRAIS RUIBAL LISTA
Título académico	GRADUADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE
Doctorado en	DOCTOR EN CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA EDUCACIÓN FÍSICA
Email:	brais.ruibal@frayluis.com
Área Departamental:	Educación Física
Lengua en la que se imparte:	CASTELLANO
Módulo:	Optatividad
Materia:	Mención en Educación Física

2. Objetivos y competencias

2.1. 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 la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- **CB3.** Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- **CB4.** Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

- **CB5.** Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

2.2. COMPETENCIAS GENERALES

- **CG-2.** Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.
- **CG-4.** Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.
- **CG-5** Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.
- **CG-7.** Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.
- **CT-11.** Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.
- **CG-12.** Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación infantil y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.

2.3. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- **CT-1.** Desarrollar la responsabilidad y el compromiso ético con la tarea docente buscando siempre la capacidad crítica y creativa en el análisis, planificación y realización de tareas, como fruto de un pensamiento flexible y divergente.
- **CT-2.** Dominar la comunicación oral y escrita en lengua nativa.
- **CT-4.** Capacidad de adaptarse a situaciones en una sociedad cambiante y plural.
- **CT-8.** Desarrollar una actitud abierta y crítica ante las nuevas tecnologías para utilizar diversas fuentes de información, para seleccionar, analizar, sintetizar y extraer ideas importantes y gestionar la información.
- **CT-9.** Capacidad en el manejo y uso de las TICs especialmente en la selección, análisis, evaluación y utilización de distintos recursos en la red y multimedia.

2.4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- **CE-7** Identificar dificultades de aprendizaje, disfunciones cognitivas y las relacionadas con la atención.
- **CE-8** Conocer los fundamentos de la educación primaria.
- **CE-22** Atender las necesidades de los estudiantes y transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.
- **CE-56** Conocer el currículo escolar de la educación física.
- **CE-57** Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades deportivas dentro y fuera de la escuela.
- **CE-58** Desarrollar y evaluar contenidos del currículo de la EF mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias en los estudiantes.

2.5. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Capacidad para comprender y analizar críticamente el papel de las TIC en la sociedad y la educación mediante el desarrollo de un compromiso ético con el papel liberador de las nuevas tecnologías frente a su posible papel opresor.
- Habilidad para preparar, seleccionar, evaluar, crear y construir materiales didácticos con TIC para el trabajo curricular de la Educación Física y teniendo en cuenta principios educativos como la educación democrática e inclusiva y la preocupación por Justicia social.
- Capacidad para utilizar las TIC como herramientas que, debidamente integradas en el currículo, pueden contribuir a mejoramiento de la formación docente, de la calidad de la enseñanza en educación física y que pueda favorecer los procesos de construcción de conocimiento por parte de los estudiantes

3. Contenidos de la asignatura

3.1. PROGRAMA

Tema 1 – Innovación en Educación Física

- Aspectos de interés de la innovación en Educación Física.
- Referencias para clasificar iniciativas de innovación en Educación Física.

Tema 2 – Innovación a través de metodologías activas en Educación Física

- Enseñanza Comprensiva del Deporte (ECD).
- Ejemplos de innovación educativa en Educación Física: Gamificación (Gm), Flipped Learning (FP) y Aprendizaje basado en Proyectos (AbP).

Tema 3 – Sociedad, Tecnología y Educación

- Concepto y características de las TIC.
- La sociedad de la información.
- Mitos asociados a las TIC.

Tema 4 – TIC en Educación: materiales y recursos digitales

- Recursos educativos y materiales didácticos.
- Medios impresos, audiovisuales y digitales

Tema 5 – Internet y Educación

- La enseñanza con tecnologías digitales.
- El e-learning y los entornos virtuales de enseñanza.
- Las redes sociales: ¿Liberadoras u opresoras?

Tema 6 – La integración de las TIC en Educación Física I

- Organización y gestión de las TIC.
- Buenas prácticas para la integración de las TIC en educación.

Tema 7 – La integración de las TIC en Educación Física II

- Recursos educativos y materiales didácticos en Educación Física.

