

Licenciatura en Educación Física

Plan de estudios 2018

Programa del curso

Innovación para la docencia desde la educación física

Quinto semestre

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



Primera edición: 2020

Esta edición estuvo a cargo de la Dirección General
de Educación Superior para Profesionales de la Educación
Av. Universidad 1200. Quinto piso, Col. Xoco,
C.P. 03330, Ciudad de México

@D.R. Secretaría de Educación Pública, 2020
Argentina 28, Col. Centro, C. P. 06020, Ciudad de México

Índice

Propósito y descripción general del curso.....	5
Cursos con los que se relaciona.....	8
Competencias del perfil de egreso a las que contribuye el curso.....	10
Estructura general del curso	15
Orientaciones para el aprendizaje y la enseñanza	17
Sugerencias de evaluación.....	20
Unidad de aprendizaje I. Innovación educativa en la educación física...22	
Unidad de aprendizaje II. Culturas digitales.....	33
Perfil docente sugerido.....	45

Trayecto formativo: **Práctica profesional**

Carácter del curso: **Obligatorio**

Horas: **6** Créditos: **6.75**

Propósito y descripción general del curso

Que los estudiantes normalistas fortalezcan sus prácticas en educación física basados en diagnósticos que posibiliten diseñar, implementar y evaluar procesos formativos, objetos y recursos de aprendizaje innovadores.

Descripción

El curso *Innovación para la docencia desde la educación física*, propicia el uso de diagnósticos, evaluaciones y análisis de la práctica, para identificar aspectos específicos sobre los que se puedan generar propuestas de innovación docente, preferentemente en el nivel de secundaria, utilizando diversas estrategias didácticas, recursos y tecnologías, según las necesidades o problemáticas encontradas en las y los adolescentes de las escuelas secundaria donde el estudiantado normalista realizará sus prácticas de campo.

Se profundiza en los enfoques y procedimientos de enseñanza, aprendizaje y evaluación, de acuerdo con las áreas de conocimiento de la educación física, con base en el conocimiento de los contextos y modalidades educativas de la disciplina y las escuelas de educación obligatoria. Para las prácticas en cuarto semestre, el énfasis estuvo en realizar las jornadas en el nivel primaria, en el tercer semestre, en nivel de preescolar. Es deseable que en este semestre se priorice la intervención en el nivel de secundaria.

El estudiantado deberá hacer el seguimiento y evaluación de su intervención utilizando instrumentos y recursos pertinentes. También, se transita hacia la aplicación de los principios de la docencia reflexiva y de la investigación-acción para identificar y delimitar problemas de la práctica docente. Asimismo, seguirá promoviendo el uso del portafolios de evidencias como una herramienta para sistematizar sus experiencias en el campo de acción.

En este curso el estudiante deberá tomar decisiones basadas en las experiencias generadas en semestres anteriores, los diagnósticos de campo y los saberes generados en los cursos de *Educación inclusiva en la educación física*, *Metodología de la investigación*, *Deportes educativos y actividades físicas individuales*, *Cuerpo y corporeidad en la educación física*, *Formación perceptivo motriz*, entre otros, para proponer acciones docentes novedosas, originales y creativas, debe contemplar la relación con los cursos de los trayectos formativos Formación para la enseñanza y el aprendizaje y Bases teórico metodológicas para la enseñanza. Algunas de las actividades podrán relacionarse con adecuaciones curriculares tomando en cuenta la perspectiva de género, los derechos humanos, la educación inclusiva, el desarrollo

sostenible, entre otros principios de la Nueva Escuela Mexicana que se encuentran en la Ley General de Educación actual.

La innovación es un término polisémico; hay tantas definiciones como autores y referencias, encontramos en diccionarios, libros, artículos, conferencias y sitios web. En ellas aparecen algunos elementos que coinciden y otros que difieren.

La innovación implica:

- Tener referentes de qué se ha hecho en el pasado.
- Expresarla de diferentes maneras: un proceso, idea u objeto.
- Relacionar diferentes disciplinas y áreas de conocimiento.
- Ver y analizar a los problemas desde diferentes perspectivas.
- Generar un pensamiento creativo y crítico.

Que un proceso o un material didáctico sea nuevo para una persona, no significa que sea nuevo para el campo del saber, la pedagogía o la didáctica de la educación.

Es importante considerar que innovar no se reduce a:

- Hacer algo diferente.
- Utilizar las tecnologías digitales.

Por tanto, el estudiantado deberá tener presente lo que implica la innovación a nivel general y la innovación educativa, en lo particular. Esto requerirá lograr claridad conceptual, revisar y contrastar experiencias previas en el marco de su objeto de intervención y definir un proceso o estrategias argumentadas.

El énfasis de este curso está en:

- Permitir la toma de decisiones del estudiantado para resolver problemas o necesidades identificadas en la escuela de práctica, con la condición de estar basadas en un proceso de observación, indagación, argumentación e intervención innovadora tendientes a lograr mejores resultados que los procesos tradicionales o referentes previos.
- Generar experiencias de aprendizaje que contrasten métodos tradicionales versus innovadores.
- Diseñar recursos educativos y objetos de aprendizaje.
- Analizar cualitativa y cuantitativamente la intervención docente.

- Usar de tecnologías para registrar evidencias de observación, análisis y comunicación de las experiencias en la práctica de campo.
- Innovar con el uso de las TIC, TAC, TEP.
- Definir propuestas de trabajo en plataformas educativas, uso de aplicación y otras herramientas digitales.
- Elaborar de videos-tutoriales, experimentos, cápsulas para promover actividades de aprendizaje que puedan desarrollarse en la escuela de práctica o en casa.
- Diseñar y aplicar secuencias didácticas para enseñar y aprender a distancia, de acuerdo con el enfoque vigente de la Educación Física (dinámico, integral de la motricidad).

Para que las prácticas sean generadoras de mejores experiencias, las y los estudiantes normalistas deberán analizar, previamente, los contenidos, el enfoque y los propósitos curriculares del grado de educación secundaria en el que practicarán y los contenidos de educación física que deberán atender, especialmente en el caso de que existan cambios en los planes y programas de estudio vigentes, dado que esto implica la revisión y adecuación de las horas de prácticas correspondientes al área de conocimiento de educación física.¹

A fin de que el estudiantado fundamente su intervención pedagógica en referentes teóricos y metodológicos propios de la educación física, la pedagogía, la didáctica y el conocimiento de las y los adolescentes se busca que, a través de la sistematización de sus experiencias, el docente en formación aprenda a contrastar y analizar su práctica, replantear, evaluar y reconstruir sus estrategias de enseñanza y aprendizaje, desarrollando una docencia reflexiva. Por lo que el curso implica abordar temas relevantes como la planificación de situaciones didácticas, la evaluación de los aprendizajes, la práctica reflexiva, el aprendizaje situado, la Investigación-acción, entre otras.

En este nivel de desarrollo de la formación inicial del estudiante normalista y su relación con las escuelas de práctica, desarrollará otras competencias específicas que le permiten, paulatinamente, ir consolidando su perfil de egreso.

¹ Por ejemplo, en el ciclo escolar 2019-2020, los alumnos de secundaria de tercer grado estuvieron trabajando con los programas del Plan de estudios 2011, mientras que los de primero y segundo grados, llevaron los del Modelo Educativo 2016.

Cursos con los que se relaciona

El curso se encuentra relacionado con otros del trayecto formativo Práctica profesional y del trayecto Bases teórico metodológicas para la enseñanza, siendo estos:

- *Escuela y comunidad*: perteneciente al primer semestre, se relaciona con el presente curso, al dotar a los estudiantes de herramientas teórico-metodológicas como la observación y la indagación, entre otras, que le permitirá el análisis entre la relación de los contextos educativos, entre la escuela y la comunidad para entender y atender la diversidad cultural, social, económica e histórica, donde se realizará su práctica profesional para considerarlos al diseñar y llevar a cabo propuestas de estrategias de enseñanza y aprendizaje.
- *Escuela y contexto escolar*: correspondiente al segundo semestre, este curso permitió a los estudiantes utilizar herramientas básicas de investigación, colaborar con el docente titular y realizar reflexión sobre su intervención, recuperando evidencias de esas actividades para comprender la influencia del contexto de la comunidad y la cultura escolar en el desarrollo de los aprendizajes y de las prácticas docentes. La recuperación de esta información, también será necesaria en este semestre para que los estudiantes puedan proponer y desarrollar estrategias de enseñanza y aprendizaje, así como estrategias e instrumentos de evaluación situados, y así desarrollar sus prácticas innovadoras en las escuelas de educación obligatoria.
- *Práctica docente*: se desarrolló durante el tercer semestre, este curso tiene una relación metodológica porque le permite elaborar y aplicar instrumentos para recabar información, analizar y reflexionar sobre las implicaciones del contexto y la cultura escolar, así como los estilos de formación de los adolescentes en educación secundaria, iniciándolo en los procesos de la Investigación-acción y la reflexión, por consecuencia, la reflexión sobre la práctica, a fin de que el estudiante base su aprendizaje, análisis, explicaciones y reflexiones en referentes teóricos y del contexto; conocimientos y competencias que en este semestre aplicará a partir de sus propias intervenciones docentes.
- *Estrategias de trabajo docente*: en el cuarto semestre el estudiantado generó experiencias de aprendizaje bajo un proceso de ayudantía de las y los maestros en servicio en algún tipo de escuela secundaria: Técnicas, Federales, Telesecundarias, entre otras; diseñaron estrategias de enseñanza y aprendizaje, inclusivas y situadas, que aplicaron durante sus intervenciones docentes, utilizando los principios de la docencia reflexiva y de la investigación-acción. Estas experiencias

conforman las bases para el desarrollo de propuestas innovadoras para mejorar la docencia en el quinto semestre.

