



"Por una profesionalización académica en la cultura física y en el deporte"

PRACTICARIO

Licenciatura en Ciencias
Aplicadas al Deporte

UNIDAD DE
APRENDIZAJE:

HERRAMIENTAS
TECNOLÓGICAS APLICADAS
AL DEPORTE



FORMATO DE PRACTICARIO FCD

SEMESTRE	NON <input checked="" type="checkbox"/> PAR <input type="checkbox"/> AÑO: 2022	GRUPO	A y B
FECHA DE ELABORACIÓN	09 de agosto 2022	FECHA DE ACTUALIZACIÓN	-
NOMBRE DEL DOCENTE	Ing. José Roberto Aparicio Parra		

Nombre de la Unidad de Aprendizaje	Herramientas tecnológicas aplicadas al deporte		
Ciclo de formación	Eje de formación	Área de conocimiento	Semestre
Profesional	Teórico-Técnica	Habilidades interdisciplinarias	Cuarto
Clave	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales
HTD30CP010305	1	3	4
Créditos	Tipo de Unidad de Aprendizaje	Carácter de la Unidad de Aprendizaje	Modalidad
5	Obligatoria	Taller	Escolarizada

Propósito de la Unidad de Aprendizaje	Recabar y plasmar información pertinente a los requerimientos que se le presenten, al término de la unidad de aprendizaje, para obtener y exponer conclusiones basadas en datos con veracidad y objetividad, por medio del uso de herramientas tecnológicas.
---------------------------------------	--

Práctica Número:	1	Horas de duración	1
Bloque	Herramientas de la información y comunicación Aplicados a entornos de la actividad física y el deporte.	Tema (s)	Cultura e identidad digital e Internet, usos y recursos.
Nombre de la Práctica	Herramientas de la información y comunicación en tu entorno.		
Conocimientos previos	Manejo básico de PC, Mac o Celular y uso de navegador web.		
Objetivo de aprendizaje	Aplicar las herramientas de la información y comunicación a través de la búsqueda en internet de temas relacionados con deporte, para acercarse al conocimiento formal y procesar y analizar la información de forma autónoma.		
Competencia (S) Vinculadas a la Práctica			
Competencias Genéricas		Competencias Específicas	
CG11 Habilidades para buscar, procesar y analizar información. CG13 Habilidad para trabajar en forma autónoma.		CE 9 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación (TIC), como una herramienta para potenciar, mejorar y facilitar los procesos en el ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, para optimizar	
Recursos			
De la Institución/Docente:		Del Estudiante:	
Centro de cómputo Computadora (idealmente por alumno) Internet Proyector		Hojas o cuaderno Pluma o lápiz Cámara	
Descripción de las Actividades de Enseñanza-Aprendizaje.			
Para el Docente.		Para el Estudiante.	
Inicio: 1. El docente iniciara una lluvia de ideas sobre cuáles son las características de las computadoras modernas y cuáles son sus partes.		Inicio: 1. Participar en la lluvia de ideas con sus conocimientos previos.	

<p>2. Generará una explicación sobre las actividades a realizar por el estudiante.</p> <p>Desarrollo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El docente solicita investigar en al menos 3 fuentes los componentes de una computadora moderna de forma autónoma él mismo fungirá como guía resolviendo dudas o aclarando puntos de vista. 2. Solicitará plasmarlos en dibujos elaborados por el estudiante. 3. Resolverá un cuestionario en relación con el tema que proporcionará el docente de forma digital. <p>Cierre:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Al término de la actividad el docente dirigirá una mesa de discusión de conclusiones, qué conocimientos nuevos fueron adquiridos. 	<p>2. Funge como receptor y realiza las anotaciones pertinentes y resuelve sus dudas a través de preguntas al docente</p> <p>Desarrollo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar cuáles son las partes que componen una computadora realizando una tabla de al menos 3 fuentes de referencia. 2. Posterior a la investigación, realizará un dibujar un diagrama que represente las partes de una computadora. 3. Contestar cuestionario anexo con base en experiencia. <p>Cierre:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Participación en una mesa de discusión de conclusiones. 2. Enviarán la evidencia de la practica por plataforma digital
Instrumentos de Evaluación	
Durante la Práctica.	Evidencia/Producto.
-	Imágenes del diagrama, lista de fuentes y cuestionario contestado.

Bibliografía Básica recomendada

Stallings, W., 2006). Organización y arquitectura de computadores. Pearson.

Bibliografía complementaria recomendada

Patterson D. y Hennessy J., 1994. Organización y diseño de computadores (1ª ed.), McGraw-Hill / Interamericana de España.