3.2. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS Y ENLACES

Bibliografía

- Adame, A. (2009). Medios audiovisuales en el aula. *Pedagogía de los medios audiovisuales*, (19).
- Agreda, M., Raso, F. e Hinojo-Lucena, F.J. (2016). Tendencias TIC para la innovación en educación física: el Exergaming como alternativa complementaria a la clase tradicional. *TRANCES. Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*, (1), 311-320.
- Area, M. (2009). Las wikis en mi experiencia docente. Del diccionario de la asignatura al diario de clase. *Red U - Revista de Docencia Universitaria*. Número monográfico IV. Número especial dedicado a Wiki y educación superior en España (en coedición con *Revista de Educación a Distancia –RED*). 15 de diciembre de 2009. Consultado el [27/08/2018] en http://www.um.es/ead/Red_U/m4/
- Barrena, P. I. (2010). Adaptaciones curriculares en Educación Física. *Revista de la Educación en Extremadura*, 4, 84-92.
- Belloch, C. (2012). Las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje. Material docente [en línea]. Universidad de Valencia, Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación; 2012
- Blázquez Sánchez, Domingo (2016). Diez competencias docentes para ser mejor profesor de Educación Física. *Inde*
- Blázquez Sánchez, Domingo (2017). Cómo evaluar bien Educación Física. *Inde*
- Blázquez Sánchez, Domingo y Sebastiani Enric (2010). Enseñar por competencias en Educación Física.
- Cabero, J. (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y comunicación educativas*, 21(45), 5-19.
- Cabero, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid, España. McGraw Hill.
- Cabero, J. (2007). *Tecnología educativa*. Madrid, España. McGraw Hill.
- Cabero, J., Córdoba, M., y Fernández, J. (2007). *Las TIC para la igualdad*. Sevilla: MAD.
- Castro, N., y Gómez, I. (2016). Incorporación de los códigos QR en la Educación Física en Secundaria. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, (29), 114-119.
- Contreras, Jordán y cols. (2018). *El Aprendizaje basado en Proyectos en Educación Física*. *Inde*
- Chacón, R., Castro, M., Zurita, F., Espejo, T. y Martínez, A. (2016) Videojuegos activos como recurso TIC en el aula de Educación Física: estudio a partir de parámetros de Ocio Digital. In: *Digital Education Review*, 29, 112-123.
- Chóliz, M., Marco, C. y Chóliz, C (2016). *ADITEC. Evaluación y prevención de la adicción a Internet, móvil y videojuegos*. Madrid, TEA Ediciones.
- Morente, H.; González, T.; Sánchez, A. (2021). *Metodologías activas en la práctica de la Educación Física*. Madrid.
- Prieto, J. (2016) Propuestas de uso de Apps para la clase de Educación Física por áreas de contenido. *Revista Pedagógica Adal*, 19 (33) 6-11.

Recursos

- ¿Cómo usar la gamificación en Educación Física?: <https://mundoentrenamiento.com/gamificacion-en-educacion-fisica/>
- Aprendizaje cooperativo en Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/aprendizaje-cooperativo-en-educacion-fisica/>
- Coeducación en Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/coeducacion-en-educacion-fisica/>
- Evaluación en Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/evaluacion-en-educacion-fisica/>
- Juegos cooperativos en Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/juegos-cooperativos-en-educacion-fisica/>
- Match de improvisación en educación física: <https://mundoentrenamiento.com/match-de-improvisacion-en-educacion-fisica/>
- Metodologías activas en Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/metodologias-activas-en-educacion-fisica/>
- Mindfulness en educación física como contenido: <https://mundoentrenamiento.com/mindfulness-en-educacion-fisica/>
- Neuroeducación en educación física: <https://mundoentrenamiento.com/neuroeducacion-en-educacion-fisica/>
- Proyecto interdisciplinar para Educación Física en 2º E.S.O: Esquí en territorios históricos naturales: <https://mundoentrenamiento.com/proyecto-interdisciplinar-educacion-fisica/>

