

- Informar y explicar a los docentes de la asignatura los elementos positivos derivados de utilizar las Tic para el trabajo de los distintos contenidos del área de Educación Física.
- Educar a los alumnos en un consumo responsable de las nuevas tecnologías, de manera que que no las usen en exceso y que no solo sean consideradas como una herramienta de juego y ocio, sino también de aprendizaje.

La superación progresiva de estas limitaciones traerá consigo una serie de beneficios para la EF: mayor tiempo de compromiso motor, gran motivación discente, incremento de la socialización, la interacción y la cooperación, aprendizaje en cualquier momento y lugar y un largo etcétera.

Bibliografía

- Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall Giesinger, C., and Ananthanarayanan, V. (2017). NMC Horizon Report: 2017 Higher Education Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium. Recuperado de <http://cdn.nmc.org/media/2017-nmc-horizon-report-he-EN.pdf>
- Barahona, J. (2012). La enseñanza de la Educación Física implementada con TIC. En *Revista Educación física y deporte*, 31 (2), 1047-1056. Recuperado de <http://aprendeonlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/14409/12657>
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every day*. Washington, DC: ISTE; and Alexandria, VA: ASCD.
- Cagigal, J. M. (1983). La pedagogía del deporte como educación. En *Congreso Internacional AIESEP Teaching Team Sport*. Congreso llevado a cabo en Roma, Italia.
- Capllonch, M. (2007). Buenas prácticas en el uso de las TIC en la educación física escolar. *Tándem. Didáctica de la Educación Física* (25), 77-79. Recuperado de <http://es.tiching.com/link/622455>
- Castro, N. (2007). Propuesta de integración de las TIC en educación física: diseño y experimentación de la WebQuest "Rompe moldes". En M.P. Colar, S. Romero y J. Pons (Coords.), *Educación Física, deporte y nuevas tecnologías*, (pp.122-134). Sevilla: Consejería de Turismo, Comercio y Deporte.
- Ferreres, C. (2011). La integración de las tecnologías de la información y de la comunicación en el área de la educación física de secundaria: análisis sobre el uso, nivel de conocimientos y actitudes hacia las TIC y de sus posibles aplicaciones educativas (Tesis doctoral). Universitat Rovira i Virgili, Cataluña. Recuperado de <http://www.tdx.cat/handle/10803/52837>
- Freeman, A., Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., and Hall Giesinger, C. (2017). NMC/CoSN Horizon Report: 2017 K-12 Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium. Recuperado de <https://cdn.nmc.org/media/2017-nmc-cosn-horizon-report-k12-EN.pdf>
- Gallego, F. J., Molina, R. y Llorens, F. (Julio de 2014). Gamificar Una Propuesta Docente Diseñando Experiencias Positivas de Aprendizaje. En J.J. Escribano (Presidencia). JENUI XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática. Jornadas llevadas a cabo en la Universidad de Oviedo, España.
- Gómez, I., Castro, N. y Toledo, P. (2015). Las Flipped Classroom a través del Smartphone: efectos de su experimentación en Educación Física Secundaria. *Prisma Social: Revista de Ciencias Sociales*. Nº 15, 296-351. Recuperado de http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/numeros/15/secciones/tematica/t_09_flipped-classroom.html
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., Freeman, A. (2014). NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium. Recuperado de <http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-horizon-report-he-EN-SC.pdf>
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., and Freeman, A. (2014). NMC Horizon Report: 2014 K-12 Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium. Recuperado de <http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-horizon-report-k12-EN.pdf>
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., and Freeman, A. (2015). NMC Horizon Report: 2015 Higher Education Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium. Recuperado de <http://cdn.nmc.org/media/2015-nmc-horizon-report-HE-EN.pdf>
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., and Freeman, A. (2015). NMC Horizon Report: 2015 K-12 Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium. Recuperado de <http://cdn.nmc.org/media/2015-nmc-horizon-report-k12-EN.pdf>

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, BOE núm. 295 § 12886 (2013).
- Martínez, C. M. (2017). Gamificación en Educación Física: proyecto Súper Mario Bros. *Publicaciones Didácticas*, (89), 148-152. Recuperado de <https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/089055/articulo-pdf>
- Martínez, R. L. (2017). Implementación del Puzzle de Aronson apoyado en el Flipped Classroom para la medición de la condición física en los alumnos de 2º de ESO. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (417), 21-37. Recuperado de <http://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/543/509>
- Monguillot, M., González, C., Guitert, M. y Zurita, C. (2014). Mobile learning: una experiencia colaborativa mediante códigos QR. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento* 11 (1), 175-191. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v11i1.1899>
- Monroy, A. J. (2010). La enseñanza de la educación física y las nuevas tecnologías. *Revista internacional de derecho y gestión del deporte*, (10), 17-26. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/47734564_La_ensenanza_de_la_educacion_Fisica_y_las_nuevas_tecnologias
- Østerlie, O. (2016). Flipped Learning in Physical Education: Why and how? En D. Novak, B. Antala y D. Knjaz (Eds.), *Physical Education and New Technologies*, (pp.166-176). Zagreb (Croacia): Croatian Kinesiology Association. Recuperado de <https://brage.bibsys.no/xmlui/handle/11250/2405451>
- Pérez, I.J. (2016). "El guardián de la salud": un juego de rol para promover hábitos saludables de vida y actividad física desde la Educación Física. *Apunts: Educación física y deportes*, (98), 15-22. Recuperado de www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/download/300064/389535
- Prat, Q. y Camerino, O. (2012). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) en la educación física, la WebQuest como recurso didáctico. *Apunts: Educación física y deportes*, (109), 44-53. DOI: 10.5672/apunts.2014-0983.es.(2012/3).109.04
- Prat, Q., Camerino, O. y Coiduras, J. L. (2013). Introducción de las TIC en educación física. Estudio descriptivo sobre la situación actual. *Apunts: Educación física y deportes*, (113), 37-44. DOI: [http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2013/3\).113.03](http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2013/3).113.03)
- Prieto, J. (2017). Propuestas de uso de apps para la clase de Educación Física por áreas de contenido. *Revista pedagógica Adal*, 19 (33), 6-11. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/312488154_Propuestas_de_uso_de_Apps_para_la_clase_de_Educacion_Fisica_por_areas_de_contenido
- Puebla, J. D. (2015). *Tic y Educación Física* (Trabajo de Fin de Máster). Universidad de Cantabria. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10902/7793>
- Sánchez, D. (10 de agosto de 2017). ¿Sabes qué es el Aprendizaje Móvil o Mobile Learning? [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://www.vertice.org/blog/sabes-aprendizaje-movil-mobile-learning/>
- Tourón, J. y Santiago, R. (2015). El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela. *Revista de Educación*, (368 Extra), 196-231. DOI: 10.4438/1988-592X-RE-2015-368-288