



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE
COAHUILA



FACULTAD DE
CIENCIA, EDUCACIÓN
Y HUMANIDADES

FORMACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEPORTIVA

APLICACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

INTRODUCCIÓN A LA MATERIA

INTRODUCCIÓN DE LA MATERIA

La asignatura Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación se concibe como un espacio formativo orientado a que el estudiante comprenda, utilice y evalúe críticamente herramientas digitales en contextos de formación, organización y promoción del deporte. En modalidad en línea, el curso no puede reducirse al manejo instrumental de plataformas; requiere, además, el desarrollo de criterios para seleccionar recursos, organizar información, comunicarse de manera efectiva y resolver tareas profesionales en entornos digitales.

Desde una perspectiva pedagógica, la integración de TIC implica transformar las formas de acceso al conocimiento, la interacción con los contenidos y la colaboración entre participantes. El Informe GEM 2023 advierte que la tecnología aporta valor educativo cuando se integra con propósitos pedagógicos claros y con centralidad en el aprendizaje humano (UNESCO, 2023). En un sentido complementario, la OECD (2023) subraya que un ecosistema de educación digital eficaz requiere articular plataformas, evaluación, gobernanza y competencias de quienes participan.

Para un programa como la Licenciatura en Formación y Organización Deportiva, esta materia aporta herramientas relevantes para la planeación didáctica, la difusión de eventos, la sistematización de evidencias, el trabajo colaborativo y la construcción de una identidad profesional responsable en línea. Por ello, el curso articula alfabetización digital, producción de contenidos, gestión de plataformas, comunicación virtual y ciudadanía digital como ejes formativos complementarios.

FUNDAMENTACIÓN DEL CURSO

El desarrollo de competencias digitales no puede reducirse al dominio instrumental. DigComp 2.2 entiende la competencia digital como un conjunto integrado de conocimientos, habilidades y actitudes para actuar de forma crítica, segura y eficaz en entornos digitales (Vuorikari et al., 2022). Esto significa que el estudiante necesita aprender no solamente a usar herramientas, sino a integrarlas con sentido, a evaluar su pertinencia y a reconocer sus efectos en la calidad del aprendizaje y en los procesos institucionales.

En entornos virtuales, la construcción del conocimiento depende en buena medida de la calidad de las interacciones, de la claridad de las consignas y de la organización de las actividades. La OECD (2023) destaca que un ecosistema digital efectivo exige plataformas bien organizadas, evaluación coherente y mediaciones pedagógicas claras. A la vez, el marco de competencias en IA para docentes insiste en que el uso educativo de tecnologías emergentes debe sostenerse en la agencia humana, la inclusión y la toma de decisiones informada (UNESCO, 2024a).

Asimismo, la ciudadanía digital se vuelve un componente indispensable. UNICEF (2022, 2023) advierte que el aprovechamiento educativo de entornos digitales debe ir acompañado de acciones de protección, autocuidado, trato respetuoso y prevención de riesgos en línea. En consecuencia, este curso asume que la formación digital no está completa sin una comprensión clara de la privacidad, la seguridad, la autoría, la reputación digital y las responsabilidades éticas asociadas al uso de contenidos y plataformas.

OBJETIVO DE LA MATERIA

Desarrollar en el estudiante las competencias digitales necesarias para el uso ético, funcional y creativo de tecnologías de la información y la comunicación, con énfasis en su aplicación en procesos de formación, gestión y promoción del deporte y la actividad física en contextos educativos y organizacionales.