4. Indicaciones Metodológicas

- **Clases magistrales:** Mediante la clase magistral el profesor de la asignatura expondrá y explicará a los alumnos los contenidos principales de la misma, fomentando la participación y la opinión crítica de los alumnos. Los temas de la asignatura serán expuestos en el aula a través de diferentes medios: explicación oral, apoyo con presentaciones informáticas...
- **Lecturas:** Consta de la lectura y reflexión personal, por parte del alumnado, sobre artículos relacionados, previamente designados por el profesor.
- **Debates:** Intervención inherente a los procesos de enseñanza-aprendizaje basados en la exposición verbal a través de la cual los estudiantes y docentes interactúan de manera ordenada, proponiendo preguntas, aclarando y exponiendo temas, trabajos, conceptos, hechos o principios de manera dinámica.
- **Visionado de vídeos:** El profesor podrá facilitar a los alumnos el visionado de alguna conferencia de expertos o fragmentos de algún reportaje filmográfico para facilitar la comprensión de la

materia. Sobre el mismo requerirá un breve resumen o una valoración personal del asunto que se trata.

- **Sesiones de simulación:** Consiste en llevar a la práctica algunas sesiones donde se apliquen, de forma teórica-práctica, algunas teorías del desarrollo motor, desarrollo de capacidades físicas, habilidades motrices, etc.
- **Estudio de casos:** El alumno, en pequeños grupos, resolverá los ejercicios y casos prácticos planteados por el profesor, estudiando detenidamente todo lo relacionado con los temas que componen la materia.
- **Realización de trabajos:** Se dedicará un tiempo para todo el grupo en el que se explicará en qué consiste el trabajo; previo a la puesta en práctica se reunirá cada grupo con el profesor. Así se establecerá la validez del diseño y contenidos de trabajo para su puesta en práctica, estableciéndose las correcciones oportunas de cara a la exposición.
- **Puesta en práctica del trabajo:** A través de esta metodología se llevarán a la práctica los trabajos del alumnado en las instalaciones del centro.
- **Tutorías:** La atención personalizada se realizará a través de los siguientes canales, en función de las posibilidades y necesidades de cada momento: tutorías en persona en el despacho del profesorado, tutorías en directo a través del área de trabajo "Teams", mediante videoconferencia, conexión de audio o chat; a través del correo electrónico institucional; a través de los chats y foros disponible en Teams y Moodle.

5. Distribución de horas según actividad y ECTS

La distribución de horas de dedicación según actividades y créditos ECTS se recoge en el siguiente cuadro:

TIPOS DE ACTIVIDADES	HORAS	HORAS DE TRABAJO	TOTAL	%
	PRESENCIALES	AUTÓNOMO	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesiones magistrales	40	0	40	100
Lecturas	0	20	20	0
Debates y Tareas de Aula	5	20	25	20
Visionado de vídeos	0	5	5	100
Sesiones de simulación	5	10	15	33
Estudio de caso	0	10	10	0
Realización de trabajos	5	25	30	15
Tutorías individualizadas	5	0	5	100
TOTAL	60	90	150	

La correspondencia de esta distribución entre horas y créditos ECTS se obtiene de la siguiente relación: 1 crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del alumno.

6. Evaluación

La evaluación es un componente fundamental de la formación del alumno. Está compuesta por un examen final escrito y la evaluación continua, que consta de ejercicios y actividades evaluables.

La evaluación de esta asignatura se realiza mediante la media del examen (valorado en un 50%) y la realización de diferentes trabajos de evaluación continua (con valor del 50%).

En segundo lugar, existirá una evaluación extraordinaria, donde se valorará la realización de un examen escrito y la entrega de un trabajo individual.

Criterios de evaluación generales

- Análisis de los elementos educativos relevantes en las actividades o experiencias presentadas y valoración de los efectos de las mismas.
- Análisis valorativo de las posibilidades educativas de materiales y recursos didácticos.
- Capacidad de diseño y elaboración de las principales actividades de educación.
- Dominio del vocabulario de la asignatura y buen uso de la lengua española.
- Elaboración argumentada de los conceptos básicos de la asignatura.
- Grado de análisis y comprensión de las lecturas propuestas y de los documentos analizados.
- Grado de colaboración con los compañeros y compañeras en el desarrollo de las actividades de la asignatura.

