

Curso: Aprendizaje Motor		Horas aula: 2
Clave: 101CP003		Horas virtuales: 1
Antecedentes:		Horas laboratorio: 1 Horas independientes: 3
Competencia del área: Discriminar los elementos pedagógicos, técnicos, y biológicos de la estructura del entrenamiento, con el fin de sustentar la toma de decisiones en el proceso de preparación, con apertura al cambio y conforme a los principios del entrenamiento deportivo.	Competencia del curso: Integrar los procesos de adquisición, desarrollo y control del aprendizaje motor para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje de las destrezas motrices en su aplicación en situaciones prácticas del entrenamiento deportivo, considerando las características individuales de los atletas con enfoque en la calidad.	
Elementos de competencia:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los contenidos conceptuales del aprendizaje motor, con apertura al cambio, para facilitar la adquisición de habilidades deportivas de los atletas en el proceso del entrenamiento deportivo, respetando las etapas psicomotrices de los sujetos. 2. Reconocer los principales modelos y teorías que explican los procesos del aprendizaje motor, para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la iniciación deportiva, en el proceso deportivo, considerando las características individuales de los atletas mostrando capacidad de comunicación oral. 3. Contrastar las variables y factores que influyen en la adquisición del aprendizaje motor, para considerarlos en la planificación del proceso enseñanza – aprendizaje en el ámbito deportivo, que obedezcan a los fundamentos técnicos específicos de la disciplina con habilidad para la planificación. 		
Perfil del docente:		
Licenciado en Entrenamiento Deportivo o carrera afín, preferentemente con estudios de posgrado en ciencias del deporte o afín; por lo menos cuatro años de experiencia en el campo, así como en docencia a nivel profesional; planifica los procesos de enseñanza aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios, evalúa los procesos de enseñanza aprendizaje con un enfoque formativo, con una actitud de cambio a las innovaciones pedagógicas.		
Elaboró: GONZALEZ FIMBRES ROBERTO ANDRES/ NAVARRETE MARTÍNEZ JUAN		Agosto 2021
Revisó: MTRA. REYNA ISABEL OCHOA LANDÍN		Agosto 2021
Última actualización:		
Autorizó: Coordinación de Procesos Educativos		Septiembre 2021

<p>Elemento de competencia 1: Identificar los contenidos conceptuales del aprendizaje motor, con apertura al cambio, para facilitar la adquisición de habilidades deportivas de los atletas en el proceso del entrenamiento deportivo, respetando las etapas psicomotrices de los sujetos.</p>	
<p>Competencias blandas a promover: Apertura al cambio.</p>	
<p>EC1 Fase I: Fundamentos de aprendizaje y control motor.</p>	
<p>Contenido: Aprendizaje motor. Desarrollo motor. Comportamiento motor. Control motor.</p>	
<p>EC1 F1 Actividad de aprendizaje 1: Lectura crítica sobre identificación de conceptos básicos del aprendizaje motor</p> <p>Elaborar de forma individual una ficha de lectura crítica sobre el aprendizaje motor, desarrollo motor, comportamiento motor y control motor, indicar sus características y realizar la organización de conjuntos o clases, con base en la información proporcionada en el aula y los materiales del apartado de recursos.</p> <p>Integrar documento de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y entregar la evidencia en el aula.</p> <p>Participar en una discusión grupal, mediante la apertura al cambio, donde cada quien aporte su punto de vista con respecto a los resultados de la actividad.</p> <p>3 hrs. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal (X) Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos: 1. Carbonero, C. y Cañizares, J. (2016). El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de lectura crítica. • Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC1 F1 Actividad de aprendizaje 2: Mapa conceptual sobre los elementos del aprendizaje motor</p> <p>Elaborar de forma individual un mapa conceptual de los fundamentos del aprendizaje y control motor, incluir los conceptos de aprendizaje, desarrollo, comportamiento y control motor con relación al entrenamiento deportivo, con base en los materiales del apartado de recursos.</p> <p>Utilizar algún programa para elaborar gráficos como por ejemplo Canva, Xmind, Smart Draw o el de su preferencia, cuidando la estructura lógica de la información.</p> <p>Diseñar actividad de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y subir la evidencia por plataforma educativa institucional para su evaluación y retroalimentación.</p> <p>1 hr. Virtual</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos: 1. Carbonero, C. y Cañizares, J. (2016). El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen. 2. Aplicación para gráficos: Canva, Xmind, Smart Draw.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de mapa conceptual.
<p>EC1 F1 Actividad de aprendizaje 3: Diario de</p>	<p>Tipo de actividad:</p>