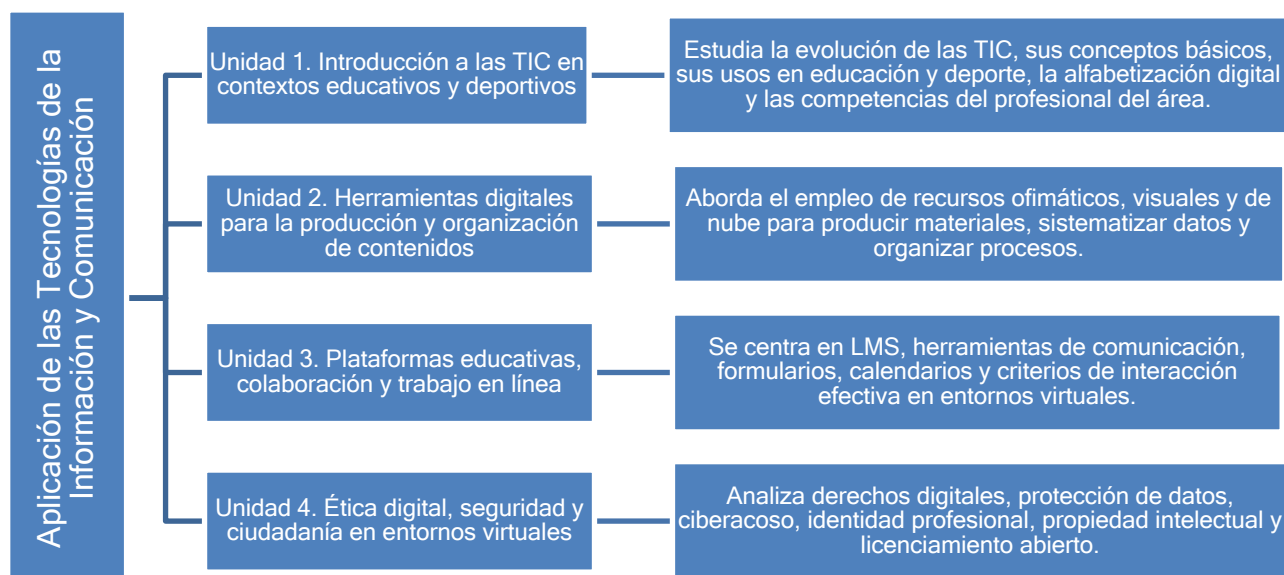
OBJETIVOS PARTICULARES DEL CURSO

- Comprender los principios básicos de las TIC y su relevancia en la educación, el deporte y la gestión.
- Conocer plataformas, herramientas digitales y recursos colaborativos utilizados en entornos educativos y organizativos.
- Analizar el impacto de la cultura digital, la seguridad, la huella digital y la ética en el uso de tecnologías.
- Diseñar recursos digitales para comunicar, organizar o enseñar contenidos deportivos y educativos.
- Utilizar plataformas de gestión del aprendizaje para estructurar contenidos, actividades y evaluación.

- Aplicar herramientas colaborativas y de productividad para la gestión eficiente de proyectos o eventos deportivos.
- Valorar el uso ético, responsable y seguro de las tecnologías en los ámbitos personal y profesional.

CONTENIDO TEMÁTICO DEL CURSO

La organización del curso responde a una lógica progresiva. Cada unidad aporta un nivel de complejidad distinto y prepara el tránsito hacia la siguiente.



DINÁMICA DEL TRABAJO DEL CURSO

El curso está diseñado para modalidad en línea. Cada unidad se compone de una lección desarrollada, un control de lectura, un foro de interacción, una actividad integradora y un banco de reactivos para evaluación. Esta estructura recupera los requerimientos observados en los documentos modelo y los traduce a una secuencia operativa lista para su migración a plataforma. Para homogeneizar el nivel de exigencia, en todas las unidades se conserva la misma lógica operativa: control de lectura breve, foro con una intervención inicial y dos réplicas, actividad aplicada con justificación argumentada y banco de reactivos para evaluación en plataforma.

Para acreditar la asignatura, el estudiante deberá cumplir obligatoriamente con el desarrollo de las lecciones, responder los cuestionarios de cada unidad, participar en los foros y actividades integradoras, entregar el proyecto final y presentar la evaluación final. La omisión de alguno de estos componentes compromete la acreditación del curso, porque todos forman parte de la ruta formativa prevista para modalidad en línea.

EVALUACIÓN GENERAL

Con base en la lógica de operación del curso en línea y en los modelos de introducción revisados, se propone la siguiente distribución de evidencias para el montaje en plataforma.

La calificación mínima aprobatoria sugerida es de 70. Para efectos de acreditación, se considera indispensable el cumplimiento de las lecciones, controles, foros, actividades integradoras, proyecto final y evaluación final.

Evaluación	Puntos
Unidad 1	20 puntos
Unidad 2	15 puntos
Unidad 3	15 puntos
Unidad 4	20 puntos
Proyecto final	15 puntos
Evaluación final	15 puntos
Total:	100 puntos

PROYECTO FINAL

Diseñe una propuesta digital aplicada a un contexto educativo o deportivo real. Puede elegir, por ejemplo, una miniunidad didáctica, una campaña de difusión, un sistema de organización de torneo, un protocolo digital de comunicación o un espacio virtual de aprendizaje.

Requisitos de proyecto:

La propuesta debe integrar los aprendizajes centrales del curso:

- Comprensión de las TIC y sus usos;
- Empleo de herramientas de producción y organización;
- Diseño de comunicación o colaboración en línea, y
- Criterios de ética, seguridad y autoría.

El producto final puede presentarse como dossier, presentación comentada, sitio breve, portafolio o documento con anexos visuales.