Evaluación Ordinaria

EXAMEN (50% de la nota final)

- El examen constará de preguntas tipo test y preguntas cortas, basadas en el contenido tratado durante el desarrollo de la asignatura, bien sea en el temario, las presentaciones o el material adicional proporcionado al alumno. La superación de dicho examen (al menos con un 5) constituye un requisito indispensable para la superación de la asignatura.
- El examen tendrá las siguientes características específicas:
- Se realizará en el horario que está previsto para el examen de la asignatura según el calendario oficial. El alumno deberá responder a las preguntas del examen antes de la finalización del tiempo del examen.
- El alumno dispondrá de un tiempo limitado, en torno a 90 minutos y previamente informado, para la resolución de su examen.
- El examen constará de 40 preguntas tipo test y 4 preguntas cortas, de forma que el alumno pueda redactar libremente su propia respuesta. La parte de preguntas tipo test valdrá 8 puntos y la de preguntas cortas, 2 puntos.
- En relación con las preguntas tipo test, cada una tendrá una respuesta de elección múltiple, con cuatro opciones posibles en total de entre las cuales sólo una es la correcta.
- El sistema de valoración de respuestas tipo test será el siguiente: cada respuesta correcta sumará 0.20 punto; cada respuesta incorrecta restará 0.07 puntos y cada pregunta sin respuesta no tendrá valoración.
- El sistema de valoración de las preguntas cortas oscilará entre los 0 y los 0.50 puntos, en función del nivel de la respuesta a cada pregunta.

EVALUACIÓN CONTINUA (50% de la nota final)

Trabajo Teórico-Práctico (30%)

El alumnado, mediante el trabajo en clases prácticas y el trabajo autónomo, deberá entregar un trabajo grupal donde desarrolle juegos para la etapa de educación infantil. Así mismo, deberá desarrollar ese trabajo delante de sus compañeros en una sesión práctica.

Para incentivar la participación del alumnado en la propia evaluación, el 20% del valor total sobre la asignatura, el 10% corresponde a la evaluación por parte del docente y el otro 10%, a la coevaluación por parte del resto del alumnado.

Los criterios de evaluación del trabajo práctico serán los siguientes:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
REDACCIÓN
El trabajo cumple los requisitos formales solicitados en el guión
No presenta faltas de ortografía y gramática
Incluye una opinión personal y reflexión crítica de la sesión
Propone aportaciones o mejoras de la sesión de manera argumentada
Citan correctamente la bibliografía según las normas APA 7ª edición
EXPOSICIÓN
La sesión se ajusta al objetivo y contenido planteados
Las tareas y la sesión están adaptadas al grupo-edad/patología planteada
La sesión está correctamente dividida en partes
Considera las sugerencias y aportaciones previas a la sesión previamente diseñada
Presentación personal. organización y limpieza de los materiales
Introducción, desarrollo y conclusión
Optimización del tiempo entre las partes de la sesión. Uso de tiempo total
Tono y fluidez de la voz y las palabras. Manejo de escenario-desplazamiento.

Actividades de Aula (20% de la nota final)

La participación en clase, la realización de ejercicios teórico-prácticos, el visionado de vídeos, el estudio de casos, las lecturas y los debates forman parte de las Actividades de Aula.

Para aprobar la asignatura es necesario obtener, como mínimo, 2,5 puntos en la evaluación de conocimientos teóricos, 1,5 puntos en el trabajo grupal y 1 punto las actividades de aula. A partir de ello se calculará la nota y calificación final.

En el siguiente cuadro se resumen los instrumentos y el sistema de evaluación:

SISTEMA DE EVALUACIÓN		PROPORCIÓN
EXAMEN	Prueba oral o escrita	50%
EVALUACIÓN CONTINUA	Elaboración de trabajos/proyectos	30%
	Asistencia y participación en clase (Actividades de Aula)	20%
TOTAL		100%

Criterios de calificación de la evaluación continua

Los criterios para la evaluación de los apartados reflejados en la evaluación continua se podrán consultar en el campus virtual.