- *Metodología de la investigación*: este curso correspondiente al quinto semestre ofrecerá herramientas que apoyarán al estudiantado para formalizar sus experiencias investigativas como un proceso continuo que coadyuva, junto con el curso *Innovación para la docencia desde la educación física* con la preparación de su documentos de titulación.
- *Educación inclusiva en la educación física*: este curso correspondiente al quinto semestre ampliará las posibilidades de generar mejores ambientes de aprendizaje, respetando los derechos humanos del estudiantado y propiciando el trabajo colaborativo para fortalecer los lazos sociales, la empatía y solidaridad.
- *Planeación del aprendizaje en educación física*: se vincula de manera directa y será fundamental para el desarrollo de las competencias profesionales del presente curso, ya que tiene como propósito que el docente en formación conozca el enfoque del aprendizaje por competencias para generar estrategias que le permitan planear y evaluar la práctica docente que promoverá con sus alumnos. El curso retoma los antecedentes de las competencias y sus implicaciones como las características de las situaciones de aprendizaje, las secuencias didácticas, así como la evaluación por competencias y los procesos de análisis de la congruencia entre el diseño del binomio: planeación-evaluación con la práctica docente, generando en los estudiantes procesos de meta cognición, que les permitan reflexionar sobre sus prácticas y mejorarlas.

Este curso fue elaborado por docentes normalistas, personas especialistas en la materia y en el diseño curricular, provenientes de las siguientes instituciones: Jorge Garduño Durán docente, de la Escuela Normal de Educación Física "Gral. Ignacio M. Beteta" del Estado de México; Lucía Guadalupe Cárdenas Díaz, de la Escuela Superior de Educación Física de Jalisco; Aarón David González Sandoval, de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí; Roberto Romo Marín, de la Escuela Normal de Rincón de Romos "Dr. Rafael Francisco Aguilar Lomelí"; Jenniffer Rossby Arelli Miranda Rueda, de la Escuela Normal de Licenciatura en Educación Física "Pedro Reynol Ozuna Henning" de Tuxtla Gutiérrez Chiapas; María Luisa Ihuitl López, de la Licenciatura en Educación Física del Benemérito Instituto Normal del Estado "Gral. Juan Crisóstomo Bonilla" de Puebla; de la Dirección General de Educación Superior para Profesionales de la Educación participaron: Julio César Leyva Ruiz, Gladys Añorve Añorve, Sandra Elizabeth Jaime Martínez y María del Pilar González Islas.

Competencias del perfil de egreso a las que contribuye el curso

Competencias genéricas

Las competencias genéricas atienden al tipo de conocimientos, disposiciones y actitudes que todo egresado de las distintas licenciaturas para la formación inicial de docentes debe desarrollar a lo largo de su vida, éstas le permiten regularse como un profesional consciente de los cambios sociales, científicos, tecnológicos y culturales, por lo tanto, tienen un carácter transversal y están explícita e implícitamente integradas a las competencias profesionales y disciplinares.

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.
- Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para autorregularse y fortalecer su desarrollo personal.
- Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.
- Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.

Competencias profesionales

Las competencias profesionales sintetizan e integran el tipo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para ejercer la profesión docente en los diferentes niveles educativos. Están delimitadas por el ámbito de incumbencia psicopedagógica, socioeducativa y profesional, lo que permitirá al egresado atender situaciones y resolver problemas del contexto escolar, del currículo de la educación obligatoria, de los aprendizajes de los estudiantes, de las pretensiones institucionales asociadas a la mejora de la calidad, así como de las exigencias y necesidades de la escuela y las comunidades en donde se inscribe su práctica profesional.

Utiliza conocimientos de la educación física para hacer transposiciones de acuerdo a las características y contextos de los estudiantes a fin de abordar los contenidos curriculares de los planes y programas de estudio vigentes.

- Caracteriza a la población estudiantil con la que va a trabajar para hacer transposiciones didácticas congruentes con los contextos y los planes y programas.
- Utiliza los elementos teórico-metodológicos de la investigación como parte de su formación permanente en la educación física.

Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con el enfoque vigente de la educación física, considerando el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes sustentables.

- Reconoce los procesos cognitivos, intereses, motivaciones y necesidades formativas de los estudiantes para organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje.
- Propone situaciones de aprendizaje de la educación física, considerando su enfoque y los planes y programas vigentes; así como los diversos contextos de los estudiantes.

Evalúa los procesos de enseñanza y aprendizaje desde un enfoque formativo para analizar su práctica profesional.

- Diseña y utiliza diferentes instrumentos, estrategias y recursos para evaluar los aprendizajes y desempeños de los estudiantes considerando el tipo de saberes de la educación física.
- Reflexiona sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje, y los resultados de la evaluación, para hacer propuestas que mejoren su propia práctica.

Gestiona ambientes de aprendizaje colaborativos e inclusivos para propiciar el desarrollo integral de los estudiantes.

- Emplea los estilos de aprendizaje y las características de sus estudiantes para generar un clima de participación e inclusión.
- Utiliza información del contexto en el diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje incluyentes.

Utiliza la innovación como parte de su práctica docente para el desarrollo de competencias de los estudiantes.

- Implementa la innovación para promover el desarrollo integral en los estudiantes.

- Diseña y/o emplea objetos de aprendizaje, recursos, medios didácticos y tecnológicos en la generación de aprendizajes de la educación física.
- Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), y Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) como herramientas de construcción para favorecer la significatividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Actúa con valores y principios cívicos, éticos y legales inherentes a su responsabilidad social y su labor profesional con una perspectiva intercultural y humanista.

- Sustenta su labor profesional en principios y valores humanistas que fomenten dignidad, autonomía, libertad, igualdad, solidaridad y bien común, entre otros.
- Soluciona de manera pacífica conflictos y situaciones emergentes.

Competencias específicas

Las competencias específicas ponen de relieve el tipo de conocimientos que en el ámbito de los campos de formación académica requiere adquirir cada docente para tratar los contenidos del currículum, sus avances en campo de la ciencia, la pedagogía y su didáctica. Definen de manera determinada los saberes teóricos, heurísticos y axiológicos propios de la especialidad, disciplina o ámbito de atención en el que se especializarán los estudiantes. También les permiten ampliar sus ámbitos de incidencia laboral más allá de la educación obligatoria, además de mantener interlocución con pares de profesionales egresados de otras Instituciones de Educación Superior (IES) con los mismos campos disciplinares.

Sustenta una práctica docente integral al contrastar enfoques y metodologías de la educación física, el juego y el deporte educativo en el marco de las tendencias actuales.

- Aplica las tendencias actuales de la educación física y el deporte educativo como práctica social con énfasis en el ámbito educativo.
- Utiliza diversas estrategias didácticas de la educación física para el aprendizaje en la atención de distintos contextos.
- Adapta los elementos estructurales del juego motor y del deporte educativo para crear ambientes de aprendizaje incluyentes.

Utiliza conocimientos derivados del estudio del cuerpo y sus referentes en educación física desde la competencia motriz, la corporeidad, la motricidad, la creatividad, para hacer intervenciones pedagógicas con base en el desarrollo sistemático de niñas, niños y adolescentes.

- Identifica las características fisiológicas, motoras y funcionales de los sistemas del cuerpo humano en el desarrollo integral de los estudiantes.
- Comprende el movimiento y el cuerpo desde explicaciones de las ciencias sociales.
- Emplea los elementos que integran la corporeidad y la motricidad para orientar su praxis pedagógica.
- Aplica estrategias desde la educación física para promover la salud, la gestión emocional y el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Sustenta que la competencia motriz es el eje de la intervención pedagógica para el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes.

