

Facultad de Educación

Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

**Tecnologías de la Información y la Comunicación Aplicadas a
la Actividad Física y el Deporte
(2024 - 2025)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Tecnologías de la Información y la Comunicación Aplicadas a la Actividad Física y el Deporte	Código: 129601102
<ul style="list-style-type: none">- Centro: Facultad de Educación- Lugar de impartición: Facultad de Educación- Titulación: Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte- Plan de Estudios: G060 (Publicado en 2019-01-01)- Rama de conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas- Itinerario / Intensificación:- Departamento/s: Didáctica e Investigación Educativa- Área/s de conocimiento: Didáctica y Organización Escolar- Curso: 1- Carácter: Formación Básica- Duración: Primer cuatrimestre- Créditos ECTS: 6,0- Modalidad de impartición: Presencial- Horario: Enlace al horario- Dirección web de la asignatura: http://www.campusvirtual.ull.es- Idioma: Español	

2. Requisitos de matrícula y calificación

No hay requisitos

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: CARLOS JOSÉ GONZÁLEZ RUIZ
- Grupo: P1 y Teoría
General <ul style="list-style-type: none">- Nombre: CARLOS JOSÉ- Apellido: GONZÁLEZ RUIZ- Departamento: Didáctica e Investigación Educativa- Área de conocimiento: Didáctica y Organización Escolar

<p>Contacto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teléfono 1: 922 31 65 02 - Teléfono 2: - Correo electrónico: cgonzalr@ull.es - Correo alternativo: cgonzalr@ull.edu.es - Web: https://educarcomoalternativa.blogspot.com/ 						
<p>Tutorías primer cuatrimestre:</p>						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	10:00	13:00	Torre Profesor Agustín Arévalo - CE.1B	
Todo el cuatrimestre		Martes	10:00	13:00	Torre Profesor Agustín Arévalo - CE.1B	
<p>Observaciones: Las tutorías de los martes (10 a 13 horas) que corresponden con el 50 por ciento de las mismas se realizarán de manera virtual a través de la plataforma meet. Las tutorías de los lunes (10 a 13 horas) se realizarán de manera presencial (el otro 50 por ciento) en el despacho del docente. Para ambas modalidades es necesario concertar cita previa.</p>						
<p>Tutorías segundo cuatrimestre:</p>						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	10:00	13:00	Torre Profesor Agustín Arévalo - CE.1B	
Todo el cuatrimestre		Martes	10:00	13:00	Torre Profesor Agustín Arévalo - CE.1B	
<p>Observaciones: Las tutorías de los martes (10 a 13 horas) que corresponden con el 50 por ciento de las mismas se realizarán de manera virtual a través de la plataforma meet. Las tutorías de los lunes (10 a 13 horas) se realizarán de manera presencial (el otro 50 por ciento) en el despacho del docente. Para ambas modalidades es necesario concertar cita previa.</p>						
<p>Profesor/a: SEBASTIÁN MARTÍN GÓMEZ</p>						
<p>- Grupo: P1 y Teoría</p>						
<p>General</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre: SEBASTIÁN - Apellido: MARTÍN GÓMEZ - Departamento: Didáctica e Investigación Educativa - Área de conocimiento: Didáctica y Organización Escolar 						

Contacto

- Teléfono 1:
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **smarting@ull.es**
- Correo alternativo:
- Web: **<https://sebastianmarting.com/>**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	10:00	13:00	Facultad de Educación - Módulo B - CE.1D	F25
		Lunes	10:00	13:00	Facultad de Educación - Módulo B - CE.1D	F25

Observaciones: El alumnado deberá solicitar cita previa a través del correo institucional del docente (smarting@ull.edu.es) para ser fijada por el profesor. Las tutorías podrán ser hasta un 50% en modalidad virtual, comprendiéndose 1,5 horas virtuales cada día (lunes y martes) La modalidad de las tutorías estará sujeta a la disponibilidad. Los horarios de tutorías pueden variar.