Evaluación Extraordinaria

Para el alumnado que no cumpla con los criterios de asistencia, el desglose de la evaluación será el siguiente:

Examen (80 % de la nota final)

- El examen constará de preguntas tipo test y preguntas cortas, basadas en cualquier contenido tratado durante el desarrollo de la asignatura, bien sea en las unidades didácticas, las presentaciones PPT o el material adicional proporcionado al alumno. La superación de dicho examen (al menos con un 5) constituye un requisito indispensable para la superación de la asignatura.
- El examen tendrá las siguientes características específicas:
- Se realizará en el horario que está previsto para el examen de la asignatura según el calendario oficial. El alumno deberá responder a las preguntas del examen antes de la finalización del tiempo del examen.
- El alumno dispondrá de un tiempo limitado, en torno a 90 minutos y previamente informado, para la resolución de su examen.
- El examen constará de 40 preguntas tipo test y 4 preguntas cortas, de forma que el alumno pueda redactar libremente su propia respuesta. La parte de preguntas tipo test valdrá 8 puntos y la de preguntas cortas, 2 puntos.
- En relación con las preguntas tipo test, cada una tendrá una respuesta de elección múltiple, con cuatro opciones posibles en total de entre las cuales sólo una es la correcta.

- El sistema de valoración de respuestas tipo test será el siguiente: cada respuesta correcta sumará 0.20 punto; cada respuesta incorrecta restará 0.07 puntos y cada pregunta sin respuesta no tendrá valoración.
- El sistema de valoración de las preguntas cortas oscilará entre los 0 y los 0.50 puntos, en función del nivel de la respuesta a cada pregunta.

Trabajo Teórico-Práctico (20% de la nota final)

El alumnado, mediante el trabajo en clases prácticas y el trabajo autónomo, deberá entregar un trabajo individual donde desarrolle juegos para la etapa de educación infantil.

7. Apoyo tutorial

Para el apoyo tutorial, el alumno tendrá a su disposición un tutor encargado de acompañar al alumno durante toda su andadura en el proceso formativo, prestando una atención personalizada al alumno.

El Profesor responsable docente es el encargado de resolver todas las dudas específicas de la asignatura y de informar al alumno de todas las pautas que debe seguir para realizar el estudio y trabajos requeridos en la asignatura.

- Horario de tutoría: Se informará a través de la web de la EUM Fray Luis y en la plataforma virtual de la asignatura.

Herramientas para la atención tutorial:

- Presencial: Despacho
- Online: Campus virtual, Microsoft Teams, Email...

Para la correcta realización de las tutorías, se avisará al profesor para concretar la misma con la mayor antelación posible, bien sea presencial u online. Atendiendo a causas excepcionales, se podrá atender a los alumnos fuera del horario de tutorías, si el profesor tiene disponibilidad para ello.

8. Horario de la asignatura y calendario de temas

Horario de la asignatura: El alumno deberá consultar los horarios de clases de la asignatura en el apartado correspondiente dentro de la página web de la **EUM Fray Luis de León**: www.frayluis.com. Igualmente, se informará de ellos en el campus virtual del curso correspondiente.

Las sesiones se desarrollarán según la siguiente tabla, en la que se recogen los contenidos, las actividades y la evaluación:

SEMANA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES Y EVALUACIÓN
1ª y 2ª	Tema 1 – Innovación en Educación Física	Conocer el concepto, características y funciones de la innovación.
3ª y 4ª	Tema 2 – Metodologías activas en Educación Física	Conocer las principales metodologías activas en materia de educación aplicada a Educación Física.
5ª y 6ª	Tema 2 – Metodologías activas en Educación Física	Conocer las principales metodologías activas en materia de educación aplicada a Educación Física.
7ª y 8ª	Tema 3 – Sociedad, tecnología y educación	Conocer las características de la sociedad de la información. Aprender a desmitificar mitos asociados a las TIC.
9ª y 10ª	Tema 4 – TIC en Educación Tema 5 – Internet y educación	Conocer y desarrollar recursos educativos y materiales didácticos basados en nuevas tecnologías. Conocer las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales como medios para la enseñanza.
11ª y 12ª	Tema 6 – Integración de las TIC en Educación Física I	Análisis y comprensión de las buenas prácticas para la integración de las TIC en Educación Física.
13ª y 14ª	Tema 7 – Integración de las TIC en Educación Física II	Analizar los principales recursos y materiales educativos en Educación Física basados en TIC.
15ª y 16ª	Repaso de Temas y Exposición de Trabajos	Repaso de los temas teóricos y presentación de trabajos grupales e individuales.

El plan de trabajo y las semanas son orientativos, pudiendo variar ligeramente, dependiendo de la evolución del alumno durante las distintas sesiones.

Las posibles modificaciones de la temporalización de la asignatura serán comunicadas al alumnado a través del Campus Virtual.