

**Código de asignatura: BU 101**

**Nombre corto: DEPORTE I**

<b>Nombre del programa académico</b>	Química Industrial
<b>Nombre completo de la asignatura</b>	Deportes I (BU 101)
<b>Área académica o categoría</b>	Bienestar
<b>Semestre y año de actualización</b>	2022-1
<b>Semestre y año en que se imparte</b>	Semestre 1 – Año 1
<b>Tipo de asignatura</b>	[ X ] Obligatoria [ ] Electiva
<b>Número de créditos ECTS</b>	2
<b>Director o contacto del programa</b>	Hoover Albeiro Valencia Sanchez
<b>Coordinador o contacto de la asignatura</b>	Waldino Castañeda Lozano

**Descripción y contenidos**

<p><b>1. Breve descripción</b></p> <p>Con el desarrollo de los contenidos programáticos del deporte I, se implementan los postulados de la dimensión teleológica, así como el abordaje de los principios y valores institucionales, tendiente a mantener vivo ese legado inmaterial y material de la UTP de manera autónoma. La dimensión teleológica y la identidad institucional planteadas en el Proyecto educativo Institucional (PEI) de la Universidad Tecnológica de Pereira, también son asumido en el deporte I, como compromiso para la formación profesional integral; que implica ir más allá de la preparación intelectual y buscar un compromiso institucional con la formación en valores humanos, culturales y sociales, coadyuvando a fortalecer las competencias blandas del ser.</p>
<p><b>2. Objetivos</b></p> <p>Fomentar la práctica de la Actividad Física y el Deporte para crear hábitos y estilos de vida saludable, que coadyuvan a la formación integral.</p>
<p><b>3. Resultados de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Generar conciencia alrededor de los factores de riesgo de la salud en el cumplimiento diligente y honesto de su rol individual y colectivo dentro de la sociedad, en búsqueda del bienestar y calidad de vida.</li> <li>➤ Identifica la importancia de la actividad física y el deporte, como factor protector del cuidado y autocuidado del cuerpo (físico, mental y emocional), bajo el cumplimiento diligente y honesto con capacidad de asumir las consecuencias de sus actos.</li> </ul>
<p><b>4. Contenido</b></p> <p>Conceptualización: introducción al espacio vivencia y el deporte para la salud. 6 horas. Seres humanos en formación para la vida: talleres de formación integral, recreación lúdica y actividad física. 8 horas. Practicemos: mediante la exploración deportiva en diferentes disciplinas. 18 horas.</p>
<p><b>5. Requisitos</b></p> <p>Estar matriculado como estudiante regular en el programa académico de la Universidad Tecnológica de Pereira.</p>
<p><b>6. Recursos</b></p> <p>Bibliografía</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sánchez, D. B. (2004). El calentamiento: una vía para la autogestión de la actividad física (Vol. 572). Inde.</li> <li>• AA. VV. (2007). Iniciación a los deportes de raqueta. Editorial Paidotribo México.</li> <li>• i Obrador, E. M. S. (2000). Actividades acuáticas recreativas (Vol. 565). Inde.</li> <li>• Cardozo, J. M. C. (2006). Poder, tiempo y libre y recreación. Lúdica pedagógica, 2(11).</li> <li>• Sánchez-Ojeda, M. A., &amp; Luna-Bertos, E. D. (2015). Hábitos de vida saludable en la población universitaria. Nutrición hospitalaria, 31(5), 1910-1919. J Ibarra Mora, C Hernández-Mosqueira - Sportis, 2019.</li> <li>• Gombrich, E. H. (2002). Cuatro teorías sobre la expresión artística. EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica, (7), 11-18.</li> </ul>

**7. Herramientas técnicas de soporte para la enseñanza**

- Plataforma Classroom con el contenido propio de la asignatura. (Trabajo práctico, sincrónico y asincrónico).
- Batería de test para aptitud física.
- Implementos Deportivos.
- Escenarios deportivos.

**8. Trabajos en laboratorio y proyectos**

ABA: aprendizaje basado en la acción, APP: aprendizaje por proyectos. Podcasts informativos, comic a través de Pixton y resolución de problemas en la sesión académica.

**9. Métodos de aprendizaje**

- Talleres participativos, clases virtuales teóricas sincrónicas y asincrónicas, clases prácticas. Pedagogías constructivistas.

**10. Métodos de evaluación**

Criterios Porcentaje	
Participación y asistencias a clase	40%
Creatividad y recursividad	30%
Asimilación de contenidos	30%

Escala de evaluación cualitativa:

Aprobó	Apr. Sobre el 60%
Reprobó	Rep. Por debajo del 60 %
Inasistencia	20% nota: 0.0

Porcentaje por clase asistencia a clase:

70%	14 clases
87,5%	16 clases