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	10:00	13:00	Facultad de Educación - Módulo B - CE.1D	F25
		Lunes	10:00	13:00	Facultad de Educación - Módulo B - CE.1D	F25

Observaciones: El alumnado deberá solicitar cita previa a través del correo institucional del docente (smarting@ull.edu.es) para ser fijada por el profesor. Las tutorías podrán ser hasta un 50% en modalidad virtual, comprendiéndose 1,5 horas virtuales cada día (lunes y martes) La modalidad de las tutorías estará sujeta a la disponibilidad. Los horarios de tutorías pueden variar.

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Fundamentos comportamentales y sociales de la motricidad humana**
Perfil profesional:

5. Competencias

General

- CG1** - Desarrollar capacidades para la adaptación a nuevas situaciones, la resolución de problemas y para el aprendizaje autónomo, desde una actitud reflexiva y crítica.
- CG2** - Desarrollar habilidades sociales de interrelación y trabajo colaborativo, liderazgo, y de actuación bajo principios éticos y profesionales.
- CG3** - Saber aplicar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para la recogida, análisis de datos y creación de contenidos, acreditando la seguridad en el tratamiento de la información y la comunicación en el desempeño profesional.

Básica

- CB2** - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- CB3** - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- CB4** - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Específica

- CE1.1** - Comprender, elaborar y saber aplicar los procedimientos, estrategias, actividades, recursos, técnicas y métodos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con eficiencia, desarrollando todo el curso de la acción en todos los sectores de intervención profesional de actividad física y deporte (enseñanza formal e informal físico-deportiva; entrenamiento físico y deportivo; ejercicio físico para la salud; dirección de actividad física y deporte).
- CE1.2** - Diseñar y aplicar el proceso metodológico integrado por la observación, reflexión, análisis, diagnóstico, ejecución, evaluación técnico-científica y/o difusión en diferentes contextos y en todos los sectores de intervención profesional de la actividad física y del deporte.
- CE1.3** - Comunicar e interactuar de forma adecuada y eficiente, en actividad física y deportiva, en contextos de intervención diversos, demostrando habilidades docentes de forma consciente, natural y continuada.
- CE1.4** - Adaptar la intervención educativa a las características y necesidades individuales para toda la población y con énfasis en las poblaciones de carácter especial como son: escolares, personas mayores (tercera edad), personas con movilidad reducida y personas con patologías, problemas de salud o asimilados (diagnosticadas y/o prescritas por un médico), atendiendo al género y a la diversidad.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

- Características e impacto de las TIC en la Actividad Física y el Deporte de la cultura audiovisual y digital en la actual Sociedad en Red.
- Alfabetización digital para la Actividad Física y el Deporte: aplicaciones informacionales, comunicativas y redes digitales
- Diseño y desarrollo de entornos de enseñanza-aprendizaje con TIC en para la Actividad Física y el Deporte.

- Mobile learning y aprendizaje ubicuo en la Actividad Físico-Deportiva. Metodologías y pedagogías emergentes.
- TIC e Innovación tecnológica aplicada a la Actividad Física en el Deporte.

Los contenidos se impartirán conjuntamente entre los profesores de la asignatura.

Actividades a desarrollar en otro idioma

- Lectura de Artículos del campo en Inglés.

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado

Aplica el Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado (MECA - ULL)
Aprendizaje basado en el juego - Gamificación, Aprendizaje basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje cooperativo, Metodología Híbrida

Descripción

La metodología de la asignatura sigue el modelo MECA (Modelo de Enseñanza Centrado en el Estudiante) de la ULL por lo que desarrolla estrategias didácticas activas, flexibles y colaborativas, centradas en el aprendizaje autónomo del alumnado, en la resolución de problemas y desarrollo de proyectos, en las que se dé preferencia a la evaluación continuada y formativa. Asimismo la metodología de impartición de esta asignatura se apoya de forma notoria y equilibrada en la utilización continuada de las Tecnologías de la Información y Comunicación (específicamente en la utilización de aulas virtuales y demás recursos de Internet). El uso de aulas virtuales y recursos de Internet cobra una relevancia muy destacada en esta asignatura ya que ello proporcionará a los estudiantes una experiencia de aprendizaje real de aplicaciones educativas de las TIC y favorecerá la adquisición de las competencias específicas de esta asignatura. La asignatura también participa en el proyecto de innovación educativa titulado "Tecnología educativa. Aprendizaje flexible y autónomo del alumnado en entornos híbridos y online apoyado con inteligencia artificial" en convocatoria del Vicerrectorado de Docencia (bienio 2024-26) para experimentar y poner en práctica una metodología híbrida o semipresencial de enseñanza apoyado en la utilización de la Inteligencia Artificial Generativa.