<p>doble entrada sobre los fundamentos del aprendizaje motor</p> <p>Elaborar de forma individual en un diario de doble entrada sobre los fundamentos del aprendizaje motor, su concepto ¿qué es?, establecer sus conocimientos previos ¿qué es lo que sé?, establecer el objetivo de aprendizaje ¿qué quiero saber? y los aprendizajes obtenidos ¿qué aprendí?, con base en la información proporcionada en el aula y los materiales de apoyo del apartado de recursos.</p> <p>Integrar documento de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador, entregar la evidencia en el aula para su evaluación y retroalimentación.</p> <p>Participar en una discusión grupal, donde cada quien aporte su punto de vista, ejerciendo la apertura al cambio, con respecto a los resultados de la actividad.</p> <p>3 hrs. Aula</p>	<p>Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal (X) Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <p>1. Carrasco, D. y Carrasco, D. (2014). Aprendizaje motor.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica diario de doble entrada. • Asistencia y participación en el aula.
<p>EC1 Fase II: El aprendizaje de las habilidades motrices.</p> <p>Contenido: Concepto: habilidad, capacidad, tarea y competencia motriz. Tipos y categorías de habilidades motrices. Condiciones en que se aprende y características del aprendiz. Aprendizaje motor y diferencias individuales.</p>	
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 4: Cuestionario sobre habilidades y destrezas motrices</p> <p>Responder de forma individual el cuestionario propuesto por el facilitador en plataforma sobre el aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices, con base en la lectura de los materiales del apartado de recursos.</p> <p>1 hr. Virtual</p>	<p>Tipo de actividad:</p> <p>Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <p>1. Serrano, E. (2013). Habilidades, destrezas y tareas motrices. Concepto, clasificación y análisis. Actividades para su desarrollo en educación primaria.</p> <p>2. Cuestionario propuesto por el facilitador.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de cuestionario.
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 5: Exposición sobre condiciones de aprendizaje motor</p> <p>Exponer en equipo sobre las condiciones en que se aprende y las características del aprendiz, con base en la información proporcionada en el aula y los materiales del apartado de recursos.</p> <p>Participar en el proceso de asignación de subtemas por parte del facilitador, identificar</p>	<p>Tipo de actividad:</p> <p>Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <p>1. Cañizares, J. y Carbonero, C. (2016). Aprendizaje motor del niño en edad escolar.</p>

<p>concepto, clasificación y fases de adquisición de una habilidad motriz.</p> <p>Presentar de acuerdo con las indicaciones de formato, forma y entrega propuestas por el facilitador.</p> <p>3 hrs. Aula</p>	<p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de exposición. • Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 6: Práctica de laboratorio sobre técnicas de aprendizaje motor</p> <p>Realizar en equipo la práctica de laboratorio sobre las técnicas de aprendizaje motor, ejemplificar en el campo acciones motrices específicas de un deporte, aplicar los pasos metodológicos para la enseñanza de la técnica deportiva e identificar el nivel de ejecución de sus compañeros.</p> <p>Elaborar un reporte escrito sobre los principios esenciales resultantes de la práctica de laboratorio, complementada con la información proporcionada previamente en el aula, los recursos de la actividad en plataforma u otras fuentes de sustento académico.</p> <p>Seguir los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador, y entregar el reporte en el aula.</p> <p>Participar en una discusión grupal sobre el tema, donde cada equipo aporta su punto de vista con respecto a los resultados de la práctica.</p> <p>2 hrs. Laboratorio</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales () Laboratorio (X) Grupal (X) Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos: 1. Cañizares, J. y Carbonero, C. (2017). Cómo mejorar el aprendizaje motor de tu hijo</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de práctica de laboratorio. • Rúbrica de reporte escrito. • Asistencia y participación activa en el laboratorio.
<p>EC1 Fase III: Habilidades motrices.</p> <p>Contenido: El proceso de adquisición motriz. Propuesta síntesis de las fases del aprendizaje motor: Fase inicial o cognitiva - Fase intermedia o asociativa - Fase final o autónoma.</p>	
<p>EC1 F3 Actividad de aprendizaje 7: Cuadro sinóptico sobre adquisición motriz</p> <p>Elaborar de manera individual un cuadro sinóptico sobre la adquisición de habilidades motrices, los conceptos que interfieren en ella, el proceso de adquisición, grados de habilidad, competencia y mejora progresiva en la práctica del deporte, con base en los materiales del apartado de recursos.</p> <p>Utilizar algún programa para elaborar gráficos como por ejemplo Canva, Xmind, Smart Draw o el de su preferencia, cuidando la estructura lógica de la información.</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos: 1. Castañer, M. (2013). Manifestaciones básicas de la motricidad.</p> <p>2. Video: QuickTeach PE. (2015). Stages of Learning: Skill Acquisition - PE & Sport (Motor Skills).</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica cuadro sinóptico

<p>Integrar documento de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y subir la evidencia por plataforma educativa institucional para su evaluación y retroalimentación.</p> <p>1 hr. Virtual</p>	
<p>EC1 F3 Actividad de aprendizaje 8: Cuadro comparativo sobre las fases de aprendizaje motor</p> <p>Elaborar en equipo, un cuadro comparativo sobre las fases del aprendizaje motor, identificar semejanzas y diferencias, características y función del entrenador, con relación a los procesos en que se va adquiriendo el aprendizaje motor, hacer uso del formato proporcionado por el facilitador y los materiales del apartado de recursos.</p> <p>Integrar documento de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y entregar la evidencia en el aula.</p> <p>Participar en una discusión grupal sobre el tema, mediante la apertura al cambio, donde cada quien aporte su punto de vista con respecto a los resultados de la actividad.</p> <p>3 hrs. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal (X) Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carrasco, D. y Carrasco, D. (2014). Aprendizaje motor. 2. Formato propocionado por el facilitador. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de cuadro comparativo. • Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC1 F3 Actividad de aprendizaje 9: Evaluación del primer elemento de competencia</p> <p>Realizar de manera individual en plataforma educativa, la evaluación de opción múltiple sobre el primer elemento de competencia.</p> <p>1 hr. Virtual</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Examen proporcionado por el facilitador. 2. Referencias y materiales utilizados en las diversas actividades del elemento de competencia, para su estudio previo. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Conforme con los aciertos de los reactivos del examen.</p>
<p>Evaluación formativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura crítica sobre los conceptos básicos de aprendizaje motor. • Mapa conceptual sobre los elementos del aprendizaje motor. • Diario de doble entrada sobre los fundamentos del aprendizaje motor. • Cuestionario de habilidades y destrezas motrices. 	

