

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA  UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA  PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: <u>e-Learning y Educación Física</u>	DES:	Salud
	Programa académico	LEF
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Optativa
	Clave de la materia:	DEF107
	Semestre:	Octavo
	Área en plan de estudios:	Específica
	Total de horas por semana:	6
	Teoría: Presencial o Virtual	2
	Laboratorio o Taller:	2
	Prácticas:	3
	Trabajo extra-clase:	2
	Créditos Totales:	8
	Total de horas semestre (x sem):	96
	Fecha de actualización:	09/11/2024
	Prerrequisito (s):	Ninguna

DESCRIPCIÓN:

En este curso, mediante estrategias de aprendizaje teórico-práctico, el estudiante desarrollará las competencias de e-learning (recursos y avances tecnológicos digitales) que le brinden la capacidad de continuar aplicando la pedagogía, didáctica y beneficios de la educación física, ante desafíos derivados de la no presencialidad estudiantil, ya sea por eventos emergentes (pandemias, desastres naturales), geográficos, o salud (incapacidad del individuo de estar presente en la sesión de EF). En sesiones presenciales, el e-learning será un auxiliar para involucrar aún más a los estudiantes utilizando los recursos tecnológicos actuales, pero con un enfoque recreativo-educativo.

COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR:

B1. Excelencia y Desarrollo Humano

La excelencia educativa promueve el desarrollo humano integral con resultados tangibles obtenidos en la formación de profesionales con conciencia ética y solidaria, pensamiento crítico y creativo, así como una capacidad innovadora, productiva y emprendedora.

Se puntualiza en los aprendizajes, como referente para construir nuevas propuestas y soluciones en el marco de la innovación y pertinencia social, con matices éticos y de valores, que desde su particularidad cultural le permitan respetar la diversidad, promover la inclusión, valorar la interculturalidad.

B4. Transformación Digital

Transforma la cultura digital en la sociedad, en las organizaciones e instituciones educativas para aprovechar al máximo el potencial de las tecnologías y herramientas digitales, con responsabilidad y ética solidaria; propicia su uso responsable y ético que estimule la creatividad, innovación, la comunicación efectiva y el trabajo colaborativo y transdisciplinar en la solución de problemas de la sociedad digital; promoviendo la privacidad y la seguridad, así como el respeto a los derechos de autor y la propiedad intelectual.

B5. Innovación y Emprendimiento Social

Construye de forma colaborativa con actores académicos y no académicos, proyectos innovadores de emprendimiento social considerando los avances científicos y tecnológicos para la transformación de la sociedad; mediante la habilitación de redes y comunidades de práctica que posibiliten el diálogo abierto, la pluralidad epistémica, la participación, la realimentación y, la construcción de conocimiento, con valores de solidaridad, justicia, equidad, sostenibilidad, interculturalidad, democracia y derechos humanos.

E11. Docencia en Educación Física, Deporte y Recreación

Comprende y actúa de manera adecuada en la promoción, enseñanza y práctica de la actividad física al diseñar, aplicar, trasponer y evaluar acciones educativas en apego a planes y programas de educación física vigentes, deportivos y de recreación; considera el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes sostenibles, integrales, inclusivos y para la vida promoviendo estilos de vida saludables para la calidad de vida.

