



Guía didáctica

ASIGNATURA: Innovación docente e iniciación a la investigación educativa en Educación Física

Título: *Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas*

Materia: *Especialización*

Créditos: 6 ECTS

Código: 34MSEC

Índice

1. Organización general	3
1.1. Datos de la asignatura	3
1.2. Equipo docente	3
1.3. Introducción a la asignatura	3
1.4. Competencias y resultados de aprendizaje	4
2. Contenidos/temario	5
3. Metodología	6
4. Actividades formativas	7
5. Evaluación	8
5.1. Sistema de evaluación	8
5.2. Sistema de calificación	9
6. Bibliografía	10
6.1. Bibliografía de referencia	10
6.2. Bibliografía complementaria	10

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MATERIA	<i>Especialización</i>
ASIGNATURA	<i>Innovación docente e iniciación a la investigación educativa en Educación Física</i> 6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Cuatrimestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesor	Dr. Raúl Valdecabres Hermoso raul.valdecabres@campusviu.es
Profesor	Dr. Leandro Ferreira Moraes leandro.ferreira@campusviu.es
Profesor	Dra. Iris González Carbonell iris.gonzalez@campusviu.es

1.3. Introducción a la asignatura

La innovación e investigación educativa forma parte de la labor docente, no sólo para el simple conocimiento de la realización de tareas, sino para ofrecer el rigor que requiere el desarrollo de una asignatura tan importante como es la Educación Física.

Lo que pretende esta asignatura es ofrecer al alumnado, elementos de rigor básicos para su introducción en conceptos fundamentales de investigación en dicha disciplina, así como desarrollar un proyecto de innovación educativa enfocado a la especialidad de Educación Física. De este modo, el producto final será tanto el uso de distintas herramientas TIC como el tratamiento de metodologías activas en el aula de EF.

1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES

CG-1 - El/la alumno/a ha de ser capaz de conocer los contenidos curriculares de las materias relativas a la especialización docente correspondiente, así como el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje respectivos. Para la formación profesional se incluirá el conocimiento de las respectivas profesiones.

CG-2 - El/la alumno/a ha de ser capaz de planificar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje potenciando procesos educativos que faciliten la adquisición de las competencias propias de las respectivas enseñanzas, atendiendo al nivel y formación previa de los estudiantes, así como la orientación de estos, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

CG-3 - El/la alumno/a ha de ser capaz de buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.

CG-4 - El/la alumno/a ha de ser capaz de concretar el currículo que se vaya a implantar en un centro docente participando en la planificación colectiva del mismo; desarrollar y aplicar metodologías didácticas tanto grupales como personalizadas, adaptadas a la diversidad de los estudiantes.

CG-5 - El/la alumno/a ha de ser capaz de diseñar y desarrollar espacios de aprendizaje con especial atención a la equidad, la educación emocional y en valores, la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, la formación ciudadana y el respeto de los derechos humanos que faciliten la vida en sociedad, la toma de decisiones y la construcción de un futuro sostenible.

CG-6 - El/la alumno/a ha de ser capaz de adquirir estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo y con otros, y desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales.

CG-7 - El/la alumno/a ha de ser capaz de conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula, dominar destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar el aprendizaje y la convivencia en el aula, y abordar problemas de disciplina y resolución de conflictos.

CG-8 - El/la alumno/a ha de ser capaz de diseñar y realizar actividades formales y no formales que contribuyan a hacer del centro un lugar de participación y cultura en el entorno donde esté ubicado; desarrollar las funciones de tutoría y de orientación de los estudiantes de

manera colaborativa y coordinada; participar en la evaluación, investigación y la innovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

CG-9 - El/la alumno/a ha de ser capaz de conocer la normativa y organización institucional del sistema educativo y modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros de enseñanza.

CG-10 - El/la alumno/a ha de ser capaz de conocer y analizar las características históricas de la profesión docente, su situación actual, perspectivas e interrelación con la realidad social de cada época.

CG-11 - El/la alumno/a ha de ser capaz de informar y asesorar a las familias acerca del proceso de enseñanza y aprendizaje y sobre la orientación personal, académica y profesional de sus hijos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

C.E.-22.- El/la alumno/a ha de ser capaz de integrar la formación en comunicación audiovisual y multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

C.E.-24.- El/la alumno/a ha de ser capaz de conocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la especialización cursada.

C.E.-25.- El/la alumno/a ha de ser capaz de analizar críticamente el desempeño de la docencia, de las buenas prácticas y de la orientación utilizando indicadores de calidad.

C.E.-27.- El/la alumno/a ha de ser capaz de conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación y evaluación educativas y ser capaz de diseñar y desarrollar proyectos de investigación, innovación y evaluación.