- Exposición de condiciones de aprendizaje motor.
- Práctica de laboratorio de técnicas de aprendizaje motor.
- Cuadro sinóptico de la adquisición motriz.
- Cuadro comparativo de las fases de aprendizaje motor.
- Evaluación del primer elemento de competencia.

Fuentes de información

1. Canva. (s/f). Mapa conceptual. Canva.com.es. <https://www.canva.com/graphs/concept-maps/>
2. Cañizares, J. y Carbonero, C. (2016). Aprendizaje motor del niño en edad escolar. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/63425>
3. Cañizares, J. y Carbonero, C. (2017). Cómo mejorar el aprendizaje motor de tu hijo. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/63451>
4. Carbonero, C. y Cañizares, J. (2016). El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/63395>
5. Carrasco, D. y Carrasco, D. (2014). Aprendizaje motor. Instituto Nacional de Educación Física, Universidad Politécnica de Madrid. <http://futbolcarrasco.com/wp-content/uploads/2014/08/futbolcarrascoinef3curso6.pdf>
6. Castañer, M. (2013). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Edicions de la Universitat de Lleida. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/54540>
7. QuickTeach PE. (9 de noviembre de 2015). Stages of Learning: Skill Acquisition - PE & Sport (Motor Skills) <https://www.youtube.com/watch?v=n7UcobScnck>
8. Serrano, E. (2013). *Habilidades, destrezas y tareas motrices. Concepto, clasificación y análisis. Actividades para su desarrollo en educación primaria*. <http://www.efdeportes.com/efd182/habilidades-destrezas-y-tareas-motrices.htm>
9. Smartdraw. (s/f). Mapas mentales. Smartdraw.com. <https://www.smartdraw.com/mind-map/mapas-mentales.htm>
10. XMind. (s/f). Mapas conceptuales. Xmind.net. <https://www.xmind.net/m/Z6Ex/>

Elemento de competencia 2: Reconocer los principales modelos y teorías que explican los procesos del aprendizaje motor, para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la iniciación deportiva, en el proceso deportivo, considerando las características individuales de los atletas mostrando capacidad de comunicación oral.

Competencias blandas a promover: Capacidad de comunicación oral.

EC2 Fase I: Teorías clásicas del aprendizaje motor.

Contenido: Teoría de Adams (1971), Teoría de Schmidt (1975), Los sistemas dinámicos, Los postulados de Bernstein, Desarrollo del aprendizaje motor.

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 10: Síntesis sobre las teorías clásicas del aprendizaje motor

Elaborar de manera individual, una síntesis de las teorías de Adams (1971), teoría de Schmidt (1975), los sistemas dinámicos, los postulados de Bernstein y el desarrollo del aprendizaje motor, con base en la información proporcionada en el aula, los materiales del apartado de recursos u otras fuentes con sustento académico.

Integrar documento de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador, y subir la evidencia por plataforma educativa insititucional para su evaluación y retroalimentación.

1 hr. Virtual

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
 Grupal () Individual (X) Equipo ()
 Independientes ()

Recursos:

1. Cañizares, J. y Carbonero, C. (2016). [El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen](#)
2. Carrasco, D. y Carrasco, D. (2014). [Aprendizaje motor](#)
3. Suárez, P. y Hernández, A. (2007). [Aprendizaje motor: una breve revisión teórica.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

- [Rúbrica de síntesis.](#)

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 11: Cuadro comparativo sobre las teorías clásicas del aprendizaje motor

Realizar en equipo, un cuadro comparativo sobre las teorías clásicas del aprendizaje motor, indicar diferencias, semejanzas, características y autores, con base en la información proporcionada en la sesión y los materiales del apartado de recursos.

Integrar documento de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y entregar la evidencia en el aula.

Participar en una discusión grupal ordenada, donde cada equipo aporte su punto de vista, mediante la capacidad de comunicación oral, con respecto a los resultados de la práctica.

3 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales () Laboratorio ()
 Grupal (X) Individual () Equipo (X)
 Independientes ()

Recursos:

1. Carrasco, D. y Carrasco, D. (2014). [Aprendizaje motor.](#)
2. Suárez, P. y Hernández, A. (2007). [Aprendizaje motor: una breve revisión teórica.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

- [Rúbrica de cuadro comparativo.](#)
- Asistencia y participación activa en el aula.

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 12: Práctica de laboratorio sobre las teorías clásicas del aprendizaje motor

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales () Laboratorio (X)
 Grupal () Individual () Equipo (X)
 Independientes ()

<p>Realizar en equipo, la práctica de laboratorio sobre las teorías clásicas del aprendizaje motor aplicada a un deporte en específico teorías de Adams (1971), Teoría de Schmidt (1975), los sistemas dinámicos, los postulados de Bernstein, desarrollo del aprendizaje motor), con base en la información proporcionada en la sesión, las indicaciones del manual y los materiales del apartado de recursos.</p> <p>Elaborar un reporte escrito, de al menos dos cuartillas, y detallar los pasos para realizar la práctica, de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador, y entregar la evidencia en el aula para su evaluación y retroalimentación.</p> <p>1 hr. Laboratorio</p>	<p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carrasco, D. y Carrasco, D. (2014). Aprendizaje motor. 2. Suárez, P. y Hernández, A. (2007). Aprendizaje motor: una breve revisión teórica. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de práctica de laboratorio. • Rúbrica de reporte escrito. • Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC2 Fase II: Modelos de procesamiento de la información.</p> <p>Contenido: Modelos de procesamiento de la información en el ámbito del aprendizaje y control motor, Modelo de Fitts y Posner, El modelo de Gentile.</p>	
<p>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 13: Resumen sobre modelos de procesamiento de información en el ámbito del aprendizaje y control motor</p> <p>Elaborar de forma individual, un resumen de dos cuartillas sobre los modelos de procesamiento de la información en el ámbito del aprendizaje y control motor, modelo de Fitts y Posner, el modelo de Gentile, con base en la información proporcionada en el aula, los materiales del apartado de recursos u otras fuentes de sustento académico.</p> <p>Integrar documento de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y subir la evidencia a plataforma educativa institucional para su evaluación y retroalimentación.</p> <p>1 hr. Virtual</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cañizares, J. y Carbonero, C. (2016). El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen 2. Carrasco, D. y Carrasco, D. (2014). Aprendizaje motor 3. Suárez, P. y Hernández, A. (2007). Aprendizaje motor: una breve revisión teórica. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de resumen.
<p>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 14: Cuadro comparativo sobre los modelos de procesamiento de la información</p> <p>Realizar en equipo un cuadro comparativo sobre los modelos de procesamiento de la información, indicar diferencias, semejanzas, características y autores, con base en la información proporcionada en el aula y los materiales del apartado de recursos.</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal (X) Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carrasco, D. y Carrasco, D. (2014). Aprendizaje motor. 2. Suárez, P. y Hernández, A. (2007). Aprendizaje