DOMINIOS (Se toman de las competencias)	OBJETOS DE ESTUDIO (Contenidos necesarios para desarrollar cada uno de los dominios)	RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Se plantean de los dominios y contenidos)	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS (Productos tangibles que permiten valorar los resultados de aprendizaje)
B1.3. Desarrolla de habilidades y capacidades innovadoras, productivas y de emprendimiento B1.5. Desarrolla Habilidades socioemocionales para fortalecer su capacidad para aprender a pensar, sentir, actuar y desarrollarse como persona integrante de una comunidad B4.1. 1. Desarrolla habilidades digitales	Objeto de estudio 1 E-learning (e-L) y Educación Física (EF): bases teóricas. 1. E-learning 2. I-learning 3. M-learning. 4. Autorregulación y Autodeterminación en EL. 5. Eficiencia del e-L: investigaciones. 6. Barreras para el	integración del e-Learning, I-Learning y M-Learning en la Educación Física, desarrollando estrategias innovadoras y recursos digitales interactivos. Promueve la autorregulación, la reflexión sobre emociones en entornos virtuales y la evaluación de	Exposición del docente Estudio de caso Lecturas complementarias Trabajo en equipo Mesas de discusión Mapas conceptuales	Presentaciones: Exposiciones individuales o grupales sobre e-Learning. Estudios de caso: Análisis crítico de casos prácticos. Proyecto teórico: Diseño de programas virtuales de Educación Física. Rúbricas de evaluación: Creación de

de forma crítica que impacten positivamente en la vida cotidiana y en las organizaciones e instituciones para la comunicación efectiva en entornos digitales. B5.3. Co-colabora en la construcción de proyectos de emprendimiento social con iniciativas ciudadanas enfocadas a la participación, emancipación y desarrollo de autonomía de grupos vulnerables o marginados, así como de economía social y solidaria. B5.4. Promueve la participación de la comunidad en proyectos de emprendimiento y transformación comunitaria y social para propiciar los cambios sociales que se necesiten.	EL en EF: 7. investigaciones. 8. Proyecto teórico Mapa Conceptual EL en EF.	tecnologías educativas. Además, impulsa la creación de proyectos colaborativos que favorezcan la participación comunitaria y el aprendizaje significativo.	Problematización en EF	instrumentos para evaluar actividades virtuales. Portafolio digital: Compilación de mapas, reflexiones y recursos. Material digital: Videos, tutoriales o infografías creados por el estudiante. Autoevaluación: Reflexión sobre el aprendizaje y participación. Plan de clase virtual: Diseño de una sesión de Educación Física en línea. Propuesta colaborativa: Proyecto grupal enfocado en aprendizaje comunitario.
B1.3. Desarrolla de habilidades y capacidades innovadoras, productivas y de emprendimiento B1.5. Desarrolla Habilidades socioemocionales para fortalecer su capacidad para aprender a pensar, sentir, actuar y desarrollarse como persona integrante de una comunidad B4.1. 1. Desarrolla habilidades digitales	Objeto de estudio 2 e-L y educación: casos prácticos. 1. Casos prácticos de E-learning y educación 2. Casos prácticos de E-learning y Educación Física.	Fomentar el análisis crítico de casos prácticos de e-Learning aplicados a la educación y la Educación Física, permitiendo a los estudiantes identificar elementos clave y explicar estrategias implementadas. Promover la evaluación de la eficiencia de estas estrategias y el diseño de proyectos	Exposición del docente Estudio de caso Lecturas complementarias Trabajo en equipo Mesas de discusión Mapas conceptuales Problematización en EF	documento con un análisis crítico de experiencias reales de e-Learning aplicadas a la Educación Física. Exposición grupal sobre estrategias implementadas en un caso práctico. Propuesta escrita para diseñar un programa virtual de Educación Física.