2. Contenidos/temario

Tema 1: INNOVACIÓN DOCENTE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTIVA

- 1.1. Aproximación a las ciencias de la actividad física y el deporte
- 1.2. Las ciencias de la actividad física y el deporte
- 1.3. La innovación docente

Tema 2: INNOVACIÓN EDUCATIVA A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍAS

- 2.1. La ciencia de la actividad física y el deporte en el sistema educativo: innovación a través de la aplicación de las nuevas tecnologías
- 2.2. La Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en el currículo de Educación Física
- 2.3. Materiales didácticos y TIC para la enseñanza de las materias de la Educación Física y deportiva

2.4. Ventajas e inconvenientes de introducir las TIC en la Educación Física

2.5. Las TIC y su aplicación a las clases de Educación Física

2.5.1. Webquest

2.5.2. Wikis

2.5.3. Código QR

2.5.4. Exergames

2.5.5. Blogs

2.5.6. Software Educativo

Tema 3: INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTIVA

3.1. Justificación

3.2. Presupuestos básicos en la metodología científica

3.3. Método científico: procedimientos de investigación

3.4. Líneas de investigación en ciencias de la actividad física y el deporte

3.4.1. Líneas de investigación en el campo de conocimiento de la educación física y enseñanza de la actividad física y el deporte

3.4.2. Líneas de investigación en el campo de conocimiento del deporte y las prácticas físico-deportivas

3.4.3. Líneas de investigación en el campo de conocimiento de las ciencias sociales y comportamentales aplicadas a la práctica de la actividad física y el deporte.

3.4.4. Líneas de investigación en el campo de conocimiento de la fisiología del ejercicio orientada hacia la salud y hacia el rendimiento deportivo

3.4.5. Líneas de investigación en el campo de conocimiento de ciencias morfológicas, biomecánicas y ergonomías aplicadas a la actividad física y el deporte

3.4.6. Líneas de investigación en el campo de conocimiento de la organización y gestión de la actividad física y el deporte

3.5. Propuestas a través de la línea de investigación en el campo de conocimiento de la biomecánica deportiva

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos

estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Sesiones con expertos en el aula
- c. Estudio y seguimiento de material interactivo

2. Actividades de carácter práctico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias:

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	70 %
Colección de tareas realizadas por el alumnado y establecidas por el profesorado. La mayoría de las tareas aquí recopiladas son el resultado del trabajo realizado dirigido por el profesorado en las actividades guiadas, seminarios y foros formativos y bibliográficos. Esto permite evaluar, además de las competencias conceptuales, otras de carácter más práctico, procedimental o actitudinal.	
Prueba final*	30 %
La realización de una prueba cuyas características son definidas en cada caso por el correspondiente profesorado.	

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las**

pruebas de evaluación implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

6.1. Bibliografía de referencia

Candini, C. y Ossana, G. (2012). Investigación-Acción. Otra manera de poner el cuerpo en Educación Física. Relatoría acerca de las encrucijadas y desafíos encontrados. Revista Digital Lecturas: EF y Deportes, No 170. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd170/investigacion-accion-en-educacion-fisica.htm>

Gutiérrez, M. y Oña, A. (2005). Metodología de las ciencias del deporte. Madrid: Síntesis

Monroy, A.J. (2010). La enseñanza de la educación física y las nuevas tecnologías. Revista Internacional de Derecho y Gestión del Deporte (p.17-26). Universidad Autónoma de Madrid.

6.2. Bibliografía complementaria

Ambrós, Q. P., Foguet, O. C., & Rodríguez, J. L. C. (2013). Introducción de las TICen educación física. Estudio descriptivo sobre la situation actual/Introductionof ICT into physical education. Descriptive study of the current situation.Apunts.Educació Física i Esports, (113), 37-44. Retrieved from <https://universidadviu.idm.oclc.org/login?url=https://search-proquestcom.universidadviu.idm.oclc.org/docview/1460553069?accountid=198016>

Arufe Giráldez, Víctor (2019). Fortnite EF un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. Sportis Sci J, 5 (2), 323-350. DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.2.5257> <http://revistas.udc.es/>

Fernandez-Río, J., Calderón, A., Hortigüela Alcalá, D., Pérez-Pueyo, A. y Aznar Cebamanos, M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-

prácticas para docentes. Revista Española de Educación Física y Deportes, 413, 55-75

González, C. y Lleixà, T. (2010). Educación física: investigación, innovación y buenas practicas. Madrid: Ministerio de Educación de España. <https://elibro-net.universidadviu.idm.oclc.org/es/ereader/universidadviu/49215?page=1>

Monguillot Hernando, M., González Arévalo, C., Zurita Mon, C., Almirall Batet, L., y Guitert Atasús, M. (2015). Play the Game: gamification and healthy habits in physical education. Apunts. Educación Física y Deportes, 119, 71-79. doi:10.5672/apunts.2014- 0983.es. (2015/1).119.04.

Olmedilla, Z. A., López, M. P. Á., & Baranda, A. P. S. D. (2010). Tipos de investigación en el ámbito de la actividad física y la salud. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>.

Pérez, A. y Hortigüela, D. (2020) ¿Y si toda la innovación no es positiva en Educación Física? Reflexiones y consideraciones prácticas. Is innovation always positive in Physical Education? Reflections and practical considerations. Retos 37, 579-587.