<p>Hacer uso de creatividad y seguir los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y entregar la evidencia en el aula.</p> <p>Participar en una discusión grupal ordenada, mediante la capacidad de comunicación oral, donde cada equipo aporte su punto de vista con respecto a los resultados de la actividad.</p> <p>3 hrs. Aula</p>	<p>motor: una breve revisión teórica.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica cuadro comparativo. • Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 15: Práctica de laboratorio sobre modelos en el ámbito del aprendizaje y control motor.</p> <p>Realizar en equipo la práctica de laboratorio de los modelos de procesamiento de la información en el ámbito del aprendizaje y control motor, modelo de Fitts y Posner, el modelo de Gentile, aplicada a un deporte en específico, con base en la información proporcionada en el aula, siguiendo las indicaciones del facilitador o del manual.</p> <p>Elaborar un reporte escrito, de al menos dos cuartillas, y detallar los pasos para realizar la práctica, de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador, y entregar la evidencia en el aula para su evaluación y retroalimentación.</p> <p>1 hr. Laboratorio</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales () Laboratorio (X) Grupal () Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carrasco, D. y Carrasco, D. (2007). Aprendizaje motor. 2. Suárez, P., Hernández (2007). Aprendizaje motor: breve revisión teórica. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de práctica de laboratorio. • Rúbrica de reporte escrito. • Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC2 Fase III: La programación motora en el proceso de control.</p> <p>Contenido: Concepto de programa motor, Contenido de los programas motores, Programas motores generales y específicos.</p>	
<p>EC2 F3 Actividad de aprendizaje 16: Trabajo escrito de programa motor, contenido de los programas motores, programas motores generales y</p> <p>Elaborar de manera individual, un trabajo escrito de programa motor, contenido de los programas motores, programas motores generales y específicos, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos de la actividad en plataforma u otras fuentes de sustento académico.</p> <p>Integrar documento de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y subir la evidencia a plataforma para su evaluación y retroalimentación.</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carrasco, D. y Carrasco, D. (2007). Aprendizaje motor. 2. Suárez, P., Hernández (2007). Aprendizaje motor: breve revisión teórica. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de trabajo escrito.

1 hr. Virtual	
<p>EC2 F3 Actividad de aprendizaje 17: Mapa conceptual de la programación motora en el proceso de control.</p> <p>Elaborar en equipo, un mapa conceptual sobre la programación motora en el proceso de control, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos de la actividad u otras fuentes de sustento académico.</p> <p>Utilizar algún programa para elaborar gráficos como por ejemplo Canva, Xmind, Smart Draw o el de su preferencia, cuidando la estructura lógica de la información.</p> <p>Diseñar actividad de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y entregar la evidencia en el aula.</p> <p>Participar en una discusión grupal sobre el tema, ejerciendo la capacidad de comunicación oral, donde cada equipo aporte su punto de vista con respecto a los resultados de la actividad.</p> <p>3 hrs. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal (X) Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Carrasco, D. y Carrasco, D. (2007). Aprendizaje motor. Suárez, P., Hernández (2007). Aprendizaje motor: breve revisión teórica. Aplicación para gráficos: Canva, Xmind, Smart Draw. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rúbrica de mapa conceptual. Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC2 F3 Actividad de aprendizaje 18: Práctica de laboratorio sobre programas motores generales y específicos.</p> <p>Realizar en equipo la práctica de laboratorio de los programas motores generales y específicos, aplicados a un deporte en particular, con base en la información proporcionada en el aula, siguiendo las indicaciones del facilitador o del manual.</p> <p>Elaborar un reporte escrito sobre los principios esenciales resultantes de la práctica de laboratorio, complementada con la información proporcionada previamente en el aula, los recursos de la actividad en plataforma o en otras fuentes de sustento académico.</p> <p>Integrar documento de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y entregar el reporte en el aula.</p> <p>Participar en una discusión grupal sobre el tema, donde cada equipo aporte su punto de vista con respecto a los resultados de la práctica.</p> <p>2 hrs. Laboratorio</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales () Laboratorio (X) Grupal (X) Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Carrasco, D. y Carrasco, D. (2014). Aprendizaje motor. Suárez, P. y Hernández, A. (2007). Aprendizaje motor: una breve revisión teórica. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rúbrica de práctica de laboratorio. Rúbrica de reporte escrito. Asistencia y participación activa en el aula.

EC2 F3 Actividad de aprendizaje 19: Evaluación del segundo elemento de competencia

Realizar de manera individual en plataforma educativa, la evaluación sobre el segundo elemento de competencia.