de forma crítica que impacten positivamente en la vida cotidiana y en las organizaciones e instituciones para la comunicación efectiva en entornos digitales. B5.3. Co-colabora en la construcción de proyectos de emprendimiento social con iniciativas ciudadanas enfocadas a la participación, emancipación y desarrollo de autonomía de grupos vulnerables o marginados, así como de economía social y solidaria. B5.4. Promueve la participación de la comunidad en proyectos de emprendimiento y transformación comunitaria y social para propiciar los cambios sociales que se necesiten.		colaborativos enfocados en la inclusión y la participación comunitaria. Además, incentiva la creación de propuestas innovadoras que superen barreras y se adapten a las necesidades de contextos específicos, especialmente en comunidades marginadas		Diagrama que conecte los elementos clave del e-Learning y la Educación Física. Recopilación de reflexiones, análisis y materiales educativos creados. Recursos educativos como tutoriales, videos o infografías aplicables en línea. Herramienta diseñada para evaluar actividades virtuales en Educación Física. Propuesta escrita con estrategias para superar barreras del e-Learning.
E11.9. Utiliza métodos y tecnologías de vanguardia e innovadores en la enseñanza y aprendizaje, para favorecer la construcción de procesos de enseñanza y aprendizaje significativos y de programas de actividad física efectivos que se aplican en poblaciones	Objeto de estudio 3 Tecnologías del e-L Realidad aumentada y virtual en e-Learning Inteligencia artificial en la personalización del aprendizaje Gamificación avanzada en plataformas educativas Herramientas de	Identificar tecnologías como realidad aumentada, inteligencia artificial y herramientas interactivas para su aplicación en recursos educativos innovadores. Evaluar estrategias como la gamificación y la ciberseguridad en entornos educativos virtuales.	Exposición del docente Estudio de caso Lecturas complementarias Trabajo en equipo Mesas de discusión Mapas conceptuales Problematizaci	Documento escrito que evalúe el uso de realidad aumentada o inteligencia artificial en entornos educativos, entregado como un ensayo argumentativo. Creación de materiales educativos utilizando herramientas como H5P o Genially, entregados como recursos

	creación de contenido interactivo (H5P, Genially) Ciberseguridad en plataformas de e-Learning	Diseñar propuestas que integren tecnologías de vanguardia para favorecer aprendizajes efectivos y significativos.	ón en EF	interactivos o enlaces digitales. Diseño de una actividad educativa basada en elementos de gamificación avanzada, presentado en un formato de plan de clase o actividad detallada. Material visual que explique buenas prácticas para proteger datos en plataformas de e-Learning, entregado como una infografía digital o física. Documento que combine tecnologías como realidad aumentada, gamificación e inteligencia artificial, entregado como una propuesta teórica con ejemplos prácticos. Exposición sobre la aplicación de tecnologías innovadoras en la enseñanza, entregada como una presentación oral con apoyo de diapositivas. entregada como un portafolio digital o físico.
--	---	--	-----------------	---