Debe incluir:

- a) Introducción;
- b) Objetivo;
- c) Justificación;
- d) Descripción del contexto;
- e) Desarrollo de la propuesta;
- f) Recursos tecnológicos seleccionados;
- g) Criterios de seguridad/ética y
- h) Conclusiones.

Extensión sugerida del documento base: de 6 a 10 cuartillas, sin contar anexos.

Lista de cotejo del proyecto final

Elemento	Puntuación
La propuesta responde a una necesidad real y está claramente delimitada.	4 puntos
Integra herramientas y decisiones tecnológicas pertinentes al contexto.	4 puntos
Muestra articulación entre organización, comunicación y evaluación del proceso.	4 puntos
Incorpora criterios de ética, seguridad y autoría digital.	2 puntos
Presentación general: claridad, ortografía, formato y referencias.	1 punto
Integra todos los elementos mencionados anteriormente. Debe incluir: a) Introducción; b) Objetivo; c) Justificación; d) Descripción del contexto; e) Desarrollo de la propuesta; f) Recursos tecnológicos seleccionados; g) Criterios de seguridad/ética y h) Conclusiones.	Requisito
Total:	15 puntos

Envíe el proyecto final a través de la plataforma virtual.

Nombre sugerido del archivo:

ApellidoPaterno_PrimerNombre_ProyectoFinalTIC.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- *Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2025, 6 mayo). ENDUTIH 2024.*
- *OECD. (2023). OECD Digital Education Outlook 2023.*
- *UNESCO. (2023). Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?*
- *UNESCO. (2024a). AI competency framework for teachers.*
- *UNICEF. (2023). Child protection in digital education: Policy brief.*
- *Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens.*

REFERENCIAS

- *Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2025, 6 mayo). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2024. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2025/endutih/ENDUTIH_24.pdf*
- *OECD. (2023). OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an effective digital education ecosystem. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>*
- *UNESCO. (2023). Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms? UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>*
- *UNESCO. (2024a). AI competency framework for teachers. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391104>*
- *UNESCO. (2024b). OER: Creating & sharing open content for learning. UNESCO. https://articles.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2024/10/unesco_flyer_3rd_woerc.pdf*
- *UNICEF. (2023). Child protection in digital education: Policy brief. UNICEF. <https://www.unicef.org/media/134121/file/Child%20Protection%20in%20Digital%20Education%20Policy%20Brief.pdf>*
- *Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>*
- *Universidad Autónoma de Coahuila. (2025). Carta descriptiva: Aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación. Documento institucional.*

GLOSARIO

- **Alfabetización digital:** Capacidad para buscar, evaluar, producir y compartir información con criterio y responsabilidad.
- **Ciberacoso:** Forma de violencia digital ejercida mediante medios tecnológicos.
- **Ciberetiqueta:** Conjunto de pautas para comunicarse con respeto y claridad en entornos virtuales.
- **Competencia digital:** Integración de saberes técnicos, cognitivos, éticos y organizativos para actuar con eficacia en contextos digitales.
- **Comunicación asincrónica:** Interacción que ocurre con desfase temporal.
- **Comunicación sincrónica:** Interacción que ocurre en tiempo real.
- **Conectividad:** Posibilidad de vincular personas, dispositivos y recursos a través de redes de comunicación.
- **Cultura digital:** Conjunto de prácticas, hábitos, lenguajes y relaciones que se desarrollan en entornos conectados.
- **Dato personal:** Información que identifica o puede identificar a una persona.
- **Huella digital:** Rastro de actividad que una persona deja en internet.
- **Infografía:** Recurso visual que integra texto, datos e imagen para comunicar de forma sintética.
- **Licencia Creative Commons:** Autorización estandarizada que permite compartir una obra bajo condiciones específicas.
- **LMS:** Sistema de gestión del aprendizaje que organiza contenidos, tareas, evaluación y comunicación.
- **Logística digital:** Uso de aplicaciones y recursos tecnológicos para coordinar tareas, tiempos y responsables.
- **Nube:** Servicio de almacenamiento y trabajo remoto que permite acceso y colaboración a través de internet.
- **Ofimática:** Conjunto de herramientas digitales para redactar, calcular, presentar y organizar información.
- **Portafolio digital:** Colección organizada de evidencias o productos en formato digital.
- **Propiedad intelectual:** Reconocimiento legal y ético de la autoría sobre obras y materiales.
- **Rúbrica digital:** Instrumento que explicita criterios y niveles de desempeño en plataforma.
- **TIC:** Conjunto de tecnologías que permiten producir, almacenar, comunicar y transformar información en formatos digitales.