- Analiza teóricamente la aplicación de estrategias para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, sociomotrices, así como la construcción de habilidades y destrezas motrices en las distintas etapas del desarrollo de los estudiantes.
- Adecua, diseña, aplica y evalúa estrategias para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, sociomotrices, así como la construcción de habilidades y destrezas motrices en las distintas etapas del desarrollo de los estudiantes.

Diseña proyectos de intervención socioeducativos para promover estilos de vida saludables y de convivencia social con énfasis en la inclusión.

- Reconoce distintos proyectos para adecuar su intervención educativa.
- Elabora diagnósticos para identificar áreas de oportunidad en las que genere acciones innovadoras que promuevan estilos de vida saludable y de convivencia social.
- Gestiona con diversos actores escolares y sociales la implementación de proyectos de intervención.
- Reconstruye su intervención didáctica con el uso de la reflexión para argumentarla.
- Caracteriza los componentes pedagógicos y didácticos de la educación física.

- Utiliza la variabilidad de la práctica en su intervención docente.

Emplea las competencias de la formación inicial del profesional de la educación física para adecuarlas en diversos escenarios laborales.

- Reconoce los ámbitos laborales afines a la actividad física.
- Emprende acciones con posibilidades de construir escenarios laborales.

Estructura general del curso

Este programa se organiza en dos unidades de aprendizaje, corresponde al docente realizar las adecuaciones que considere necesarias de acuerdo con su estilo de enseñanza, su proyecto de trabajo, el contexto en el que realiza su labor y las condiciones socioculturales de sus estudiantes.

Unidad de aprendizaje I. Innovación educativa en la educación física

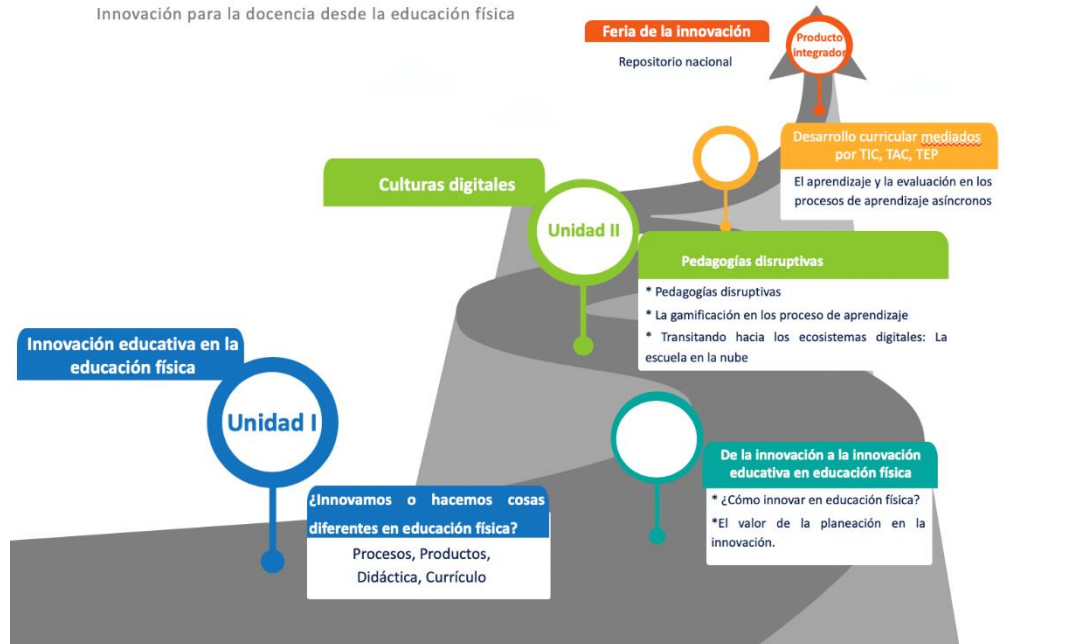
- ¿Innovamos o hacemos cosas diferentes en educación física?
 - Procesos
 - Productos
 - Didáctica
 - Currículo
- De la innovación a la innovación educativa en educación física
 - ¿Cómo innovar en educación física?
 - El valor de la planeación en la innovación

Unidad de aprendizaje II. Culturas digitales

- Pedagogías disruptivas
- La gamificación en los proceso de aprendizaje
- Transitando hacia los ecosistemas digitales: la escuela en la nube
- Desarrollo curricular mediado por TIC, TAC, TEP
- Planeaciones fundamentadas en el diagnóstico, el aprendizaje multimedia y/o la cultura digital.
- Diseño y producción de objetos y recursos de aprendizaje. Tutoriales, videos, proyectos colaborativos presenciales y/o con recursos educativos
- Evaluación: rúbricas, portafolios, formularios (on & off line) y/o uso de plataformas digitales
- El aprendizaje y la evaluación en los procesos de aprendizaje asíncronos

Trayecto formativo

Innovación para la docencia desde la educación física



Jornadas de prácticas deseables	
Primera	10 días
Segunda	10 días

Orientaciones para el aprendizaje y la enseñanza

Los docentes formadores responsables del curso *Innovación para la docencia desde la educación física*, deben considerar que los cursos del trayecto formativo Prácticas profesionales coadyuvan para que los estudiantes normalistas desarrollen competencias investigativas a lo largo de toda la formación en la licenciatura. Por ello, es fundamental definir las estrategias didácticas que permitan abordar, de manera pertinente, los contenidos teóricos y metodológicos del curso. Al hacerlo, los estudiantes normalistas podrán hacer de sus prácticas docentes una experiencia significativa tanto a nivel personal como profesional.

Se recomienda que al inicio del semestre se socialice el curso en reuniones de academia para conocer cómo cada espacio curricular del quinto semestre contribuye a la formación del estudiantado. Dado que *Innovación para la docencia desde la educación física* articula los aportes que hacen otros cursos del mismo semestre, para planificar las prácticas profesionales se debe evitar la duplicación o saturación de actividades de aprendizaje que se les pide a las y los estudiantes aplicar en los periodos de prácticas.

Es deseable que el profesorado responsable de este curso presente a sus estudiantes la fundamentación, estructura, competencias a desarrollar, estrategias didácticas, evidencias y forma de evaluación. Es importante que todos tengan claridad de lo que implica la ruta de trabajo, los roles que tendrán, los compromisos que asumirán y deberán cumplir, así como los tiempos para resolverlos. La presentación del curso apoya a dar certeza sobre todo el proceso de desarrollo de los contenidos curriculares.

Para abordar los contenidos del curso, se sugiere el uso de las estrategias del aula invertida y el trabajo colaborativo, a fin de que la clase y el aula se conviertan en el escenario para socializar, discutir y solucionar inquietudes que permitan a los estudiantes apropiarse de los conceptos clave y la información relevante que les posibilite comprender mejor las funciones docentes y llevarlas a cabo en el contexto escolar.

Si bien, el curso requiere tener presente elementos teóricos, éste pone énfasis en fundamentar las acciones innovadoras que los estudiantes normalistas deberán aplicar en la escuela de prácticas, para incidir favorablemente en el aprendizaje del estudiantado.

Por lo anterior, es necesario que los estudiantes, en colaboración con sus docentes, elaboren instrumentos de recolección de datos coherentes con las intervenciones didácticas. Al hacerlo, los estudiantes tendrán la oportunidad de aplicar la metodología de la investigación-acción y regresarán a la Escuela

Normal donde socializarán y contrastarán sus experiencias en la escuela de práctica, para recibir retroalimentación de todo el proceso, desde el diagnóstico hasta la evaluación de sus prácticas innovadoras.

El presente curso requiere del trabajo colegiado entre las y los docentes responsables de coordinar los otros cursos del semestre, especialmente con los de *Educación inclusiva y Metodología de la investigación*, del quinto semestre; por lo que se sugiere que los docentes, de manera conjunta, definan situaciones de aprendizaje colaborativas.

Se propone que el producto integrador de los aprendizajes sea un escrito de práctica reflexiva sobre el proceso de innovación experimentado en la práctica.

Finalmente, el cierre del curso será una feria, festival o exposición de productos innovadores que se utilizaron en las prácticas profesionales. Se recomienda que el evento sea grabado y transmitido en YouTube o Facebook Live. Asimismo, los productos se subirán a un repositorio nacional de materiales didácticos y objetos de aprendizaje para que los estudiantes dejen su *huella digital* como legado a las siguientes generaciones. Aunado a lo anterior, y tomando en cuenta que cada contexto educativo requiere propuestas específicas, es importante que se consideren los siguientes métodos de enseñanza y aprendizaje, a fin de que opten por el más adecuado para desarrollar las competencias en los estudiantes normalistas.

