

DEPORTES I (CÓDIGO BU101)

Nombre del programa académico	Tecnología Eléctrica
Nombre completo de la asignatura	Deportes I
Área académica o categoría	Formación Integral (Formación Humana)
Semestre y año de actualización	Semestre 01 – Año 2023
Semestre y año en que se imparte	Semestre 1 – Año 1
Tipo de asignatura	[X] Obligatoria [] Electiva
Número de créditos académicos	1
Director o contacto del programa	Santiago Gómez Estrada
Coordinador o contacto de la asignatura	Waldino Castañeda Lozano

Horas por semestre				
HT	HP	TH	TI	HTS
0	32	32	16	48

Descripción y contenidos**1. Breve descripción.**

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.

2. Objetivo de la asignatura.

Fomentar la práctica de la Actividad Física y el Deporte para crear hábitos y estilos de vida saludable, que coadyuvan a la formación integral.

3. Resultados de aprendizaje.

RA1: 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.

RA2: 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.

Los RA de esta asignatura:

• *corresponden a los RAP-3.*

• *dan cumplimiento a los RA-PC3 de la dimensión pensamiento crítico de la formación profesional integral.* • *dan cumplimiento a los RA-FH1, RA-FH2, RA-FH3 y RA-FH4 de la dimensión formación humana de la formación profesional integral.*

4. Contenido.

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.

Practiquemos: mediante la exploración deportiva en diferentes disciplinas. 18 horas.

5. Requisitos.

Estar matriculado como estudiante regular en el programa académico de la Universidad Tecnológica de Pereira.

6. Recursos.

[1] Sánchez, D. B. (2004). El calentamiento: una vía para la autogestión de la actividad física (Vol. 572). Inde.

[2] AA. VV. (2007). Iniciación a los deportes de raqueta. Editorial Paidotribo México.

[3] i Obrador, E. M. S. (2000). Actividades acuáticas recreativas (Vol. 565). Inde.

[4] Cardozo, J. M. C. (2006). Poder, tiempo y libre y recreación. Lúdica pedagógica, 2(11).

[5] Sánchez-Ojeda, M. A., & 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.

[6] Gombrich, E. H. (2002). Cuatro teorías sobre la expresión artística. EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica, (7), 11-18.

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
-------	-----------