Se ofertarán dos itinerarios de estudio a elección de cada estudiante: a) Aprendizaje por tareas y proyectos en pequeño grupo o equipo donde se desarrollan tareas en aula virtual, y b) Aprendizaje por temas, modalidad de trabajo individual a través microtareas presentadas en el aula virtual.

Desarrollamos una metodología activa, flexible y colaborativa, centradas en la resolución de problemas y casos prácticos, en las que se da preferencia a la evaluación continuada y formativa y a la innovación (dentro y fuera del aula). Para ello, el alumnado deberá realizar varias actividades de aplicación de tecnologías de la información y la comunicación a la actividad físico deportiva. Se hará uso de diferentes metodologías. Por un lado el aprendizaje cooperativo se fomentará a través del uso de los foros de las aulas virtuales, debates presenciales, etc. Por otro lado, mucho de los materiales a usar tendrán un carácter gamificado, de tal manera que el alumnado podrá interactuar con los mismos. Y por último el ABP, ya que el alumnado trabajará todos los temas teóricos de manera transversal para la creación del proyecto final. **Para poder seguir en la evaluación continua el alumnado deberá asistir el 80% de las clases.**

Se permitirá el uso de la inteligencia artificial para la realización de distintas tareas: búsqueda de información a través de los diferentes chatbot existentes, generación de contenido audiovisual así como otras tareas creación de contenido. **Recuerda que la información proporcionada por la IA debe considerarse como un primer borrador sobre el que trabajar y que debes referenciar su uso.**

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	20,00	0,00	20,0	[CG1], [CG3], [CE1.3], [CE1.1], [CB2], [CG2], [CE1.4], [CB3], [CE1.2], [CB4]
Clases prácticas de aula	20,00	0,00	20,0	[CG1], [CG3], [CE1.3], [CE1.1], [CB2], [CG2], [CE1.4], [CB3], [CE1.2], [CB4]
Realización de seminarios	18,00	0,00	18,0	[CG1], [CG3], [CE1.3], [CE1.1], [CB2], [CG2], [CE1.4], [CB3], [CE1.2], [CB4]
Evaluación	2,00	0,00	2,0	[CG1], [CG3], [CE1.3], [CE1.1], [CB2], [CG2], [CE1.4], [CB3], [CE1.2], [CB4]
Elaboración autónoma	0,00	90,00	90,0	[CG1], [CG3], [CE1.3], [CE1.1], [CB2], [CG2], [CE1.4], [CB3], [CE1.2], [CB4]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
		Total ECTS	6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

Area, M., Gros, B. y García-Quismondo, M.A. (2008). Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación. Síntesis.
 Cabero Almenara, J., and Castaño Garrido, C. (2013). *Enseñar Y Aprender En Entorno M-learning*. Síntesis

González Ruiz, C.J. (2014). Una re-lectura del vídeo como recurso didáctico. Estrategias didácticas en escenarios digitales. En E. Martín y J.Hernández Ed.

Pedagogía audiovisual: monográfico de experiencias docentes multimedia / coord. por Estefanía Martín , José Hernández Ortega (2014), págs. 15-25. Disponible en: <https://burjcdigital.urjc.es/handle/10115/12522>

Bibliografía Complementaria

Adell, J. (2013). Entornos personales de aprendizaje. En I. Aguaded, y J. Cabero (coords.), *Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad*, (pp.271-288). Madrid: Alianza.

González Ruiz, C. J. G., & Gómez, S. M. (2019). Prácticas educativas mediadas por TIC: Un análisis de la metodología del profesorado a través del Programa Escuela 2.0.

ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación y docencia creativa , (8), 75-85. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7205654>

Area Moreira, M. (2020). *Escuel@ Digit@I: Los Materiales Didácticos En La Red* . Graó.Barcelona.

<https://puntoq.ull.es/permalink/f/6auhvr/ullabsysULL00618488c-5>

Pérez Gómez, A. (2012). *Educarse en la era digital*. Morata.