- ***Aprendizaje por proyectos***

Es una estrategia de enseñanza y aprendizaje en la cual cada estudiante se involucra de forma activa en la elaboración de una tarea-producto (material didáctico, trabajo de indagación, diseño de propuestas y prototipos, manifestaciones artísticas, exposiciones de producciones diversas o experimentos, etcétera) que da respuesta a un problema o necesidad planteada por el contexto social, educativo o académico de interés.

- ***Aprendizaje basado en problemas (ABP)***

Estrategia de enseñanza y aprendizaje que plantea una situación problema para su análisis y/o solución, donde cada estudiante es partícipe activo y responsable de su proceso de aprendizaje, a partir del cual busca, selecciona y utiliza información para solucionar la situación que se le presenta como debería hacerlo en su ámbito profesional.

- ***Aprendizaje colaborativo***

Estrategia de enseñanza y aprendizaje en la que cada estudiante trabaja junto en grupos reducidos para maximizar tanto su aprendizaje como el de sus colegas. El trabajo se caracteriza por una interdependencia positiva, es decir,

por la comprensión de que para el logro de una tarea se requiere del esfuerzo equitativo de cada integrante, por lo que interactúan de forma positiva y se apoyan mutuamente. El personal docente enseña a aprender en el marco de experiencias colectivas a través de comunidades de aprendizaje como espacios que promueven la práctica reflexiva mediante la negociación de significados y la solución de problemas complejos.

- ***Aprendizaje situado***

A partir de comprender que el conocimiento es un producto cultural y está intrínsecamente relacionado con el contexto social de la comunidad en la que se produce, el aprendizaje implica un proceso paulatino de integración a dicha cultura a partir de sus prácticas sociales. Por lo que debe ser altamente procedimental, experiencial y situado, es decir, que se realice en contextos reales y culturalmente significativos, que desarrolle el pensamiento crítico y reflexivo para participar activamente, además de investigar y actuar con responsabilidad en torno a asuntos relevantes para el estudiantado.

Sugerencias de evaluación

Desde la perspectiva teórica pedagógica que fundamenta cada curso de la Licenciatura en Educación Física, la evaluación es un componente fundamental para valorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la que no sólo es relevante tomar en cuenta ¿qué aprendimos?, sino también ¿cómo y para qué lo aprendimos?, lo que conlleva a que la función de evaluar no recaiga únicamente en el docente, sino que también involucra la participación de los estudiantes.

En congruencia con este enfoque, se propone que la evaluación sea un proceso continuo y permanente que permita valorar, de forma gradual, la manera en que cada estudiante moviliza sus conocimientos, pone en juego sus habilidades y desarrolla nuevas actitudes utilizando los referentes teóricos y experienciales que el curso plantea.

La evaluación sugiere considerar las competencias a desarrollar y a demostrar en cada una de las unidades del curso, así como su integración final. De este modo, se propicia la elaboración de evidencias parciales para cada una de las unidades de aprendizaje.

De ahí que las evidencias de aprendizaje constituyan, no sólo el producto tangible del trabajo que se realiza, también el logro de una competencia que articula sus tres esferas: conocimientos, habilidades y actitudes. Desde esta perspectiva, la evaluación ha de ser continua, global e integradora, y constituirse en un instrumento de acción pedagógica que contribuya a la mejora de todo el proceso educativo.

Para ello, es importante utilizar las actividades que realiza el estudiantado como evidencias, ya que permiten una evaluación de sus procesos de aprendizaje y no sólo de los resultados finales. Si la evaluación pretende ser integral, habrá de utilizar métodos que permitan demostrar los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores en la resolución de problemas y la atención a necesidades encontradas; además de estrategias acordes para el tipo de desempeño que se pretende evaluar.

En este marco de referencia, se sugieren las siguientes evidencias parciales, mismas que cada docente podrá modificar, adaptar o sustituir, según las necesidades del grupo; siempre y cuando se mantengan presentes el desarrollo de las competencias del curso. El profesorado responsable de este curso definirá los rasgos de la *evidencia integradora final*, expuesta anteriormente. Ésta deriva de las dos unidades que conforman el curso. Es deseable que la evidencia final, cuyo valor es del cincuenta por ciento de la calificación total del semestre, sea un producto compartido con otros cursos

del quinto semestre, entre ellos *Educación inclusiva en la educación física, Deportes educativos y actividades físicas individuales y, Metodología de la investigación.*

Para seguir fomentando la docencia reflexiva y las competencias comunicativas, el producto integrador será un documento escrito elaborado de manera individual donde se describa, de manera argumentada, todo el proceso formativo que implicó realizar el proyecto de innovación en la educación física. Adicionalmente, en coordinación con el docente responsable del curso, y de ser posible con el resto de la comunidad normalista, se llevará a cabo una feria de la innovación donde se expongan los productos, procesos y experiencias de intervención en las prácticas profesionales. Esta actividad deberá videograbarse; es deseable que se difunda por alguna plataforma como Facebook live o YouTube y se comparta en la página <https://www.facebook.com/somosnormalistas/>.

Los productos individuales se subirán al Repositorio Nacional de Prácticas Profesionales, de la Dirección General de Educación Superior para Profesionales de la Educación (DGESPE), en la siguiente dirección: <https://sites.google.com/normales.mx/estrategias/página-principal>.

Unidad de aprendizaje	Evidencia
I. Innovación educativa en la educación física	Estado del arte del objeto o proceso a innovar que respalde la hipótesis de acción.
II. Culturas digitales	Entorno personal de aprendizaje multimedia con planeaciones didácticas.
<p>Producto integrador Escrito de práctica reflexiva sobre el proceso de innovación.</p> <p>Cierre del semestre: Feria de la innovación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposición de objetos de aprendizaje o procesos innovadores físicos digitales. • Videograbar la feria de innovaciones. <ul style="list-style-type: none"> ○ Subir los productos de aprendizaje al repositorio nacional de prácticas innovadoras. 	

Unidad de aprendizaje I. Innovación educativa en la educación física

Esta unidad de aprendizaje tiene por objeto concebir a la innovación como un proceso de destrucción creativa, a través del cual las nuevas tecnologías sustituyen a las anteriores con la gestión de procesos, productos, recursos y servicios, dando paso al fortalecimiento de la enseñanza. De esta manera, es necesario hacer una revisión significativa sobre la innovación, desde su origen, concepción y aplicación para darle sentido pedagógico desde la innovación educativa, dejando en claro que ésta consiste en hacer uso del conocimiento previo para construir un nuevo camino que implica cambios en forma y fondo a manera de orientarla en el área educativa hacia la inclusión y equidad.

Es importante considerar: currículo, procesos, productos, didácticas (estrategias, recursos, técnicas, ambientes, entre otros). Sin soslayar que, para que algo pueda ser denominado como innovación, requiere necesariamente que no se haya hecho previamente y ser aplicado en la práctica, atender un problema específico, ser viable y sostenible; es decir, que se puedan mantener en el tiempo y aporte beneficios tangibles, particularmente en y para la educación física, en beneficio de la transformación de la práctica docente y su compromiso con la educación.

Los contenidos de esta unidad están organizados con la intención de propiciar la reflexión crítica del ser y quehacer docente desde la transformación de su práctica e intervención profesional en el área de la educación física. Se parte de su proceso de formación docente para implementar herramientas de apoyo desde la innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los alumnos de cada nivel. Para ello, se plantean cuatro contenidos que orientan a las y los docentes titulares del curso, quienes pueden definir recursos y estrategias adicionales para su desarrollo:

1. ¿Innovamos o hacemos cosas diferentes en educación física? Se parte de los conocimientos del estudiantado para identificar los elementos básicos y necesarios para concebir a la innovación, a diferencia de la adecuación, el ajuste, la creatividad o la novedad. Se promueve romper las falsas creencias al respecto, dejando en claro que cualquier cambio no puede ser innovación. Habrá que remitirse a la fundamentación conceptual que permita al estudiantado reconocer las características elementales de la innovación, particularizándolo al área de la educación física. Se sugiere hacer uso de recursos digitales, herramientas que promuevan la participación y el aprendizaje situado y de casos que permitan a ejemplificar con claridad esta diferenciación, potencializando la habilidad creativa y el pensamiento divergente.

