

Revalidada según R.D. N° 00087- 2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID

SÍLABO DE TECNOLOGÍAS en la INFORMACIÓN y COMUNICACIÓN APLICADA a la EDUCACIÓN FÍSICA

I. DATOS GENERALES

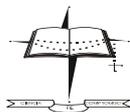
1.1. Carrera profesional	: Educación Física
1.2. Área	: TICs Aplicada a la Educación Física
1.3. Ciclo	: VIII
1.4. Competencias del perfil	: 10 y 11 (adecuadas al curso>)
1.5. Extensión Horaria	: 34 horas
1.6. Duración	: 17 semanas
1.7. Créditos	: 1 crédito
1.8. Semestre académico	: 2022-II
1.9. Horas semanales	: 2 horas Semanales
1.9.1. Fecha de Inicio	: 22 de agosto de 2022
1.9.2. Fecha de término	: 23 de diciembre del 2022
1.10. Director General	: Dr. Víctor Hugo DIAZ PEREIRA
1.11. Jefe de Unidad Académica	: Mg. José Elmer Sotomayor Rivera
1.12. Formador de Docentes	: Prof. Marcos Orlando Alviar Luján
1.13. Celular	: 940845569
1.14. E-mail	: mdiosalviar2015@gmail.com

II.- SUMILLA

Brinda recursos para la comprensión, utilización y evaluación de las diversas herramientas ofrecidas por las tecnologías de la información y de la comunicación en la enseñanza de la carrera de Educación Física. Promueve el desarrollo del pensamiento creativo, crítico y reflexivo a partir de la investigación, producción y aplicación de programas educativos pertinentes para el aprendizaje de la Educación Física. Contribuye a la asunción, por parte de los estudiantes, de tareas en corresponsabilidad con el otro, demostrando compromiso y autodisciplina.

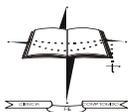
III. Tratamiento de los enfoques transversales

Con el propósito de orientar el trabajo pedagógico y lograr el aprendizaje en los estudiantes en el área TICs Aplicada a la Educación Física y tomando en consideración los desempeños al momento de desarrollar el área, se tiene en cuenta los enfoques transversales que asegurarán la contextualización de los aprendizajes, así como la articulación de áreas, a partir de situaciones retadoras o problematizadoras que garanticen la movilización de capacidades para el logro de las competencias.



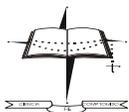
Revalidada según R.D. N° 00087- 2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID

ENFOQUES	Acciones concretas de los docentes formadores	Acciones de los estudiantes de la FID
Enfoque Intercultural	<ul style="list-style-type: none">• Valoran las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes concurrente en la organización y planificación del evento deportivo.• Acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, forma de vestir, costumbres o creencias en el desarrollo del evento deportivo.• Propician un diálogo continuo entre diversas perspectivas culturales acogiendo a todos los participantes del evento deportivo.	<ul style="list-style-type: none">• Se expresa en su propia lengua propiciando un diálogo intercultural y de respeto mutuo con los participantes de su evento deportivo.• Acoge con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, manera de hablar, forma de vestir, costumbres o sus creencias de sus pares en el desarrollo de su evento deportivo
Enfoque de Orientación al Bien Común	<ul style="list-style-type: none">• Comparten los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia.• Demuestran solidaridad con los miembros de la comunidad en toda situación.• Participan en acciones democráticas que movilicen acciones solidarias y trabajo cooperativo en favor de objetivos comunes.	<ul style="list-style-type: none">• Comparte y cuida siempre los bienes disponibles con un sentido de equidad y justicia en todo el proceso de su evento deportivo• Cumple con sus tareas y obligaciones académicas y de responsabilidad social y ambiental antes, durante y después del evento deportivo• Muestra solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas en el desarrollo de su evento deportivo.
Enfoque de la Búsqueda de la Excelencia	<p>Se fomentará situaciones de auto y coevaluación que permitan identificar sus fortalezas y debilidades, en el campo de la investigación para alcanzar el máximo de sus potencialidades respecto a la situación problemática que desea resolver.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Compara, adquiere y emplea estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de su desempeño a través de su evento deportivo✓ Adquiere cualidades que mejoran su propio desempeño y aumenta su estado de satisfacción personal. Hace las cosas bien en el menor tiempo posible referido a cada acción relevante a su evento deportivo.