1 hr. Virtual

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

1. Examen proporcionado por el facilitador.
2. Referencias y materiales utilizados en las diversas actividades del elemento de competencia, para su estudio previo.

Criterios de evaluación de la actividad:

Conforme con los aciertos de los reactivos del examen.

Evaluación formativa:

- Síntesis de las teorías clásicas del aprendizaje motor.
- Cuadro comparativo de las teorías clásicas del aprendizaje motor.
- Práctica de laboratorio teorías clásicas del aprendizaje motor.
- Resumen de los modelos de procesamiento de la información.
- Cuadro comparativo de los modelos de procesamiento de la información.
- Práctica de laboratorio de modelos en el ámbito del aprendizaje y control motor.
- Trabajo escrito de programa motor.
- Mapa conceptual de la programación motora.
- Práctica de laboratorio sobre programas motores generales y específicos.
- Evaluación del segundo elemento de competencia.

Fuentes de información

1. Canva. (s/f). Mapa conceptual. Canva.com.es. <https://www.canva.com/graphs/concept-maps/>
2. Cañizares, J. y Carbonero, C. (2016). El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/63395>
3. Carrasco, D. y Carrasco, D. (2007). Aprendizaje motor. Instituto nacional de educación física. Recuperado de <http://futbolcarrasco.com/wp-content/uploads/2014/08/futbolcarrascoinef3curso6.pdf>
4. Smartdraw. (s/f). Mapas mentales. Smartdraw.com. <https://www.smartdraw.com/mind-map/mapas-mentales.htm>
5. Suárez, P., Hernández (2007). Aprendizaje motor: breve revisión teórica. *com*, 12(19)<https://www.efdeportes.com/efd109/aprendizaje-motor-una-breve-revision-teorica.htm>
6. XMind. (s/f). Mapas conceptuales. Xmind.net. <https://www.xmind.net/m/Z6Ex/>

Elemento de competencia 3: Contrastar las variables y factores que influyen en la adquisición del aprendizaje motor, para considerarlos en la planificación del proceso enseñanza – aprendizaje en el ámbito deportivo, que obedezcan a los fundamentos técnicos específicos de la disciplina con habilidad para la planificación.

Competencias blandas a promover: Habilidad para la planificación.

EC3 Fase I: Factores que influyen en la capacidad para aprender.

Contenido: Factores intrínsecos que afectan a la adquisición de las tareas motrices, Factores extrínsecos sobre la adquisición de tareas motrices.

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 20: Mapa conceptual de los factores que influyen el aprendizaje motor.

Elaborar de manera individual, un mapa conceptual de los factores que influyen el aprendizaje motor incluyendo los factores ligados a: sujeto, la tarea, aspecto perceptivo, la toma de decisiones, la ejecución de la habilidad y proceso enseñanza-aprendizaje.

Utilizar algún programa para elaborar gráficos como por ejemplo [Canva](#), [Xmind](#), [Smart Draw](#) o el que prefiera, cuidando la estructura lógica de la información.

Diseñar de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y entregar la evidencia en el aula.

Participar en una discusión grupal sobre las distintas clasificaciones de los factores y determinar su implicación práctica, aportar por equipo su punto de vista con respecto a los resultados de la actividad.

3 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales () Laboratorio ()
Grupal (X) Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

1. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2016). [Aprendizaje motor del niño en edad escolar](#). Wanceulen Editorial.
2. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2017). [Cómo mejorar el aprendizaje motor de tu hijo](#). Wanceulen Editorial.
3. Carbonero Celis, C. y Carbonero Celis, C. (2016). [El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen](#). Wanceulen Editorial.
4. Castañer, M. (2013). [Manifestaciones básicas de la motricidad](#). Edicions de la Universitat de Lleida.
5. Aplicación para gráficos: [Canva](#), [Xmind](#), [Smart Draw](#).

Criterios de evaluación de la actividad:

- [Rúbrica de mapa conceptual](#).
- Asistencia y participación activa en el aula.

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 21: Video ejemplificando uno de los factores del aprendizaje motor.

Realizar en equipo, un video donde se muestre un ejemplo práctico que evidencie la implicación de una de las clasificaciones de los factores que influyen en el aprendizaje motor, ejerciendo la habilidad para la planificación, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos recomendados en plataforma u otras fuentes confiables.

Producir de acuerdo con los lineamientos de la estructura del contenido del video proporcionados por el facilitador.

Subir el video a Youtube o algún drive personal y

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

1. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2016). [Aprendizaje motor del niño en edad escolar](#). Wanceulen Editorial.
2. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2017). [Cómo mejorar el aprendizaje motor de tu hijo](#). Wanceulen Editorial.
3. Carbonero Celis, C. y Carbonero Celis, C. (2016). [El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen](#). Wanceulen Editorial.
4. Castañer, M. (2013). [Manifestaciones básicas de la](#)