2. De la innovación a la innovación educativa en educación física: la o el docente titular del curso deberá orientar las experiencias previas a la construcción sociohistórica del proceso de innovación y su aplicación en diferentes áreas, principalmente en la innovación educativa y su implicación en la educación física, tomando en cuenta el enfoque vigente.
3. ¿Cómo innovar en educación física? Esta pregunta detona la reflexión crítica del estudiantado de su quehacer profesional desde su formación inicial con la intención de propiciar espacios para la discusión de ideas, fundamentarlas y desarrollarlas en su sentido práctico, concreto, razonable y sostenible para su implementación.
4. El valor de la planeación en la innovación, en esta unidad de aprendizaje el estudiantado en formación inicial deberá tener claro que la planeación es un elemento insoslayable de su quehacer profesional, por lo que debe darle prioridad, poniendo en acción sus competencias profesionales y específicas que le permiten desarrollar la innovación en su práctica.

Para el logro del propósito se da continuidad a los cursos anteriores del trayecto formativo Prácticas profesionales en los niveles de educación básica. Se define que durante el desarrollo de esta unidad de aprendizaje se realice una jornada de práctica de al menos diez días en el nivel de secundaria, de acuerdo con las características y necesidades de cada Escuela Normal y de las escuelas receptoras.

El estudiantado normalista debe tomar en cuenta el potencial de desarrollo de sus competencias, desde el aprendizaje en el servicio, que considera aprender nuevos conocimientos y desarrollar competencias desde la realidad misma que impacta en su vida personal y profesional, una participación activa en la toma de decisiones propias de los procesos de enseñanza y aprendizaje in situ, la necesidad de organizar y planear cuidadosamente su intervención en congruencia con los planes y programas de estudio vigentes, con las características individuales y colectivas de los estudiantes a atender. También, debe considerar las características y necesidades de la comunidad en la que se inserta la escuela en la que interviene, el compromiso y responsabilidad cívica y los valores éticos que sustenta su labor, y la capacidad de llevar a la reflexión individual y colectiva la experiencia de intervención en la escuela de prácticas.

Esta unidad de aprendizaje considera dos evidencias básicas: la primera, la construcción del estado del arte en innovación, es decir, la investigación documentada del estado o situación a innovar, para conocer lo que se sabe al respecto, lo que se ha documentado o estudiado hasta el momento y conocer

aquello que ha sido más relevante a través de evidencias. La finalidad es hacer una recopilación de referencias, fuentes, recursos y herramientas tecnológicas y digitales, anteriores, recientes y vigentes que han servido y se han desarrollado, y que se mantienen aún en la innovación de la educación física, recuperando así las ideas, conceptos, opiniones y elementos fundamentales, que luego se deberán rectificar, comprobar, complementar e incluso mejorar. Por lo tanto, el estudiantado en formación será capaz de aportar información relevante que posicione el tema de innovación en educación física.

La segunda consiste en diseñar, fundamentar y argumentar la propuesta de innovación con recursos y herramientas que desde el diagnóstico le permita al estudiante normalista considerar todos los elementos socioeducativos del contexto, el alumnado (características, intereses, conocimientos y necesidades), apoyado en los programas vigentes del nivel educativo para que reconozca las oportunidades de intervención desde la educación física, con el uso de estrategias de innovación.

Competencias a las que contribuye la unidad de aprendizaje

Esta unidad de aprendizaje coadyuva con la formación integral del estudiante a través del desarrollo de las competencias genéricas, profesionales y disciplinares:

Competencias genéricas

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.
- Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.
- Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.

Competencias profesionales

Utiliza conocimientos de la educación física para hacer transposiciones de acuerdo a las características y contextos de los estudiantes a fin de abordar los contenidos curriculares de los planes y programas de estudio vigentes.

- Identifica marcos teóricos y epistemológicos de la educación física, sus avances y enfoques didácticos para la enseñanza y el aprendizaje.
- Caracteriza a la población estudiantil con la que va a trabajar para hacer transposiciones didácticas congruentes con los contextos y los planes y programas.
- Relaciona sus conocimientos de la educación física con los contenidos de otras disciplinas desde una visión integradora para propiciar el aprendizaje de sus estudiantes.

Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con el enfoque vigente de la educación física, considerando el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes sustentables.

- Reconoce los procesos cognitivos, intereses, motivaciones y necesidades formativas de los estudiantes para organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje.
- Propone situaciones de aprendizaje de la educación física, considerando su enfoque y los planes y programas vigentes; así como los diversos contextos de los estudiantes.
- Relaciona los contenidos de la educación física con las demás disciplinas del Plan de Estudios vigente.

Evalúa los procesos de enseñanza y aprendizaje desde un enfoque formativo para analizar su práctica profesional.

- Diseña y utiliza diferentes instrumentos, estrategias y recursos para evaluar los aprendizajes y desempeños de los estudiantes considerando el tipo de saberes de la educación física.
- Reflexiona sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje, y los resultados de la evaluación, para hacer propuestas que mejoren su propia práctica.

Gestiona ambientes de aprendizaje colaborativos e inclusivos para propiciar el desarrollo integral de los estudiantes.

- Emplea los estilos de aprendizaje y las características de sus estudiantes para generar un clima de participación e inclusión.
- Utiliza información del contexto en el diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje incluyentes.

Utiliza la innovación como parte de su práctica docente para el desarrollo de competencias de los estudiantes.

- Implementa la innovación para promover el desarrollo integral en los estudiantes.
- Diseña y/o emplea objetos de aprendizaje, recursos, medios didácticos y tecnológicos en la generación de aprendizajes de la educación física.
- Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), y Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) como herramientas de construcción para favorecer la significatividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Competencias específicas

Sustenta una práctica docente integral al contrastar enfoques y metodologías de la educación física, el juego y el deporte educativo en el marco de las tendencias actuales.

- Aplica las tendencias actuales de la educación física y el deporte educativo como práctica social con énfasis en el ámbito educativo.
- Utiliza diversas estrategias didácticas de la educación física para el aprendizaje en la atención de distintos contextos.
- Explica y diferencia la educación física, el juego motor y el deporte educativo desde las tendencias actuales.

Diseña proyectos de intervención socioeducativos para promover estilos de vida saludables y de convivencia social con énfasis en la inclusión.

- Reconoce distintos proyectos para adecuar su intervención educativa.
- Elabora diagnósticos para identificar áreas de oportunidad en las que genere acciones innovadoras que promuevan estilos de vida saludable y de convivencia social.

Emplea las competencias de la formación inicial del profesional de la educación física para adecuarlas en diversos escenarios laborales.

- Adquiere herramientas teórico-metodológicas básicas en alguna área afín a la educación física.
- Emprende acciones con posibilidades de construir escenarios laborales.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Al término de la unidad el estudiantado reflexionará sobre el impacto que tuvieron las propuestas de innovación en la educación física a partir del diagnóstico y las prácticas realizadas en las escuelas de nivel secundaria.

Contenidos

- ¿Innovamos o hacemos cosas diferentes en educación física?
 - Procesos
 - Productos
 - Didácticas
 - Currículo
- De la innovación a la innovación educativa en educación física
- ¿Cómo innovar en educación física?
- El valor de la planeación en la innovación

Actividades de aprendizaje

Se sugiere, como actividad diagnóstica, se realice un cuadro comparativo sobre qué es y qué no es innovación, partiendo de sus conocimientos previos.

A partir de la socialización de este cuadro se deberá realizar una investigación bibliográfica física y/o digital para conocer los conceptos, elementos y fases de la innovación y cómo se ha aplicado en la educación física. Se recomienda que sistematice y analice la información investigada por medio de un recurso digital, de tal forma que este ejercicio aporte al estudiante normalista el fundamento teórico-metodológico para clarificar, conceptualmente, que innovar requiere tener un diagnóstico y plantear hipótesis de acción cuando planteen su propuesta de intervención a estudiantes de secundaria.

Retomar del curso *Planeación y evaluación de la educación física*, los elementos revisados del diagnóstico y de la planeación didáctica de los semestres previos, para elaborar una o más hipótesis de acción sobre la que diseñara la propuesta de innovación, se sugiere considerar las características del contexto interno y externo de la escuela, la forma de organización escolar, las características, intereses y motivaciones de los alumnos, las evaluaciones realizadas por el tutor de la escuela de práctica, así como la programación de

contenidos y estrategias aplicadas que utilicen espacios, materiales, tiempos y otros aspectos necesarios como respuesta a la adaptación de imprevistos.

Es importante el trabajo colegiado entre los docentes del semestre para recuperar los portafolios de evidencia trabajados por los estudiantes con el propósito de indagar qué acciones de innovación se han implementado desde su Escuela Normal. Por ejemplo, haciendo una revisión de las temáticas de los documentos recepcionales, entre otros, que den respuesta a la hipótesis de acción derivada de su diagnóstico y enriquecida con esta indagatoria que contribuya a la construcción de los productos de esta unidad de aprendizaje, enfocados en la innovación desde la educación física.