Sacristán, A. (2013). Sociedad del conocimiento. En A. Sacristán (comp.) *Sociedad del conocimiento, Tecnología y Educación*. (pp. 19-71). Morata.

Otros Recursos

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

Evaluación continua

La propuesta de evaluación se regirá por el Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (aprobado en la sesión del Consejo de Gobierno del día 21 de junio de 2022; modificado por acuerdos del C.G. de 13-07-2022, 8-11-2022 y 31-05-2023). Todo el alumnado se evalúa con evaluación continua y formativa en todas la convocatorias del curso, salvo que exprese lo contrario a través del procedimiento habilitado en el aula virtual de la asignatura, antes de haberse presentado a las actividades cuya ponderación compute al menos el 40% de la evaluación continua o no cumpla los requisitos que se detallan a continuación.

Para aprobar la asignatura es necesario aprobar la teoría y la práctica, siendo la calificación final la media de ambas calificaciones.

La asistencia y participación a las clases prácticas y teóricas es obligatoria para la modalidad de evaluación continua, **siendo obligatorio asistir al 80 % de las sesiones.**

La evaluación de la asignatura tendrá una dimensión formativa y continua, fomentando actividades en las que el alumnado sea protagonista, teniendo actividades que implican un proceso de autoevaluación.

La EC se mantiene hasta la segunda convocatoria.

Esa concreción se realizará en el marco de la siguiente propuesta de estrategia evaluativa. Las fechas son susceptibles de adecuación según el ritmo del curso y los necesarios ajustes temporales.

Evaluación teoría/práctica

a) Aprendizaje por tareas y proyectos en pequeño grupo o equipo donde se desarrollan tareas en aula virtual.

-Proyecto teórico sobre uno de los temas teóricos propuestos por los docentes (40%). Para permanecer en la EC se debe superar con éxito un 20% del proyecto.

-Proyecto educativo práctico sobre la actividad físico deportiva haciendo uso de las TIC (60%). Para permanecer en la EC se debe superar con éxito un 30% del proyecto.

b) Aprendizaje por temas, modalidad de trabajo individual a través microtareas presentadas en el aula virtual.

-Video didáctico/formativo sobre uno de los temas propuestos por los docentes de la asignatura (40%). Para permanecer en la EC se debe superar con éxito un 20% del proyecto.

-Portfolio de actividades prácticas asociadas a los temas teóricos propuestos por los docentes (60%). Para permanecer en la EC se debe superar con éxito un 30% del proyecto.

Evaluación única o final

La evaluación única es un proceso distinto de la Evaluación Continua y solo se aplicará a aquel alumnado que lo haya solicitado o no supere la EC. Consistirá en la entrega por el estudiante a través del aula virtual de la asignatura de todas las tareas requeridas en la fecha establecida oficialmente por la Facultad de Educación. Estas tareas son coincidentes con el itinerario de aprendizaje por temas (opción B) de tipo individual descrito anteriormente. La ponderación de las actividades será la misma que las establecidas para la evaluación continua.

“El alumnado que se encuentre en la quinta o posteriores convocatorias y desee ser evaluado por un Tribunal, deberá presentar una solicitud a través del procedimiento habilitado en la sede electrónica. Dicha solicitud deberá realizarse con una antelación mínima de diez días hábiles al comienzo del periodo de exámenes”

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Trabajos y proyectos	[CG1], [CG3], [CE1.3], [CE1.1], [CB2], [CG2], [CE1.4], [CB3], [CE1.2], [CB4]	Entrega en tiempo y forma de la tarea o producto solicitado - Adecuada cumplimentación de las demandas de la tarea	20,00 %
Informes memorias de prácticas	[CG1], [CG3], [CE1.3], [CE1.1], [CB2], [CG2], [CE1.4], [CB3], [CE1.2], [CB4]	Entrega en tiempo y forma de la tarea o producto solicitado - Adecuada cumplimentación de las demandas de la tarea	60,00 %
Portafolios	[CG1], [CG3], [CE1.3], [CE1.1], [CB2], [CG2], [CE1.4], [CB3], [CE1.2], [CB4]	Entrega en tiempo y forma de la tarea o producto solicitado - Adecuada cumplimentación de las demandas de la tarea	20,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

Al finalizar con éxito esta asignatura, el alumnado deberá ser capaz de:

- Desarrollar tareas específicas en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Actividad Física y el Deporte con un planteamiento alternativo que incluya la correspondiente solución, y con una visión reflexiva y crítica.