<p>compartir el enlace en la plataforma institucional, para su retroalimentación y evaluación.</p> <p>1 hr. Virtual</p>	<p>motricidad . Edicions de la Universitat de Lleida.</p> <p>5. Equipo de video: smartphone, cámara de video.</p> <p>6. Aplicación para edición de video: Filmora .</p> <p>7. Lineamientos de la estructura del contenido del video, proporcionado por el facilitador.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de video .
<p>EC3 F1 Actividad de aprendizaje 22: Práctica de laboratorio factores que influyen el aprendizaje motor.</p> <p>Realizar en equipo, una práctica de laboratorio donde se evidencie la influencia de las distintas clasificaciones de los factores que influyen el aprendizaje motor.</p> <p>Elaborar un reporte escrito sobre los principios esenciales resultantes de la práctica de laboratorio, complementada con la información proporcionada previamente en el aula, los recursos de la actividad en plataforma o en otras fuentes de sustento académico.</p> <p>Integrar documento de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y entregar el reporte en el aula.</p> <p>Participar en una discusión grupal sobre el tema, donde cada equipo aporte su punto de vista con respecto a los resultados de la práctica.</p> <p>3 hrs. Laboratorio</p>	<p>Tipo de actividad:</p> <p>Aula () Virtuales () Laboratorio (X)</p> <p>Grupal (X) Individual () Equipo (X)</p> <p>Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2016). Aprendizaje motor del niño en edad escolar . Wanceulen Editorial. 2. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2017). Cómo mejorar el aprendizaje motor de tu hijo . Wanceulen Editorial. 3. Carbonero Celis, C. y Carbonero Celis, C. (2016). El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen . Wanceulen Editorial. 4. Castañer, M. (2013). Manifestaciones básicas de la motricidad . Edicions de la Universitat de Lleida. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de práctica de laboratorio . • Rúbrica de reporte escrito . • Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC3 Fase II: Procesos del aprendizaje motor.</p> <p>Contenido: Niveles iniciales del aprendizaje motor. Niveles superiores del aprendizaje motor.</p>	
<p>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 23: Lectura crítica de los procesos del aprendizaje motor.</p> <p>Realizar de manera individual, un reporte de lectura crítica sobre los procesos del aprendizaje motor, con el objetivo de entender los conceptos que intervienen para lograr el aprendizaje de tareas motoras, aspectos comparativos y contrastes, partiendo de los recursos propuestos en la actividad.</p> <p>Conceptos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niveles iniciales del aprendizaje motor. • Niveles superiores del aprendizaje motor. • Ejercicio de enseñanza de un gesto motor. • Diseño de una rúbrica de evaluación de las habilidades físico-deportivas. 	<p>Tipo de actividad:</p> <p>Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()</p> <p>Grupal () Individual (X) Equipo ()</p> <p>Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carbonero, C. (2016). Aprendizaje motor del niño en edad escolar . 2. Carbonero, C. (2017). Cómo mejorar el aprendizaje motor de tu hijo . 3. Carbonero, C. (2016). El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen . 4. Castañer, M. (2013). Manifestaciones básicas de la motricidad .

<p>Integrar documento de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador, citar las fuentes consultadas y subir la evidencia por plataforma educativa institucional para su retroalimentación y evaluación.</p> <p>1 hr. Virtual</p>	<p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de lectura crítica
<p>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 24: Solución de ejercicios sobre niveles de iniciación y superior de aprendizaje motor.</p> <p>Realizar en equipo, los ejercicios prácticos sobre niveles iniciales del aprendizaje motor y niveles superiores del aprendizaje motor, donde ejemplifiquen en el deporte las acciones que intervienen en el aprendizaje motor en los niveles de iniciación y superior, con base en la información proporcionada en el aula y los recursos de la actividad.</p> <p>Conceptos a practicar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niveles iniciales del aprendizaje motor. • Niveles superiores del aprendizaje motor. • Ejercicio de enseñanza de un gesto motor. • Diseño de una rúbrica de evaluación de las habilidades físico-deportivas. <p>Resolver el ejercicio en el laboratorio, siguiendo la estructura lógica marcada por el facilitador, posteriormente, aportar por equipo su punto de vista con respecto a los resultados de la actividad.</p> <p>Seguir los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y entregar la evidencia para su evaluación y retroalimentación.</p> <p>3 hrs. Laboratorio</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales () Laboratorio (X) Grupal () Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carbonero, C. (2016). Aprendizaje motor del niño en edad escolar. 2. Carbonero, C. (2017). Cómo mejorar el aprendizaje motor de tu hijo. 3. Carbonero, C. (2016). El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen. 4. Castañer, M. (2013). Manifestaciones básicas de la motricidad. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de solución de ejercicios. • Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC3 Fase III: Procesos psicológicos implicados en el aprendizaje motor.</p> <p>Contenido: Percepción, atención, memoria, emoción, transferencia y motivación.</p>	
<p>EC3 F3 Actividad de aprendizaje 25: Investigación de conceptos de los procesos psicológicos del aprendizaje motor.</p> <p>Realizar de manera individual una búsqueda de referencias en “Google Académico” sobre los procesos psicológicos básicos: percepción, atención, memoria, emoción, transferencia y motivación.</p> <p>Participar en una discusión grupal sobre los</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal (X) Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gómez, A. I. H. (2012). Procesos psicológicos básicos. 2. Google Académico.