A manera de socialización de las propuestas de innovación encontradas en educación física, realizar un foro grupal de buenas prácticas educativas para socializar cómo innovamos en educación física.

El trabajo colaborativo, la utilización de la tecnología, las discusiones dirigidas, la validación de los textos consultados y la construcción de conceptos propios de los estudiantes, son tareas importantes que la o el docente titular deberá promover para la consecución de los resultados deseables y la construcción de nuevos conocimientos que generen innovación en la educación física.

Evidencias

Criterios de evaluación

Estado del arte del objeto o proceso a innovar que respalde la hipótesis de acción.

Conocimientos

- Reconoce los elementos y fases de la innovación educativa de la enseñanza en educación física.
- Conoce los principios educativos y estrategias de enseñanza para desarrollar la innovación educativa en la educación física.

Habilidades

- Utiliza diversas herramientas metodológicas para obtener información y registrar sus observaciones durante sus jornadas de prácticas.

- Interpreta los resultados del diagnóstico y los explica por escrito para fundamentar su hipótesis de acción en su propuesta de innovación.
- Utiliza los resultados del diagnóstico para diseñar sus planeaciones utilizando las estrategias de enseñanza más pertinentes para desarrollar la propuesta de innovación en educación física.

Actitudes

- Mejora su práctica a partir de mayores referentes metodológicos.
- Trabaja de manera colaborativa.

Propuesta de innovación con recursos y/o herramientas propias de la educación física o de otras disciplinas.

Conocimientos

- Sustenta el diagnóstico en los principios teórico metodológicos de la investigación-acción.
- Reconoce elementos socioeducativos del contexto externo e interno de la escuela práctica.
- Distingue las diversas metodologías y estrategias para desarrollar el pensamiento divergente y la creatividad.

Habilidades

- Aplica actividades diagnósticas innovadoras.
- Identifica, selecciona y sistematiza la información teórica y metodológica que documenta la innovación educativa por medio de organizadores digitales.

- Elabora el diagnóstico sobre algún área de la educación física, problema o necesidad de los estudiantes, para fundamentar su propuesta de innovación.
- Propicia activamente la construcción de nuevos aprendizajes de innovación y sostenibilidad.

Actitudes

- Colabora con distintos actores para el desarrollo de las actividades.
- Muestra cooperación y colaboración al socializar información.
- Promueve el pensamiento crítico en la solución de problemáticas.
- Muestra interés por los trabajos de sus compañeros y realiza comentarios para enriquecerlos.

A continuación, se presenta un conjunto de textos de los cuales el profesorado podrá elegir aquellos que sean de mayor utilidad, o bien, a los cuales tenga acceso, pudiendo sustituirlos por otros que puedan enriquecer el acervo propuesto.

Bibliografía básica

Blanco, R. (2005). *La escuela como centro de la innovación educativa*. Versión Preliminar.

Canedo, C. (2018). *Prácticas educativas innovadoras. Experiencias para documentar y compartir*. México: INEE.

Clark, R. y Mayer, R. (2016). *E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. USA: Wiley.

Frola, P. y Velásquez, J. (2016). *Manual Operativo para la Elaboración de la Planeación Didáctica*. Editorial Frovel Educación, pp. 19-54.

- Fullan, M. y Langworthy, M.** (2014). *Una rica veta: como nuevas pedagogías logran el aprendizaje en profundidad*. Pearson.
- Fullan, M. y Col, J.** (2002). Los nuevos significados en la educación. Ediciones Octaedro. (Vol. 14 Colección Repensar en la educación).
- González, C. y Lleixá, T.** (2010). *Educación física: Investigación, innovación y buenas prácticas*. Formación del profesorado. Educación Secundaria. Barcelona: Grao.
- Kumar, R.** (2016). Innovations in sports and physical education classes. En *International Journal of Physical Education, Sports and Health 2017*, vol. 4, núm. 1, pp. 273-276
- Martínez Sánchez, F.** (2004). *Nuevas tecnologías y educación*. Barcelona: Pearson Education.
- Peire, T. y Estrada, J.** (2015). Innovación en la educación física y en el deporte escolar: métodos de enseñanza, deportes y materiales alternativos. En *E-balonmano: Revista de ciencias del deporte*, núm. 11 (Supl. 2), pp. 223-224.
- Portela, H.** (2001). Pensar el área de Educación Física desde las innovaciones educativas. Hacia una alternativa pedagógica transformista. Disponible en http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_47/nr_526/a_7354/7354.pdf
- Rivas, A.** (2017). Cambio e innovación educativa: las cuestiones cruciales. Documento básico, XII Foro Latinoamericano de Educación. Buenos Aires Santillana.
- Soubirón, E., Rodríguez, D., Sanz, V. y Conde, A.** (2011). *La práctica pedagógica en entornos innovadores de aprendizaje*. Uruguay: Taller gráfico.
- Viciana, J.** (2000). Principales Tendencias Innovadoras en la Educación Física Actual. El avance del crecimiento curricular en Educación Física. En *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, año 5, núm. 19. Buenos Aires.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura** (2016). *Innovación educativa*. Perú: Cartolan E.I.R.L.
- _____ (2008). *Innovative Practices in Physical Education and Sports in Asia*. Tailandia: UNESCO Asia and Pacific Regional Bureau for Education

Recursos complementarios

Baños, R. y Extremera, A. (2018). Novedosas herramientas digitales como recursos pedagógicos en la educación física. En *EmasF. Revista Digital de Educación Física*, núm. 5, pp. 79-91. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/328789418_NOVEDOSAS_HERRAMIENTAS_DIGITALES_COMO_RECURSOS_PEDAGOGICOS_EN_LA_EDUCACION_FISICA

Efdeportes.com/ Revista Digital-Buenos Aires, año 6, núm. 33, marzo de 2001. Disponible en <https://www.efdeportes.com/efd33/innova1.htm>

García-Valcárcel Muñoz, A. (s/f). Repiso Universidad de Salamanca Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. Disponible en <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf;jsessionid=C1EA06AD9927DEA95C8EA3AF22C2CFB8?sequence=1>

Garduño, J. (2020). *La Educación Física sostenible, un modelo en tiempos de confinamiento.* Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=mqlhQjj-FAI>

Body Training Health (2017). *Educación física: un proyecto innovador.* Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=QHvK_MwA5JU

Punset, E. (2015). *La creatividad.* Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=empwedzWl0c>

_____ (2011). *La manera disruptiva de aprender.* Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=NQFMARcQI5o>

Hill, L. (2014). *Cómo gestionar la creatividad colectiva.* Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=ImmtTHYU5GQ>

Root-Bernstein, R. (2017). Why is creativity important? Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=OP_APgcZSpY

Moser, May-Britt, et al. (2020). *Five Nobel Laureates discuss: The future of creativity.* Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Ngvzcfke19s&t=544s>

Unidad de aprendizaje II. Culturas digitales

La educación como la sociedad se encuentra en constante evolución, cada día surgen desafíos que ponen a prueba a los docentes. Cuando creemos que tenemos todas las respuestas surgen nuevos cambios, problemas sociales, nuevos estilos de vida, por lo que la cultura digital hoy se vuelve una obligación para estar a la vanguardia. Los educadores físicos y la educación física no son la excepción, transformar la práctica educativa se vuelve un ejercicio constante y permanente. Por ello, esta unidad de aprendizaje pretende acercar al estudiantado a transitar a las pedagogías disruptivas.

Las pedagogías disruptivas permiten la incorporación de avances e innovaciones en los procesos educativos a través de las nuevas tecnologías y sus nuevos usos, tal es el caso de la gamificación, una técnica que rescata la diversión, el trabajo cooperativo y el trabajo por desafíos, de una manera lúdica. Las experiencias de éxito, atender desafíos y lograr superarlos generan en los alumnos la motivación que requieren los nuevos escenarios educativos donde la creatividad, la colaboración y el alegría por aprender y enseñar no tienen límite.

Los problemas de salud que el mundo enfrenta, derivado de la pandemia por el COVID-19, ha llevado a la confinación de la sociedad: las niñas, niños, adolescentes, jóvenes, y desde luego, de docentes, han trastocado el fenómeno educativo por la limitación del contacto físico, sincrónico y presencial. Esto ha catalizado el uso de las Tecnologías de la Información y el Conocimiento (TIC) para aplicarlas en la educación y construir puentes con las comunidades educativas, lo que ha trascendido el propio cambio de nombre a Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

En este marco de salud es importante incorporar en los escenarios de la práctica profesional del estudiantado el aprender a hacer docencia en ambientes asíncronos y digitales. Es menester generar aprendizajes con el uso de las tecnologías digitales, aprovechar el video, las plataformas educativas, entre otros recursos que permiten seguir generando experiencias formativas en favor de nuestras comunidades normalistas.