- Evidenciar habilidades sociales y de liderazgo en el desarrollo de trabajos grupales bajo principios éticos y profesionales
- Utilizar recursos integrados TIC para la selección de la información y la transmisión de conocimientos específicos.
- Construir un argumento coherente ante supuestos prácticos relacionados con el campo de la motricidad humana, con más de una alternativa y proponiendo vías de aplicación de una de ellas.
- Establecer procedimientos de obtención de información en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a las Actividades Físico-Deportivas, y valorar contenidos temáticos de manera multifocal
- Transmitir ideas elaboradas en relación a las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a las actividades físico-deportivas a audiencias diversas.
- Mostrar independencia en la profundización en nuevos contenidos en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a las Actividades Físico-Deportivas.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

El curso se organiza atendiendo a la prescripción del verifica con 20 horas de teoría, 20 horas de prácticas, 18 horas de seminario y 2 horas de evaluación.

Este cronograma es aproximativo y no necesariamente implicará su aplicación mecánica.

En dicha asignatura se trabajarán los cinco temas teóricos de manera transversal, pues cada uno de ellos tiene relación directa con el proyecto a realizar por parte del alumnado. Es relevante las dos primeras semanas ya que el alumnado tendrá que elegir la modalidad que desea trabajar a lo largo de la asignatura.

La metodología desarrollada por proyectos requiere una progresión en el curso que depende de la fase de proyecto hasta su presentación y revisión.

Primer cuatrimestre

Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total

<p>Semana 1:</p>	<p>-Presentación de la asignatura. -Presentación de las dos modalidades presentes en la asignatura: a) Aprendizaje por tareas y proyectos en pequeño grupo o equipo donde se desarrollan tareas en aula virtual. b) Aprendizaje por temas, modalidad de trabajo individual a través de microtareas presentadas en el aula virtual.</p>	<p>Presentación de competencias y retos afines a la asignatura.</p>	<p>5.00</p>	<p>6.00</p>	<p>11.00</p>
<p>Semana 2:</p>	<p>Elección de modalidad/itinerario por parte del alumnado. Desarrollo de los contenidos teóricos/prácticos de la asignatura de manera transversal para la realización del proyecto en cualquier modalidad. Tema 1: Características e impacto de las TIC en la Actividad Física y el Deporte de la cultura audiovisual y digital en la actual Sociedad en Red.</p>	<p>Formación de grupos y elección de la modalidad Clase magistral y elaboración de actividades prácticas.</p>	<p>5.00</p>	<p>7.00</p>	<p>12.00</p>

<p>Semana 3:</p>	<p>Desarrollo de los contenidos teóricos/prácticos de la asignatura de manera transversal para la realización del proyecto en cualquier modalidad.</p> <p>Tema 1: Características e impacto de las TIC en la Actividad Física y el Deporte de la cultura audiovisual y digital en la actual Sociedad en Red.</p>	<p>Trabajo y actividades relacionadas con la creación de los diferentes proyectos.</p> <p>Clase magistral y elaboración de actividades prácticas.</p>	<p>5.00</p>	<p>6.00</p>	<p>11.00</p>
<p>Semana 4:</p>	<p>Desarrollo de los contenidos teóricos/prácticos de la asignatura de manera transversal para la realización del proyecto en cualquier modalidad.</p> <p>Tema 2: Alfabetización digital para la Actividad Física y el Deporte: aplicaciones informacionales, comunicativas y redes digitales</p>	<p>Trabajo y actividades relacionadas con la creación de los diferentes proyectos.</p> <p>Clase magistral y elaboración de actividades prácticas.</p>	<p>5.00</p>	<p>7.00</p>	<p>12.00</p>