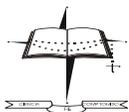
IV. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA 10	Gestiona su desarrollo personal demostrando autoconocimiento y autorregulación de emociones, interactuando asertiva y empáticamente para desarrollar vínculos positivos y trabajar colaborativamente en contextos caracterizados por la diversidad.			
ESTÁNDAR	Plantea metas de mejora personal a partir de la identificación de sus fortalezas y limitaciones. Revisa qué tanto ha conseguido alcanzar dichas metas a lo largo de su formación inicial y las ajusta para seguir superándose. Reconoce que los valores y motivaciones que determinan sus acciones tienen una repercusión en los vínculos que establece con sus pares y con los estudiantes de Educación Básica. Asume posturas éticas frente a situaciones de conflicto moral, respondiendo a la necesidad de resguardar los derechos de los demás. Identifica con precisión sus propias emociones, así como las de los demás, y reconoce el porqué de las mismas en una variedad de situaciones cotidianas. Asimismo, es capaz de regular la expresión de sus emociones en situaciones de conflicto o estrés que emergen en sus interacciones con estudiantes de Educación Básica y futuros colegas. Comunica con claridad sus puntos de vista y necesidades y muestra apertura hacia personas con perspectivas distintas a la suya en los espacios de formación pre profesional. En consecuencia, identifica aquellos estereotipos y prejuicios sociales que impactan en sus relaciones con las personas de su entorno inmediato.			
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE PROCESO / INSTRUMENTO	FUENTE
Comprende sus fortalezas y limitaciones para establecer metas de mejora personal. Identifica sus valores y motivaciones, y asume posturas éticas respetando principios éticos fundamentales. Regula sus emociones para relacionarse positivamente con otras personas y alcanzar metas.	Suma conocimientos disciplinares en concordancia a la estructura del proyecto deportivo Fundamenta conocimientos disciplinares en relación a los planes específicos de eventos deportivos	Selecciona y organiza información coherente a la estructura del proyecto deportivo Selecciona y organiza información en	Exposiciones de su organización en relación al proyecto deportivo y planes específicos Organizadores visuales Guía de observación	Coevaluación Heteroevaluación



Revalidada según R.D. N° 00087- 2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID

Interactúa de forma asertiva y empática con personas en contextos caracterizados por la diversidad.		relación a la estructura de planes específicos		
COMPETENCIA 11	Aprovecha las tecnologías digitales de manera responsable y ética, tanto en su vida privada como profesional. Incorpora medidas de seguridad en la red y cuida de su bienestar físico y psicológico en el mundo digital. Asimismo, discrimina e incorpora en el proceso de enseñanza y aprendizaje información proveniente de internet y de diferentes formatos (textos, videos, sonidos, animaciones, etc.). Explica y justifica las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales para el quehacer docente y la importancia de utilizarlas con sentido crítico. Además, las utiliza eficientemente para comunicarse con sus pares y otros miembros de la comunidad educativa. Accede a plataformas donde los docentes intercambian contenidos y opiniones. Resuelve problemas digitales, transfiere su competencia digital a nuevas situaciones y valora el papel de las tecnologías en el desarrollo del pensamiento computacional.			
ESTÁNDAR				
CAPACIDADES	CRITERIOS DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE PROCESO / INSTRUMENTO	FUENTE
Ejerce su ciudadanía digital con responsabilidad. Gestiona información en entornos digitales con sentido crítico, responsable y ético. Gestiona herramientas y recursos educativos en los entornos digitales para mediar el aprendizaje y desarrollar habilidades digitales en sus estudiantes. Se comunica y establece redes de colaboración a través de	Propicia un clima de respeto y de sinergias en la interacción con otros actores socioeducativos para fortalecer la gestión institucional. * Promueve la corresponsabilidad involucrándose positiva y creativamente en el trabajo en equipo. * Diseña, implementa, ejecuta y evalúa proyectos comunitarios de desarrollo y promoción social con los miembros de la comunidad a partir de un diagnóstico	Aplican las TICs en la aplicación de nuevos conocimientos. Reconoce y usa herramientas de innovación.	Realiza trabajo en las nubes Valora el trabajo realizado Mantiene actualizada su carpeta drive Trabajos en línea	Autoevaluación Heteroevaluación

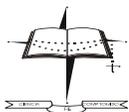


Revalidada según R.D. N° 00087- 2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID

<p>entornos digitales con sus pares y los miembros de su comunidad educativa. Resuelve diversos problemas de su entorno mediante el pensamiento computacional.</p>	<p>participativo del contexto sociocultural. Programa y ejecuta actividades de sensibilización y toma de conciencia para la conservación del patrimonio cultural, artístico e histórico y del ambiente natural, involucrando a los diferentes actores de la comunidad institucional, local, regional.</p>			
EVIDENCIA FINAL DEL ÁREA				FUENTE
<p>Mantiene actualizada su carpeta drive. Expone los trabajos realizados. Portafolio virtual, en todos los cursos a cargo.</p>				<p>Heteroevaluación</p>
				<p>Autoevaluación</p>

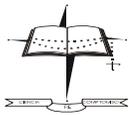
V. ORGANIZACIÓN DE UNIDADES DE APRENDIZAJE