<p>conceptos, definir como influyen éstos en el aprendizaje motor.</p> <p>Elaborar un reporte escrito sobre los principios esenciales resultantes del análisis y la discusión grupal, complementada con la información proporcionada previamente en el aula, los recursos de la actividad en plataforma u otras fuentes de sustento académico.</p> <p>Integrar documento de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y entregar la evidencia en el aula.</p> <p>3 hrs. Aula</p>	<p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de investigación de conceptos. • Rúbrica de reporte escrito. • Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC3 F3 Actividad de aprendizaje 26: Mapa conceptual de procesos psicológicos.</p> <p>Elaborar de manera individual, un mapa conceptual de los principales procesos psicológicos: percepción, atención, memoria, emoción, transferencia y motivación, con base en la lectura propuesta por el facilitador, en los recursos sugeridos en la actividad u otras fuentes confiables.</p> <p>Utilizar algún programa para elaborar mapas conceptuales como por ejemplo Canva, Xmind, Smart Draw o el de su preferencia, cuidando la estructura lógica de la información.</p> <p>Diseñar actividad de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y subir la evidencia a plataforma educativa institucional para su retroalimentación y evaluación.</p> <p>2 hrs. Virtuales</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2016). Aprendizaje motor del niño en edad escolar. Wanceulen Editorial. 2. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2017). Cómo mejorar el aprendizaje motor de tu hijo. Wanceulen Editorial. 3. Carbonero Celis, C. y Carbonero Celis, C. (2016). El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen. Wanceulen Editorial. 4. Castañer, M. (2013). Manifestaciones básicas de la motricidad. Edicions de la Universitat de Lleida. 5. Aplicación para gráficos: Canva, Xmind, Smart Draw 6. Aplicación para gráficos: mindomo, wisemapping, Xmind, Mind42. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica de mapa conceptual.</p>
<p>EC3 F3 Actividad de aprendizaje 27: Análisis de caso de procesos psicológicos.</p> <p>Realizar en equipo, un análisis de caso proporcionados por el facilitador, distinguiendo los diferentes procesos psicológicos implicados en el aprendizaje motor.</p> <p>Participar en una discusión sobre el tema e identificar la metodología que describe el suceso real de cada ejemplo: percepción, motivación y</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal (X) Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2016). Aprendizaje motor del niño en edad escolar. Wanceulen Editorial. 2. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M.

<p>transferencia en relación con la práctica del entrenamiento deportivo.</p> <p>Elaborar un reporte escrito del análisis de caso, de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y entregar el reporte en el aula.</p> <p>3 hrs. Aula</p>	<p>(2017). Cómo mejorar el aprendizaje motor de tu hijo. Wanceulen Editorial.</p> <p>3. Carbonero Celis, C. y Carbonero Celis, C. (2016). El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen. Wanceulen Editorial.</p> <p>4. Castañer, M. (2013). Manifestaciones básicas de la motricidad. Edicions de la Universitat de Lleida.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de análisis de caso. • Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC3 F3 Actividad de aprendizaje 28: Solución de ejercicios sobre los procesos psicológicos</p> <p>Realizar en equipo los ejercicios prácticos donde se manifiesten los principios de percepción, motivación y transferencia del aprendizaje motor, con relación a la práctica del entrenamiento deportivo; partiendo de la información proporcionada en el aula, así como los recursos de la actividad.</p> <p>Resolver el ejercicio en el laboratorio, siguiendo la estructura lógica marcada por el facilitador, posteriormente, aportar por equipo su punto de vista con respecto a los resultados de la actividad.</p> <p>Integrar documento de acuerdo con los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador y entregar la evidencia para su evaluación y retroalimentación.</p> <p>3 hrs. Laboratorio</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales () Laboratorio (X) Grupal (X) Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2016). Aprendizaje motor del niño en edad escolar. Wanceulen Editorial. 2. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2017). Cómo mejorar el aprendizaje motor de tu hijo. Wanceulen Editorial. 3. Carbonero Celis, C. y Carbonero Celis, C. (2016). El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen. Wanceulen Editorial. 4. Castañer, M. (2013). Manifestaciones básicas de la motricidad. Edicions de la Universitat de Lleida. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de solución de ejercicios. • Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC3 F3 Actividad de aprendizaje 29: Video sobre las conclusiones del curso.</p> <p>Realizar de manera individual, con base en los aprendizajes logrados a lo largo de todo el curso, una presentación oral en formato de video donde se exponga cómo debe considerar el entrenador deportivo en su práctica diaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los factores que afectan el aprendizaje motor. • Las fases del aprendizaje motor. • Los procesos psicológicos básicos. • La adquisición de habilidades vs el juego. <p>Producir ejerciendo la habilidad para la planificación, de acuerdo con los lineamientos de la estructura del contenido del video proporcionados por el facilitador.</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2016). Aprendizaje motor del niño en edad escolar. Wanceulen Editorial. 2. Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2017). Cómo mejorar el aprendizaje motor de tu hijo. Wanceulen Editorial. 3. Carbonero Celis, C. y Carbonero Celis, C. (2016). El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen. Wanceulen Editorial.

<p>Subir el video a Youtube o algún drive personal y compartir el enlace en la plataforma institucional, para su retroalimentación y evaluación.</p> <p>2 hrs. Virtuales</p>	<p>4. Castañer, M. (2013). Manifestaciones básicas de la motricidad. Edicions de la Universitat de Lleida.</p> <p>5. Equipo de video: smartphone, cámara de video.</p> <p>6. Aplicación para edición de video: Filmora.</p> <p>7. Lineamientos de la estructura del contenido del video, proporcionado por el facilitador.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica de elaboración de video.</p>
<p>EC3 F3 Actividad de aprendizaje 30: Evaluación del tercer elemento de competencia.</p> <p>Responder de manera individual, la evaluación del tercer elemento de competencia por medio de la plataforma institucional en un formato tipo CENEVAL.</p> <p>Repasar los conocimientos de la asignatura con base en el contenido del video "Motor Skill Learning Recap".</p> <p>1 hr. Virtual</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Examen tipo CENEVAL elaborado por el facilitador del curso. Referencias y materiales utilizados en las diversas actividades del elemento de competencia, para su estudio previo. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Conforme con los aciertos de los reactivos del examen.</p>

Evaluación formativa:

Fuentes de información

- Canva. (s/f). Mapa conceptual. Canva.com.es. <https://www.canva.com/graphs/concept-maps/>
- Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2016). Aprendizaje motor del niño en edad escolar. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/63425>
- Carbonero Celis, C. y Cañizares Márquez, J. M. (2017). Cómo mejorar el aprendizaje motor de tu hijo. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/63451>
- Carbonero Celis, C. y Carbonero Celis, C. (2016). El aprendizaje motor: principales modelos explicativos del aprendizaje motor: el proceso de enseñanza y de aprendizaje motor: mecanismos y factores que intervienen. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/63395>
- Castañer, M. (2013). Manifestaciones básicas de la motricidad. Edicions de la Universitat de Lleida. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/54540>
- Filmora. (s/f). Edición de video. Filmora.wondershare. <https://filmora.wondershare.net/>
- Gómez, A. I. H. (2012). Procesos psicológicos básicos. México: Red Tercer Milenio. Gómez Viera, N., Bonnin Rodríguez, BM, Gómez de Molina Iglesias, MT, Yáñez. http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Psicologia/Procesos_psicologicos_basicos.pdf
- Google Académico. (s/f). Google.scholar. <https://scholar.google.es/schhp?hl=es>
- Mind42. (s/f). mind42.com. <https://mind42.com/public/4d9f95b4-fb4d-4571-b8b9-36326b0ce2e3>
- Mindomo. (s/f). Mindomo.com. <https://www.mindomo.com/es/>

11. Smartdraw. (s/f). Mapas mentales. Smartdraw.com. <https://www.smartdraw.com/mind-map/mapas-mentales.htm>
12. Wisemapping. (s/f). app.wisemappin.com. <https://app.wisemapping.com/c/maps/358678/public>
13. XMind. (s/f). Mapas conceptuales. Xmind.net. <https://www.xmind.net/m/Z6Ex/>

Políticas	Metodología	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Asistir puntualmente a clases. • Cumplir obligatoriamente con el 70% de la asistencia para tener derecho a ser evaluado al final del curso. • Abstenerse de utilizar el teléfono móvil, el cual deberá estar en modo "silencio" o "vibrar" durante la clase. En caso de recibir una llamada, ésta podrá ser contestada siempre y cuando se haga fuera del aula y con el permiso del profesor. • La entrega de actividades se hará en tiempo y forma de acuerdo a la establecido. • Se tomará en cuenta la participación en la plataforma, mediante los foros y los chats, en los horarios y fechas establecidas para tal efecto. • En caso de que se requieran sesiones por videoconferencia, deberán atender las indicaciones del profesor con respecto a la activación de cámara y micrófono. • Las actividades, evaluaciones, foros, tareas individuales y de equipo, tendrán un tiempo o fecha de disponibilidad, pasado ese tiempo expiran y quedan inhabilitadas. 	<p>Al inicio del curso el facilitador establecerá los horarios y las vías de comunicación, considerando al menos una vía alterna a la plataforma educativa.</p> <p>Es responsabilidad del estudiante gestionar los procedimientos necesarios para alcanzar el desarrollo de las competencias del curso.</p> <p>El curso se desarrollará combinando sesiones presenciales y virtuales, así como prácticas presenciales en laboratorios, campos o a distancia en congruencia con la naturaleza de la asignatura.</p> <p>Los productos académicos escritos deberán ser entregados en formato PDF en la plataforma institucional.</p> <p>Para alcanzar la competencia del curso de Aprendizaje Motor se deberá seguir la metodología que a continuación se define:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistir puntualmente a clases. • Las evidencias generadas en clases presenciales deberán ser presentadas en forma física. • Revisar oportunamente la sección de actividades de la plataforma institucional. • Leer con detenimiento las instrucciones de cada actividad. • Realizar la actividad propuesta, ya sea individual o de equipo, aplicando los conocimientos adquiridos. 	<p>La evaluación del curso se realizará de acuerdo al Reglamento Escolar vigente que considera los siguientes artículos:</p> <p>ARTÍCULO 27. La evaluación es el proceso que permite valorar el desarrollo de las competencias establecidas en las secuencias didácticas del plan de estudio del programa educativo correspondiente. Su metodología es integral y considera diversos tipos de evidencias de conocimiento, desempeño y producto por parte del alumno.</p> <p>ARTÍCULO 28. Las modalidades de evaluación en la Universidad son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diagnóstica permanente, entendiéndola como la evaluación continua del estudiante durante la realización de una o varias actividades; 2. Formativa, siendo esta, la evaluación al alumno durante el desarrollo de cada elemento de competencia; y 3. Sumativa es la evaluación general de todas y cada una de las actividades y evidencias de las secuencias didácticas. <p>Sólo los resultados de la evaluación sumativa tienen efectos de acreditación y serán reportados al departamento de registro y control escolar.</p> <p>ARTÍCULO 29. La evaluación</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Revisar la rúbricas como apoyo a la elaboración de las actividades.• Siempre que sea posible, comparte tus dudas con el profesor para una asesoría personal.• El horario en que el docente podrá resolver dudas será el estipulado como asesorías académicas en su horario de permanencia.	<p>sumativa será realizada tomando en consideración de manera conjunta y razonada, las evidencias del desarrollo de las competencias y los aspectos relacionados con las actitudes y valores logrados por el alumno.</p> <p>ARTÍCULO 30. Los resultados de la evaluación expresarán el grado de dominio de las competencias, por lo que la escala de evaluación contemplará los niveles de:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Competente sobresaliente;2. Competente avanzado;3. Competente intermedio;4. Competente básico; y5. No aprobado. <p>El nivel mínimo para acreditar una asignatura será el de competente básico. Para fines de acreditación los niveles tendrán un equivalente numérico conforme a lo siguiente:</p> <p>Competente sobresaliente 10</p> <p>Competente avanzado 9</p> <p>Competente intermedio 8</p> <p>Competente básico 7</p> <p>No aprobado 6</p>
--	--	--