<p>Semana 5:</p>	<p>Desarrollo de los contenidos teóricos/prácticos de la asignatura de manera transversal para la realización del proyecto en cualquier modalidad.</p> <p>Tema 2: Alfabetización digital para la Actividad Física y el Deporte: aplicaciones informacionales, comunicativas y redes digitales</p>	<p>Trabajo y actividades relacionadas con la creación de los diferentes proyectos.</p> <p>Clase magistral y elaboración de actividades prácticas.</p>	<p>5.00</p>	<p>6.00</p>	<p>11.00</p>
<p>Semana 6:</p>	<p>Desarrollo de los contenidos teóricos/prácticos de la asignatura de manera transversal para la realización del proyecto en cualquier modalidad.</p> <p>Tema 3: Diseño y desarrollo de entornos de enseñanza-aprendizaje con TIC en para la Actividad Física y el Deporte.</p>	<p>.Trabajo y actividades relacionadas con la creación de los diferentes proyectos.</p> <p>Clase magistral y elaboración de actividades prácticas.</p>	<p>5.00</p>	<p>7.00</p>	<p>12.00</p>

<p>Semana 7:</p>	<p>Desarrollo de los contenidos teóricos/prácticos de la asignatura de manera transversal para la realización del proyecto en cualquier modalidad.</p> <p>Tema 3: Diseño y desarrollo de entornos de enseñanza-aprendizaje con TIC en para la Actividad Física y el Deporte.</p>	<p>Trabajo y actividades relacionadas con la creación de los diferentes proyectos.</p> <p>Clase magistral y elaboración de actividades prácticas.</p>	<p>5.00</p>	<p>6.00</p>	<p>11.00</p>
<p>Semana 8:</p>	<p>Desarrollo de los contenidos teóricos/prácticos de la asignatura de manera transversal para la realización del proyecto en cualquier modalidad.</p> <p>Tema 4: Mobile learning y aprendizaje ubicuo en la Actividad Físico-Deportiva. Metodologías y pedagogías emergentes</p>	<p>Trabajo y actividades relacionadas con la creación de los diferentes proyectos.</p> <p>Clase magistral y elaboración de actividades prácticas.</p>	<p>4.00</p>	<p>6.00</p>	<p>10.00</p>

Semana 9:	<p>Desarrollo de los contenidos teóricos/prácticos de la asignatura de manera transversal para la realización del proyecto en cualquier modalidad.</p> <p>Tema 4: Mobile learning y aprendizaje ubicuo en la Actividad Físico-Deportiva. Metodologías y pedagogías emergentes</p>	<p>Trabajo y actividades relacionadas con la creación de los diferentes proyectos.</p> <p>Clase magistral y elaboración de actividades prácticas.</p>	5.00	6.00	11.00
Semana 10:	<p>Desarrollo de los contenidos teóricos/prácticos de la asignatura de manera transversal para la realización del proyecto en cualquier modalidad.</p> <p>Tema 5: TIC e Innovación tecnológica aplicada a la Actividad Física en el Deporte.</p>	<p>Trabajo y actividades relacionadas con la creación de los diferentes proyectos.</p> <p>Clase magistral y elaboración de actividades prácticas.</p>	3.00	6.00	9.00
Semana 11:	<p>Desarrollo de los contenidos teóricos/prácticos de la asignatura de manera transversal para la realización del proyecto en cualquier modalidad.</p> <p>Tema 5: TIC e Innovación tecnológica aplicada a la Actividad Física en el Deporte.</p>	<p>Trabajo y actividades relacionadas con la creación de los diferentes proyectos.</p> <p>Clase magistral y elaboración de actividades prácticas.</p>	3.00	6.00	9.00

Semana 12:	Desarrollo de los contenidos teóricos/prácticos de la asignatura de manera transversal para la realización del proyecto en cualquier modalidad. Repaso temas teóricos.	Finalización de las actividades prácticas	4.00	6.00	10.00
Semana 13:	Puesta en común las propuestas generadas en las diferentes modalidades.	Puesta en común las propuestas generadas en las diferentes modalidades..	5.00	7.00	12.00
Semana 14:	Revisiones y evaluación formativa de los proyectos	Revisiones y evaluación formativa de los proyectos	1.00	8.00	9.00
Semana 15 a 17:	Preparación para la evaluación única	Preparación para la evaluación única	0.00	0.00	0.00
Total			60.00	90.00	150.00