NOMBRE DE LA UNIDAD	DURACIÓN	CRITERIOS DE DESEMPEÑOS	CONOCIMIENTOS	EVIDENCIAS DE PROCESO	EVIDENCIA FINAL
<p>1ra. UNIDAD "Gestiona procesos de autoaprendizaje continuo a partir de una reflexión sistemática de su práctica tecnológica"</p>	<p>9 semanas</p>	<p>* Busca y selecciona información comparando distintas fuentes... * Promueve un clima de equidad a partir del conocimiento y valoración de la diversidad lingüística y cultural del país. * Promueve el reconocimiento y</p>	<p>La educación en la sociedad de la información. o Sociedad del Conocimiento. o Aprendizaje en la era digital: El profesor de Educación Física y los alumnos ante las TIC. o Perspectivas de las TIC en la enseñanza de la Educación Física. o Análisis crítico de los medios y recursos tecnológicos.</p>	<p>Retoma saberes previos sobre organización deportiva. Elabora tablas de fixture en el sistema Round Robin. Maneja herramientas virtuales para subir todo el trabajo realizado Elabora su portafolio virtual Organizadores virtuales sobre uso de herramientas digitales.</p>	<p>A través de un portafolio físico y virtual demuestra todas las actividades realizadas.</p>



Revalidada según R.D. N° 00087- 2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID

		respeto a las diversas manifestaciones culturales...	<p>o Proyectos oficiales para el uso de la informática como recurso educativo.</p> <p>o Comunidades virtuales y el aprendizaje cooperativo en la enseñanza de la Educación Física.</p> <p>Medios y recursos tecnológicos para la enseñanza de la Educación Física.</p> <p>o Uso didáctico de la red Internet para el aprendizaje de la Educación Física.</p> <p>o Elaboración de material didáctico digital para la enseñanza de la Educación Física.</p> <p>o Aplicación y evaluación de software educativos para la enseñanza de la Educación Física.</p> <p>o Evaluación de los medios y recursos tecnológicos en la enseñanza de la Educación Física.</p>	Crea y utiliza cuentas virtuales para aplicaciones educativas	
2da. UNIDD "Espacios virtuales de conocimiento"	8 seman as	<p>* Emplea estrategias y recursos para acceder y organizar la información.</p> <p>* Utiliza las TICs en los procesos pedagógicos</p> <p>* Emplea estrategias y recursos para acceder y organizar la información-</p>	<p>Aplicación</p> <p>o Organización de la información y comprensión de textos, con la ayuda de las TIC, sobre el desarrollo de las capacidades físicas básicas y coordinativas.</p> <p>o Desarrollo y evaluación de la competencia interactiva entre actores, medios y recursos tecnológicos. Gestión de la comunicación en clase.</p>	Expone diferentes resultados deportivos, los mismos que fueron trabajados en aula.	<ul style="list-style-type: none">• Sube al drive la todo lo relacionado a la organiza un evento deportivo. Para ello elabora plan de organización , prevé recursos

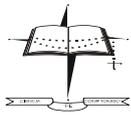


Revalidada según R.D. N° 00087- 2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID

		* Desarrolla iniciativa de investigación e innovación	o Desarrollo y evaluación del pensamiento complejo utilizando las TIC en las sesiones de aprendizaje de Educación Física. o Diseño y ejecución de sesiones de aprendizaje.		logísticos y premia a los ganadores.
--	--	---	---	--	--------------------------------------

VII. METODOLOGÍA:

El formador de docentes orienta los aprendizajes, organizando las experiencias, recursos y condiciones óptimas para que los estudiantes alcancen el nivel del logro esperado en el área. Favorece el desarrollo de las competencias a través de una retroalimentación permanente, oportuna e individualizada. También propone a los estudiantes espacios para reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, introduciendo actividades y recursos para apoyar procesos metacognitivos al final de cada unidad.



VII. EVALUACIÓN

Desde un modelo pedagógico cognitivo la evaluación se entenderá como un **proceso formativo - reflexivo** y en función al tiempo será diagnóstica, de proceso y final, combinándose auto, co y hetero-evaluación; asimismo, se tendrá en cuenta el producto final que se obtendrá en el área y el portafolio como resumen de la gestión de los aprendizajes. Sin embargo, durante el semestre, y a la luz de un enfoque por competencias se tendrá en cuenta la evaluación formativa tomando en consideración los desempeños abordados de las dimensiones del perfil y el conocimiento de los contenidos desarrollados, según los siguientes cuadros:

PROCESOS	Producto	Instrumentos
Producto de proceso	25%	Aplicación de instrumentos de manera permanente
Autoevaluación	15%	Aplicación de instrumentos de manera permanente
Portafolio	25%	Rúbrica
Producto final	35%	Rúbrica

DEL PROMEDIO FINAL SEMESTRE

P.P = Productos de proceso;
A y C = Autoevaluación y co-evaluación;
P.F. = Producto Final;
P.I.A. = Portafolio;
P.F = Promedio Final

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Sebastián Rangel Piedra (2016) Manual de proyectos deportivos, editorial Almeria, diputación Almeria-España
- Carlos Sergio Atsoategi (2002) Proyectos deportivo escolar, foro aldundia, Bizkia
- https://www.euroforum.es/blog/organizacion-de-eventos-deportivos-la-guia-definitiva/#Como_organizar_un_evento_deportivo
- <https://www.sportsmanagementschool.es/int/blog-sms/actualidad/11-pasos-para-presentar-un-proyecto-deportivo-de-forma-exitosa>
- <https://es.slideshare.net/kttia/clasificacin-o-tipos-de-proyectos-en-el-deporte>

Atentamente

Prof. Marcos Orlando Alviar Luján
DOCENTE FORMADOR