

<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p>  <p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p> <p style="text-align: center;">Clave: 08MSU0017H</p> <p style="text-align: center;">FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA</p> <p style="text-align: center;">SECRETARÍA ACADÉMICA</p> <p style="text-align: center;">PROGRAMA DEL SEMINARIO:</p> <p style="text-align: center;">Tecnologías Aplicadas al Deporte</p> <p style="text-align: center;">Elaboró:</p> <p style="text-align: center;">M.C. Kevin Fernando Candia Sosa</p>	DES:	SALUD
	Programa Educativo:	Licenciatura en Entrenamiento Deportivo
	Área de Formación:	Optativa
	Área Curricular	Gestión
	Clave de la materia:	NT101
	Semestre:	Séptimo - Octavo
	Nº de Créditos:	
	Total de horas por semana:	8
	Horas de teoría:	3
	Horas de taller:	2
	Horas de laboratorio:	2
	Horas de práctica:	1
	Prácticas complementarias (no aplica para el total de horas del semestre):	0
	Trabajo independiente (no aplica para el total de horas del semestre):	0
Total de horas Semestre:	128	
Materia (s) prerrequisito (s):	Ninguna	
Fecha de actualización	Enero 2023	
<p>Descripción del curso El estudiante analiza y aplica las tecnologías más utilizadas en el ámbito deportivo como herramienta para el control y la planificación de los programas de entrenamiento en las diferentes disciplinas deportivas.</p>		
<p>Problema del contexto: La alta velocidad con la que se desarrollan las tecnologías en el contexto general y específicamente en el deportivo, obligan al entrenador a mantenerse actualizado, desarrollando continuamente la capacidad de investigar, conocer y dominar las tecnologías que se utilizan en el ámbito deportivo.</p>		
<p>Básicas: Información digital: Opera con responsabilidad social y ética: herramientas, equipos informáticos, recursos digitales; para localizar, evaluar y transformar la información, que contribuyan al logro de metas personales, sociales, ocupacionales y educativas.</p> <p>Específica: Deporte competitivo: Provee al estudiante las bases del proceso de entrenamiento deportivo mediante la investigación, el análisis y la aplicación hegemónica de los fundamentos técnicos-tácticos, así como aspectos teóricos, prácticos aplicables a reglamentos y jueceo que rigen, a deportes individuales y colectivos, con la finalidad de contribuir al desarrollo del deporte competitivo de tipo olímpico y paralímpico</p>		

OBJETOS DE ESTUDIO	COMPETENCIAS	DOMINIOS	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Objeto de estudio 1. Tendencias en tecnologías wearable y móviles en el deporte</p> <p>1.1 Introducción y definición de las tecnologías wearables</p> <p>1.2 Introducción y definición de las tecnologías móviles</p>	<p>Básica: Información digital</p>	<p>Investiga e identifica las bases y procesos del entrenamiento deportivo como herramienta para crear y aplicar programas y planificaciones efectivas de acuerdo a las necesidades y/o áreas de oportunidad de cada deportista</p>	<p>“Exposición por el docente” “Exposición por el alumno” “Foro de discusión grupal”</p>	<p>Elabora cuadros comparativos, identificando y contrastando las diferentes tecnologías con ventajas, desventajas y propone contexto de su uso.</p>	<p>Participación en clase</p> <p>Portafolio de evidencias</p> <p>Examen escrito</p>
<p>Objeto de estudio 2. Tecnologías para la evaluación y entrenamiento de la fuerza</p> <p>2.1 Evaluación mediante encoders, acelerómetros, celdas de carga y plataformas de fuerza</p> <p>2.2 Entrenamiento con maquinas inerciales</p> <p>2.3 Entrenamiento de fuerza basado en velocidad (VBT)</p> <p>2.4 Apps para apoyo en evaluación y entrenamiento de fuerza</p>	<p>Básica: Información digital</p> <p>Específica: Deporte competitivo</p>	<p>Conoce identifica y aplica evaluaciones pertinentes para conocer el estado físico del deportista, así como la adquisición de los fundamentos técnicos.</p>	<p>“Exposición por el docente” “Exposición por equipo” “Preguntas detonadoras” Taller: Evaluación de la fuerza en atletas mediante tecnologías y/o test “Trabajo por equipo” : Crear un programa de entrenamiento semanal de resistencia de acuerdo a la necesidad del atleta</p>	<p>Elabora y presenta por escrito y con imágenes reportes de evaluación de atletas en la fuerza, mediante las herramientas vistas en el objeto de estudio.</p>	<p>Participación en clase</p> <p>Portafolio de evidencias</p> <p>Exposición</p> <p>Examen escrito</p>
<p>Objeto de estudio 3. Tecnologías para la evaluación y entrenamiento de la resistencia</p>	<p>Básica: Información digital</p> <p>Específica: Deporte competitivo</p>	<p>Conoce identifica y aplica evaluaciones pertinentes para conocer el estado físico del deportista, así como la adquisición de los</p>	<p>“Exposición por el docente” “Exposición por equipo” “Preguntas</p>	<p>Elabora y presenta por escrito y con imágenes reportes de evaluación de</p>	<p>Participación en clase</p> <p>Portafolio de evidencias</p> <p>Exposición</p>