Competencias a las que contribuye la unidad de aprendizaje

Esta unidad de aprendizaje coadyuva con la formación integral del estudiante a través del desarrollo de las competencias genéricas, profesionales y específicas:

Competencias genéricas

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.
- Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para autorregularse y fortalecer su desarrollo personal.
- Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.
- Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.

Competencias profesionales

Utiliza conocimientos de la educación física para hacer transposiciones de acuerdo a las características y contextos de los estudiantes a fin de abordar los contenidos curriculares de los planes y programas de estudio vigentes.

- Identifica marcos teóricos y epistemológicos de la educación física, sus avances y enfoques didácticos para la enseñanza y el aprendizaje.
- Caracteriza a la población estudiantil con la que va a trabajar para hacer transposiciones didácticas congruentes con los contextos y los planes y programas.
- Relaciona sus conocimientos de la educación física con los contenidos de otras disciplinas desde una visión integradora para propiciar el aprendizaje de sus estudiantes.

Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con el enfoque vigente de la educación física, considerando el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes sustentables.

- Reconoce los procesos cognitivos, intereses, motivaciones y necesidades formativas de los estudiantes para organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje.
- Propone situaciones de aprendizaje de la educación física, considerando su enfoque y los planes y programas vigentes; así como los diversos contextos de los estudiantes.

Evalúa los procesos de enseñanza y aprendizaje desde un enfoque formativo para analizar su práctica profesional.

- Valora el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a la especificidad de la educación física y el enfoque vigente.
- Diseña y utiliza diferentes instrumentos, estrategias y recursos para evaluar los aprendizajes y desempeños de los estudiantes considerando el tipo de saberes de la educación física.
- Reflexiona sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje, y los resultados de la evaluación, para hacer propuestas que mejoren su propia práctica.

Gestiona ambientes de aprendizaje colaborativos e inclusivos para propiciar el desarrollo integral de los estudiantes.

- Emplea los estilos de aprendizaje y las características de sus estudiantes para generar un clima de participación e inclusión.
- Utiliza información del contexto en el diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje incluyentes.
- Promueve relaciones interpersonales que favorezcan convivencias interculturales.

Utiliza la innovación como parte de su práctica docente para el desarrollo de competencias de los estudiantes.

- Implementa la innovación para promover el desarrollo integral en los estudiantes.
- Diseña y/o emplea objetos de aprendizaje, recursos, medios didácticos y tecnológicos en la generación de aprendizajes de la educación física.
- Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), y Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) como herramientas de construcción para favorecer la significatividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Actúa con valores y principios cívicos, éticos y legales inherentes a su responsabilidad social y su labor profesional con una perspectiva intercultural y humanista.

Competencias específicas

Sustenta una práctica docente integral al contrastar enfoques y metodologías de la educación física, el juego y el deporte educativo en el marco de las tendencias actuales.

- Aplica las tendencias actuales de la educación física y el deporte educativo como práctica social con énfasis en el ámbito educativo.
- Utiliza diversas estrategias didácticas de la educación física para el aprendizaje en la atención de distintos contextos.

Utiliza conocimientos derivados del estudio del cuerpo y sus referentes en educación física desde la competencia motriz, la corporeidad, la motricidad, la creatividad, para hacer intervenciones pedagógicas con base en el desarrollo sistemático de niñas, niños y adolescentes.

- Aplica estrategias desde la educación física para promover la salud, la gestión emocional y el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Sustenta que la competencia motriz es el eje de la intervención pedagógica para el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes.

- Analiza teóricamente la aplicación de estrategias para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, sociomotrices, así como la construcción de habilidades y destrezas motrices en las distintas etapas del desarrollo de los estudiantes.
- Adecua, diseña, aplica y evalúa estrategias para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, sociomotrices, así como la construcción de habilidades y destrezas motrices en las distintas etapas del desarrollo de los estudiantes.

Diseña proyectos de intervención socioeducativos para promover estilos de vida saludables y de convivencia social con énfasis en la inclusión.

- Reconoce distintos proyectos para adecuar su intervención educativa.
- Elabora diagnósticos para identificar áreas de oportunidad en las que genere acciones innovadoras que promuevan estilos de vida saludable y de convivencia social.
- Gestiona con diversos actores escolares y sociales la implementación de proyectos de intervención.

Reconstruye su intervención didáctica con el uso de la reflexión para argumentarla.

- Utiliza la variabilidad de la práctica en su intervención docente.

Emplea las competencias de la formación inicial del profesional de la educación física para adecuarlas en diversos escenarios laborales.

- Reconoce la importancia de la formación continua como herramienta de mejora profesional.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Con el desarrollo de los contenidos y las actividades que se realicen en esta unidad de aprendizaje se pretende que los estudiantes normalistas:

- Construyan un entorno personal de aprendizaje en el que apliquen las TAC y TEP y las pedagogías disruptivas, para hacer planeaciones e intervenciones didácticas innovadoras en las prácticas profesionales de la educación física.

Contenidos

Culturas digitales

- Pedagogías disruptivas
- La gamificación en los procesos de aprendizaje
- Transitando hacia los ecosistemas digitales: la escuela en la nube
- Desarrollo curricular mediado por TIC, TAC, TEP
 - Planeaciones fundamentadas en el diagnóstico, el aprendizaje multimedia y/o la cultura digital
 - Diseño y producción de objetos y recursos de aprendizaje. Tutoriales, videos, proyectos colaborativos presenciales y/o con recursos educativos
 - Evaluación: rúbricas, portafolios, formularios (on & off line) y/o uso de plataformas digitales
- El aprendizaje y la evaluación en los procesos de aprendizaje asíncronos

Actividades de aprendizaje

Para atender al propósito y desarrollo de competencias de esta unidad de aprendizaje, se sugiere realizar las siguientes actividades generales:

En un primer momento se hace necesario realizar un conversatorio entre el docente y los estudiantes bajo los siguientes cuestionamientos: ¿cómo la cultura digital se ha vuelto parte de su formación?, ¿qué experiencia tienen en el dominio de la tecnología?, ¿cómo les gustaría que fuera la educación física con la ayuda de la tecnología? y ¿cómo la tecnología puede contribuir a la formación integral de las personas?, de manera particular, se sugiera preguntar, ¿cómo el confinamiento derivado de la situación de salud por el COVID-19 ha transformado su forma de ver la educación a distancia?

Para complementar la sesión se hace necesario revisar la evolución del uso de la tecnología transitando de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), para llegar a las Tecnologías del Empoderamiento y la participación TEP), a fin de comprender como hemos llegado a conformar la escuela en la nube.

A través del aula invertida, investigar en equipos y exponer pedagogías disruptivas, bajo los siguientes cuestionamientos: ¿qué implica trabajar bajo las pedagogías disruptivas?, ¿cuál es el papel del docente en las pedagogías disruptivas?, ¿qué beneficios ofrecen las pedagogías disruptivas? Presentar al grupo y tomar acuerdos para realizar transposiciones didácticas en las escuelas de práctica de nivel secundaria.

En equipos revisar los elementos que integran una secuencia didáctica, mediado por las TIC, TAC, TEP, sistematizando la información para presentarlo al grupo a través de propuestas para la jornada de práctica. Es necesario que las planeaciones sean fundamentadas en el diagnóstico, el aprendizaje multimedia y/o la cultura digital.

De manera individual o en equipos organizar el diseño y producción de objetos y recursos de aprendizaje: tutoriales, videos, proyectos colaborativos presenciales y/o con recursos educativos, en el cual se aborden contenidos propios de la educación física en secundaria. Exponer frente al grupo el trabajo realizado y elaborar conclusiones.

Investigar y exponer sobre La gamificación en los procesos de aprendizaje, bajo los siguientes cuestionamientos: ¿cómo funciona la técnica de la gamificación?, ¿qué beneficios ofrece en el aprendizaje la trabajar con la gamificación?, ¿cómo llevar la gamificación a la sesión de educación física? Tomar acuerdos para realizar propuestas de gamificación en la sesión de educación física en las prácticas profesionales en secundaria.

En grupo diseñar propuestas de evaluación: rúbricas, portafolios, formularios *on line* y *offline* y/o uso de plataformas digitales con base en los contenidos,

propósitos y el enfoque de la educación física vigente del plan y programas de estudio de secundaria en Educación Física.