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
Bennasar, M. (2022). Formación educativa en Educación Física en el contexto de la virtualidad tecnológica actual. <i>Revista Innova Educación</i>, 4(3), 31-50. https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/551 Burbano-López, A., Cubaque-Mendoza, R., & López-Valek, F. M. El e-learning y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la Universidad Libre E-learning and Information and Communication Technologies in the Universidad Libre. https://revistas.unica.cu/index.php/edusoc/article/download/1758/3192/10156 de Castro, M. G. A., & Peñalvo, F. J. G. (2022). Metodologías educativas de éxito: proyectos Erasmus+ relacionados con e-learning o TIC. <i>Campus Virtuales</i>, 11(1), 95-114. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8320805 Galván-Pérez, L., & Gutiérrez-Pérez, J. (2018). Los mapas conceptuales como instrumento de evaluación: Una experiencia de educación ambiental centrada en el estudio de ecosistemas acuáticos. <i>Actualidades Investigativas en educación</i>, 18(1), 442-477. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032018000100442 Guano, D. F., Barreno, C. F. V., Hernández, A. E. O., & Carrillo, D. O. H. (2021). El E-Learning, B-Learning, y el M-Learning en la enseñanza del idioma inglés un análisis comparativo. <i>Dominio de las Ciencias</i>, 7(3), 485-497. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229688 Guri-Rosenblit, S. (2018). E-teaching in higher education: An essential prerequisite for e-learning. http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/77434 Herrera, R. A. A., Vázquez, Á. B. M., Sánchez, M. E. S., Soto, M. A. S., & Navarro, A. D. A. (2018). Reflexiones sobre el impacto de la tecnología en el proceso aprendizaje en la Educación Superior. <i>Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores</i>. https://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/754 Leon, R. L. (2019). E-learning: el futuro de la educación del diseño E-learning: the future of design education. https://www.academia.edu/download/63163945/e-learning20200501-119653-1rc28p8.pdf Martín, R. D., Ariza, A. C., Monzonís, N. C., & Méndez, V. G. (2020). Universidad y e-learning: El apoyo pedagógico docente, la motivación y capacidad de autorregulación de los estudiantes. In <i>Tecnologías educativas y estrategias didácticas</i> (pp. 91-103). Servicio de Publicaciones Universidad de Málaga. http://hdl.handle.net/11162/166941 Marín-Díaz, V., & Cabero-Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa. <i>RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia</i>, 22 (2), 25-33. https://idus.us.es/handle/11441/87606 Montenegro, V. (2021). Los procesos comunicativos sincrónicos y asincrónicos, una experiencia de educación superior. <i>Tsafiqui. revista científica en ciencias sociales</i>, (17), 1. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8270521 Mora-Vicarioli, F. (2019). Estado del arte de la evaluación de los aprendizajes en la modalidad del e-learning desde la perspectiva de evaluar para aprender: precisiones conceptuales. <i>Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior</i>, 10(1), 58-95.	OBJETO DE ESTUDIO 1: SEGA 30% EXAMEN PROBLEMATIZADO R: virtualidad en EF. Rúbrica para 20% autoevaluación (Anexo 1): PORTAFOLIO ONLINE: Resumen de conceptos teóricos sobre E-L 20% (Anexo 2). PROYECTO TEORICO SOBRE EL EN EF: Mapa conceptual. Rúbrica 60% para evaluación- Coevaluación (Anexo 3). TOTAL 100% OBJETO DE ESTUDIO 2 Y 3: SEGA 30% EXAMEN PROBLEMATIZADOR: (Anexo 5). EXAMEN PROBLEMATIZADOR: (Anexo 5): 20% PROYECTO PRÁCTICO SOBRE E-L EN EF: Mapa conceptual. Rúbrica para evaluación (Anexo 4). 80% TOTAL 100% OBJETO DE ESTUDIO 4: SEGA 40% PROYECTO INTEGRADOR: PROYECTO PRÁCTICO SOBRE E-L EN EF vía Classroom, Rúbrica para

https://revistas.uned.ac.cr/index.php/revistacalidad/article/view/2453 Morán, F. E., Morán, F. L., Morán, F. J., & Sánchez, J. A. (2021). Tecnologías digitales en las clases sincrónicas de la modalidad en línea en la Educación Superior. <i>Revista de ciencias sociales</i>, 27(3), 317-333. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8090623 Pazmiño, S. P., & Donoso, P. R. Q. (2018). La aplicación de E-learning en la educación superior," edublogs una herramienta para desarrollo del aprendizaje en la educación virtual". <i>Revista Científica Retos de La Ciencia</i>, 2(4), 52-63. https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/201 Poveda, R. (2020). Herramientas tecnológicas para la enseñanza y aprendizaje de forma sincrónica y asincrónica. http://funes.uniandes.edu.co/22212/ Sánchez, Z. C. N. (2018). El e-learning como un recurso de desarrollo educativo. <i>Aibi revista de investigación, administración e ingeniería</i>, 6(2), 1-1. https://scholar.archive.org/work/aknhogbc2vfyzcyvg7ya2hsy2e/access/wayback/https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/download/485/pdf	Autoevaluación (Anexo 6). Rúbrica para Coevaluación (Anexo 7). 100%
--	--

CRONOGRAMA

Objetos de estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1. E-learning (e-L) y Educación Física (EF): bases teóricas	X	X	X	X												
2. E-learning y educación: casos prácticos					X	X	X									
3. Tecnologías del E-learning								X	X	X						
4. La práctica de la EF y el e-learning											X	X	X	X	X	X