<p>3.1 Evaluación mediante Banda sin fin, cicloergometro y test de campo</p> <p>3.2 Entrenamiento respecto a una capacidad conocida o estimada</p> <p>3.3 Entrenamiento de intervalos de alta intensidad (HIIT)</p> <p>3.4 Apps para apoyo en evaluación y entrenamiento de resistencia</p>		<p>fundamentos técnicos.</p>	<p>detonadoras”</p> <p>Taller: Evaluación de la resistencia en atletas mediante tecnologías y/o test</p> <p>“Trabajo por equipo”: Crear un programa de entrenamiento semanal de resistencia de acuerdo a la necesidad del atleta.</p>	<p>atletas en la resistencia, mediante las herramientas vistas en el objeto de estudio.</p> <p>Realiza cronogramas de entrenamiento de acuerdo a las características y las necesidades del deporte y del atleta.</p>	<p>Examen escrito</p>
<p>Objeto de estudio 4. La tecnología wearable en la investigación</p> <p>4.1 Panorama actual de la utilización de tecnologías wearables en la investigación</p>	<p>Básica: Información digital</p>	<p>Identifica problemas en el entorno del deporte, conocimiento y analizando los fundamentos técnico-tácticos de deportes individuales, regulares y paralímpicos.</p>	<p>“Exposición grupal”</p> <p>Exposición de artículos científicos que utilicen tecnologías wearables y/o móviles.</p>	<p>Demuestra su capacidad para analizar, reflexionar e interpretar las investigaciones realizadas con las tecnologías recientes mediante una exposición.</p>	<p>Participación en clase</p> <p>Portafolio de evidencias</p> <p>Exposición</p> <p>Examen escrito</p>

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
<p>Bunn, J. A., Navalta, J. W., Fountaine, C. J., & Joel, D. (2017). <i>Current State of Commercial Wearable Technology in Physical Activity Monitoring 2015-2017</i>. 2016(14).</p> <p>Hernández, A. L., Cortés, M. C. B., Barón, A. Á., Tinjacá, L. A. T., & Ávila, H. A. G. (2020). <i>Tecnología vestible una ventaja competitiva en el entrenamiento deportivo</i>. 11(1).</p> <p>Ordóñez, J. L. (2016). <i>Dispositivos y tecnologías wearables</i>.</p> <p>Pallarés, J.G.; Morán-Navarro, R. (2012). <i>PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL ENTRENAMIENTO DE LA RESISTENCIA CARDIORRESPIRATORIA</i>. 4(2), 119–136.</p> <p>Programs, F., & Journal, F. (2021). <i>Worldwide Survey of Fitness Trends for 2021</i>. February.</p>	<p>Objeto de estudio 1 y 2</p> <p>Participación en clase 10%</p> <p>Portafolio de evidencias 30%</p> <p>Examen escrito 60%</p> <p>Objeto de estudio 3</p> <p>Participación en clase 10%</p> <p>Portafolio de evidencias 30%</p> <p>Examen escrito 60%</p>

<p>Programs, F., & Journal, F. (2022). <i>Worldwide Survey of Fitness Trends for 2022</i>. 26(1), 11–20.</p> <p>Sañudo, B. (n.d.). <i>APUNTES DE NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO PERSONAL</i>.</p>	<p>Objeto de estudio 4</p> <p>Participación en clase 10%</p> <p>Portafolio de evidencias 30%</p> <p>Examen escrito 60%</p>
--	--

"Educar para la vida, a través del movimiento"

CRONOGRAMA DEL AVANCE PROGRAMÁTICA

SEMANAS

Objetos de Estudios	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto 1. Tendencias en tecnologías wearable y móviles en el deporte	√	√														
Objeto 2. Tecnologías para la evaluación y entrenamiento de la fuerza			√	√	√	√	√	√								
Objeto 3. Tecnologías para la evaluación y entrenamiento de la resistencia									√	√	√	√	√	√		
Objeto 4. La tecnología wearable en la investigación															√	√

"Educar para la vida, a través del movimiento"