Elaboró	Ing. José Roberto Aparicio Parra	Fecha:	09 de agosto de 2022
Revisó (validó):	Secretaría de Docencia	Fecha:	10 de agosto de 2022

Anexos:

Cuestionario

1. ¿Cuál es la computadora que usas más comúnmente?
2. ¿Cuánto tiempo consideras que utilizas la computadora en un día normal?
3. ¿Cuánto de este tiempo lo destinas a actividades escolares o que refuercen tu desempeño académico y profesional?
4. ¿Cuánto tiempo utilizas comúnmente para verificar las fuentes al investigar sobre un tema?
5. ¿Cuántas computadoras utilizas en tu día a día que puedan ser empleadas para potenciar, mejorar y facilitar los procesos en el ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte?

Lista de Cotejo (el entregable debe abordar todos los puntos congruentemente)

Criterio	Cumple	No cumple
Diagrama de acuerdo con el contexto.		
Presentación de fuentes.		
Respuesta a las preguntas.		

Práctica Número:	2	Horas de duración	1
Bloque	Aplicación de las nuevas tecnologías al rendimiento deportivo.	Tema (s)	Análisis cinemático
Nombre de la Práctica	Apertura vs velocidad		
Conocimientos previos	Manejo básico de PC, Mac o Celular y uso de navegador web, funcionamiento conceptual de una cámara fotográfica y conceptos de apertura y velocidad		
Objetivo de aprendizaje	Aplicar configuraciones en equipos fotográficos, a través de la experimentación de variables, para obtener imágenes apropiadas para su posterior análisis cinemático con aplicaciones especializadas mediante sus habilidades de procesamiento y análisis.		
Competencia (S) Vinculadas a la Práctica			
Competencias Genéricas		Competencias Específicas	
CG11 Habilidades para buscar, procesar y analizar información. CG13 Habilidad para trabajar en forma autónoma.		CE 9 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación (TIC), como una herramienta para potenciar, mejorar y facilitar los procesos en el ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, para optimizar	
Recursos			
De la Institución/Docente:		Del Estudiante:	
Computadora (por pareja) Internet Proyector		Cámara por parejas Hojas o cuaderno Pluma o lápiz	
Descripción de las Actividades de Enseñanza-Aprendizaje.			
Para el Docente.		Para el Estudiante.	
<p>Inicio:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El docente realizara un repaso de clases anteriores sobre el funcionamiento de la cámara fotográfica. 2. Realizara un repaso a través de participación voluntaria sobre los conceptos de "apertura y velocidad". 3. Previo al inicio explicará la practica las variables de configuración de una cámara 		<p>Inicio</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Consultará las notas sobre funcionamiento de la cámara fotográfica. 2. Consultar notas sobre los conceptos y aportara su concepto. 3. Escribir hipótesis del efecto que tendrán al cambiar las configuraciones. 	

<p>dando una pausa para que el estudiante genere una hipótesis del efecto de la variable con solo escuchar su nombre.</p> <p>Desarrollo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se indicará que deberán seleccionar un objeto estático a fotografiar. 2. El docente indicará una a una las configuraciones a aplicar con la cámara y los estudiantes deberán realizar de 3 a 5 tomas de cada una, considerando que sucede con un valor mínimo a máximo de esta, la distancia de la toma y su efecto en la calidad de la imagen. 3. Combinara las configuraciones en diversas situaciones como: distancia de la toma, luminosidad de la toma, etc. 4. El docente corroborará las observaciones y análisis de los estudiantes y fungirá como guía. <p>Cierre:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Discusión de conclusiones. 2. Retroalimentación. 	<p>Desarrollo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elegir un objeto estático para fotografiar. 2. Determinar cuáles son los valores más bajos y altos que se pueden configurar en la cámara disponible, así como la distancia a la que se realizarán las tomas. 3. Configurar la cámara con las combinaciones que se indican en la tabla anexa, realizar tomas del objeto y anotar observaciones. 4. Escribir conclusiones sobre si se confirmó o refutó la hipótesis. <p>Cierre:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Participación en discusión de conclusiones. 2. Subir el producto a una plataforma digital
Instrumentos de Evaluación	
Durante la Práctica.	Evidencia/Producto.
-	Capturas y tabla comparativa.

Bibliografía Básica recomendada

Eastman G, 2016. Historia de la cámara fotográfica: del daguerrotipo a la imagen digital (1ª ed.). Librero.

Bibliografía complementaria recomendada

-

Elaboró	Ing. José Roberto Aparicio Parra	Fecha:	09 de agosto de 2022
Revisó (validó):	Secretaría de Docencia	Fecha:	10 de agosto de 2022

Anexos:

Combinaciones de Configuración

Apertura	Velocidad	Observaciones
Menor	Menor	
Menor	Media	
Menor	Mayor	
Media	Menor	
Media	Media	
Media	Mayor	
Mayor	Menor	
Mayor	Media	
Mayor	Mayor	

Lista de Cotejo (el entregable debe abordar todos los puntos congruentemente)

Criterio	Cumple	No cumple
Presentación de las observaciones		
Coherencia de las observaciones		
Presentación de las capturas		
Presentación de las conclusiones		
Coherencia de las conclusiones		