A través del uso de aula Invertida, investigar y exponer El aprendizaje y la evaluación en los procesos de aprendizaje asíncronos, reflexionar en su importancia y uso en la formación docente, para adquirir una formación que nos permita trabajar y fundamentar la docencia de manera asíncrona.

Evidencia

Entorno personal de aprendizaje. Un Entorno Personal de Aprendizaje, en inglés: Personal Learning Environment (PLE), es el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender (Adell y Castañeda, 2015).

Criterios de desempeño

Conocimientos

- Caracteriza los principios de las pedagogías disruptivas y de las TIC, TAC y TEP, para fundamentar su proyecto.
- Reconoce los elementos teóricos y didácticos básicos que se requieren para diseñar un Entorno Personal de Aprendizaje.
- Incorpora los fundamentos teóricos de la innovación educativa en la educación física.
- Sabe que el Entorno Personal de Aprendizaje es un medio para hacer intervenciones didácticas de la educación física.

Habilidades

- Aplica los elementos teóricos y didácticos básicos en la construcción de un entorno personal de aprendizaje.
- Implementa planeaciones didácticas con actividades innovadoras de la educación física para promover el desarrollo integral en los estudiantes.

- Diseña y/o emplea objetos de aprendizaje, recursos, medios didácticos y tecnológicos en la generación de aprendizajes de la educación física.
- Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), y Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) como herramientas de construcción para favorecer la significatividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Genera videos y otros materiales digitales educativos propios para incorporarlos en el PLE.

Actitudes

- Trabaja de manera colaborativa en el diseño e implementación del PLE.
- Soluciona de manera pacífica conflictos y situaciones emergentes.
- Utiliza información del contexto en el diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje incluyentes.
- Adapta los elementos estructurales del juego motor y del deporte educativo para crear ambientes de aprendizaje incluyentes.

Planeación y evaluación de actividades de aprendizaje a través de la gamificación, montado en el PLE de la primera actividad.

Conocimientos

- Reconoce los elementos teóricos y didácticos básicos que se requieren para elaborar

secuencias didácticas a través de Entornos Personales de Aprendizaje.

- Incorpora los fundamentos teóricos de la innovación educativa, la gamificación, la planeación y evaluación de aprendizajes a través de Entornos Personales de Aprendizaje.

Habilidades

- Aplica los elementos teóricos, metodológicos y didácticos básicos en la construcción de secuencias didácticas para desarrollarse a través de entornos personales de aprendizaje.
- Implementa planeaciones didácticas con actividades innovadoras de la educación física para promover el desarrollo integral en los estudiantes.
- Diseña y/o emplea objetos de aprendizaje, recursos, medios didácticos y tecnológicos en la generación de aprendizajes de la educación física.
- Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), y Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) como herramientas de construcción para favorecer la significatividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Genera videos y otros materiales digitales educativos propios para incorporarlos en el PLE.

- Diseña rúbricas de evaluación formativa.

Actitudes

- Trabaja de manera colaborativa.
- Soluciona de manera pacífica conflictos y situaciones emergentes.
- Utiliza información del contexto en el diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje incluyentes.
- Adapta los elementos estructurales del juego motor y del deporte educativo para crear ambientes de aprendizaje incluyentes.

Documento de reflexión (narrativa pedagógica) sobre la experiencia de innovar en la educación física.

Genera un documento escrito que narre:

- Cómo fue el proceso de innovar.
- Cómo definió la situación problemática.
- De qué manera se había resuelto o atendido anteriormente.
- Qué elementos innovadores incorporó para resolver o atender la situación problemática.
- Qué retos enfrentó y cómo los resolvió.
- Qué aspectos funcionaron y cuáles no funcionaron
- Qué podría mejorar de su propuesta, proceso o producto innovador.

A continuación, se presenta un conjunto de textos de los cuales el profesorado podrá elegir aquellos que sean de mayor utilidad, o bien, a los cuales tenga acceso, pudiendo sustituirlos por textos más actuales.

Bibliografía básica

- Sangkyun, K., Song, K., Lockee, B. y Burton, J.** (2018). *Gamification in Learning and Education*. Suiza: Springer International Publishing.
- Acaso, M. y Manzanera, P.** (2015). *Esto no es una clase: investigando la educación disruptiva en contextos educativos formales*. Fundación Telefónica: Grupo Planeta.
- Adell, J. y Castañeda, L.** (2013). El ecosistema pedagógico de los PLEs. En L. Castañeda y J. Adell (Eds.), *Entornos personales de Aprendizajes: Claves para el ecosistema educativo en red* (pp. 29-52). Alcoy: Marfil.
- Belli, S. y López C.** (2008). Breve historia de los video juegos. En *Athenea Digital*, núm. 14, pp. 159-179. Disponible en <http://psicologiasocial.uab.es/atheneaDigital/article/view/570>
- Campos, Y.** (2017). *Diseño de programas de formación docente en la cultura digital*. México: Red LáTE-CUDI/PDF.
- _____ (2017). *Diagnóstico. Parte 1. De la educación integral y la formación del magisterio en México con la integración de las TIC*. México: Red LáTE-CUDI/PDF.
- _____ (2017). *Diagnóstico. Parte 2. Sistematización de experiencias en la aplicación de programas de formación docente en la cultura digital. Lecciones aprendidas y problemática*. México: Red LáTE-CUDI/PDF.
- Cortizo, J., Carrero, F. y Pérez, J.** (2011). Gamificación y Docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los video juegos. En *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011*. España: Universidad Europea de Madrid.
- Gallegos, M., Reposo, M., et al.** (2016). *Formación para la Educación con Tecnologías*. Sección Pedagogía. Madrid: Piramide.
- Marcelo, C. y Vaillant, D.** (2019). *Hacia una formación disruptiva de docentes: 10 claves para el cambio*. Narcea.
- Martínez, F. y Martínez, M.** (2016). Gamificación en las clases de educación física. España. Disponible en <https://www.efdeportes.com/efd233/la-gamificacion-en-las-clases-de-educacion-fisica.htm>

Ramírez, M. y Valenzuela, R. (2020). *Innovación Educativa: tendencias globales de investigación e implicaciones prácticas*. España: Octahedro.

Sebastiani, E. y Campos, J. (2019). *Gamificación en Educación Física: reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado*. España. INDE.

Bibliografía complementaria

Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la Gamificación. Gabinete de Tele-Educación*. Universidad Politécnica de Madrid. España.

Soria Ortega, V. y Carrió Llach, M. (2016). Pedagogías disruptivas para la formación inicial de profesorado: usando blogs como e-portafolio Profesorado. En *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, vol. 20, núm. 2, pp. 382-398. Universidad de Granada Granada, España. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/567/56746946021.pdf>

Recursos de apoyo

Universidadrjc (2017). Gamificación Educativa. Disponible en <https://youtu.be/SaMHdxYip-8>

Adell, J. (2017). Personal Learning Environment. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=WHCN_5S7T7U

_____ (2014). Personal Learning Environment. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=xKUiBD6Ckmg>

Campos, Y. (2020). Entornos personales de aprendizaje. Seminario Culturas Digitales 01JUL20. Disponible en https://www.youtube.com/watch?time_continue=573&v=LjuRq5YM94Y&feature=emb_logo

Castañeda, L. J. (2012). Entornos personales de aprendizaje. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=MPUIHtYfSzA>

ExcellereConsultora (2016). Tutorial Symbaloo. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=ILjj4zCKdSY>

Diego, R. (2018). Symbaloo. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=1MgCA1Q3p_4

Mitra, S. (2013). Ayúdenme a diseñar la escuela de la nube. Disponible en https://www.ted.com/talks/sugata_mitra_build_a_school_in_the_cloud?language=es

Plural, E. (2018). Armado de PLE con Symbaloo. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Jm228lqQq6c>

Perfil docente sugerido

Perfil académico

Carreras vinculadas a Educación Física, Pedagogía, Ciencias de la educación o disciplinas afines.

Nivel académico

Obligatorio: nivel de licenciatura, preferentemente maestría o doctorado en Educación Física o afines.

Deseable: experiencia de investigación en el área.

Experiencia docente para:

- Gestión del aprendizaje con grupos de población diversa.
- Trabajo interdisciplinario.
- Planear y evaluar por competencias.
- Utilizar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Promover el trabajo colaborativo.
- La formación del profesorado en educación obligatoria.
- Dominio de la Cultura Digital.

Experiencia profesional:

- Contar con experiencia en clase directa en Educación Física en el nivel secundaria.
- Contar con experiencia en el desarrollo de proyectos.
- Promoción de actividades formativas interdisciplinarias.
- Metodologías para diseñar, gestionar e implementar programas o proyectos educativos considerando la diversidad cultural.