



**ANEP**



**UTU**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
TÉCNICO PROFESIONAL

**DIRECCIÓN TÉCNICA DE GESTIÓN ACADÉMICA**

**DEPARTAMENTO DE DESARROLLO Y DISEÑO CURRICULAR**

**PROGRAMAS**

FORMACIÓN PROFESIONAL BÁSICA  
PLAN 2021

**SECTOR DE ESTUDIOS**  
DEPORTE Y CUIDADO PERSONAL

**ORIENTACIÓN**  
DEPORTE Y RECREACIÓN

**COMPONENTE**  
DE FORMACIÓN PROFESIONAL



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
TÉCNICO PROFESIONAL

## INTRODUCCIÓN

La propuesta Plan 2021 de Formación Profesional Básica consta de cuatro módulos formativos desarrollados en dos años lectivos y estructurados en dos componentes curriculares, uno de formación general y otro de formación profesional, con características claramente definidas.

El Componente de Formación Profesional está conformado por los talleres correspondientes a la orientación y las asignaturas de Representación Técnica, Pensamiento Computacional y Habilidades Digitales. A través, de este componente es posible alcanzar los objetivos oportunamente fijados para el perfil de egreso de la Educación Media Básica y el perfil específico de cada orientación del Plan FPB 2021.

La Formación Profesional y el espacio de Taller en esta propuesta adquieren mayor relevancia en el proceso formativo de los estudiantes, siendo una de las principales motivaciones que acercan a los jóvenes a nuestra institución. Este componente está organizado por módulos, en el cual cada uno de ellos brindará competencias específicas de un sector. La Formación Profesional impartida es la correspondiente al nivel educativo y cada módulo acredita las competencias y saberes adquiridos respectivamente. La acreditación por módulo permite la opción de que los estudiantes puedan cursar el primer año del curso en una orientación y el último año en otra, de forma que puedan optar por otra distinta a la seleccionada inicialmente, teniendo de esta manera navegabilidad y exploración en el componente. Al culminar su formación, se le otorgará una certificación que incluya la descripción de su trayectoria académica completa: egreso de la EMB y las capacitaciones aprobadas.

Para la concreción de los aspectos curriculares, se estructura el presente como un documento único e integrado que contiene las definiciones curriculares que dan cuenta de los aspectos disciplinares específicos de cada asignatura y los aspectos integrados e interdisciplinarios comunes. A continuación, se desarrollan los objetivos generales y específicos de este componente, a tener presente por los docentes a los efectos de trabajar en esta propuesta educativa.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
TÉCNICO PROFESIONAL

Finalmente se presentan las competencias definidas para este Plan de estudio, orientadas al perfil de egreso que se establece a tales fines.

#### OBJETIVO GENERAL

- Propiciar el desarrollo de las competencias básicas, transversales y específicas necesarias para la continuidad educativa de los estudiantes, a través del trabajo integral entre los espacios formativos que conforman esta propuesta.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICO

- Promover la generación de una formación integral necesaria para que el estudiante tenga estrategias para desenvolverse en sociedad.
- Potenciar diferentes áreas del conocimiento por medio del trabajo coordinado e integrado.
- Fomentar que el estudiante se involucre en su proceso de aprendizaje, a través de la generación de escenarios de autorregulación.

Cuadro N° 1: Competencias Básicas definidas para el tramo de la Educación Media Básica en el Plan FPB 2021 por el Componente de Formación Profesional

<b>COMPETENCIAS BÁSICAS</b>				
<i>Lingüística y comunicacional</i>	<i>Social y ciudadana</i>	<i>Para la autonomía y la iniciativa personal</i>	<i>Pensamiento crítico y complejo</i>	<i>Cultura científica, técnico y tecnológica</i>
Comprende consignas y propuestas. Decodifica y codifica el proceso comunicacional complejo en toda su dimensión.	Respeto las ideas de sus compañeros.	Se propone objetivos concretos y es capaz de imaginar los pasos necesarios para lograrlos.	Reflexiona sobre sus acciones.	Reflexiona sobre los beneficios y las consecuencias vinculadas al desarrollo y uso adecuado de la tecnología.
Codifica su pensamiento de forma coherente.	Plantea sus ideales con respeto y fundamento.	Trabaja en pos de lo que se propone.	Ejercita la autocrítica y es capaz de reconocer sus errores.	Actúa responsablemente en relación a los recursos ecológicos y ambientales.
Sintetiza ideas.	Incorpora valores de convivencia para el desarrollo de la vida en sociedad.	Se proyecta en tiempo y espacio.	Argumenta su pensamiento de forma crítica y reflexiva.	Reconoce y valora los beneficios de las energías y recursos renovables.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
TÉCNICO PROFESIONAL

Cuadro N° 2: Competencias Transversales definidas para el tramo de la Educación Media Básica en el Plan FPB 2021 por el Componente Profesional- Sector Deporte y Cuidado Personal

<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>				
<i>Trabajo en equipo</i>	<i>Manejo de la información</i>	<i>Comprensión sistémica</i>	<i>Resolución de problemas</i>	<i>Planificación de tareas</i>
Valora los beneficios del trabajo en equipo e incorpora la metodología en un diálogo continuo con el grupo.	Ejercita la actividad de investigación e incentiva el proceso creativo.	Comprende las interrelaciones complejas de una situación problema.	Identifica desafíos dentro de un marco situacional.	Planifica su acción con coherencia, manejando criterios de seguridad en el proceso productivo y profesional.
Actúa con responsabilidad las tareas compartidas.	Selecciona información relevante y pertinente.	Entiende los sistemas sociales con los que interactúa.	Define y clarifica la situación problemática y plantea posibles soluciones.	Define los objetivos colectivos y personales.
Fortalece el intercambio de opiniones entre sus compañeros.	Jerarquiza los conocimientos obtenidos en pos del producto.	Participa activamente en la toma de decisiones atendiendo al contexto.	Resuelve los problemas planteados frente a una determinada situación y justifica sus acciones.	Ejecuta y evalúa las acciones vinculadas con las situaciones de interés. Colabora en la planificación del trabajo grupal.

**ANEP****UTU**DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
TÉCNICO PROFESIONAL

Cuadro N° 3: Competencias Específicas Profesionales definidas para el tramo de la Educación Media Básica en el Plan FPB 2021

PRIMER AÑO		SEGUNDO AÑO	
Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4
Denominación: Deportes Tradicionales	Denominación: Deportes no Tradicionales	Denominación: Deportes Alternativos	Denominación: Recreación
Competencia  Desarrolla habilidades y destrezas de carácter introductorias, en los aspectos técnico-táctico y reglamentario de los deportes tradicionales.	Competencia  Desarrolla habilidades y destrezas de carácter introductorias, en los aspectos técnico-táctico y reglamentario de los deportes no tradicionales.	Competencia  Desarrolla habilidades y destrezas de carácter introductorias, en los aspectos técnico-táctico y reglamentario de los deportes alternativos.	Competencias  Desarrolla habilidades y destrezas de carácter introductorias, en los aspectos técnico-táctico y reglamentario de las actividades recreativas y campamentos educativos.  Conoce y asume las habilidades de líder de campamento.  Conoce y desenvuelve con solvencia habilidades recreativas que le permitan estar frente a un grupo y dirigir o contribuir en la dirección de un juego o actividad.
Certificado: Introducción a los Deportes Tradicionales.	Certificado: Introducción a los Deportes no Tradicionales.	Certificado: Introducción a los Deportes Alternativos.	Certificado: Introducción a las actividades de Recreación.



## ESPACIOS DE INTEGRACIÓN Y ESPACIOS PROPIOS

El taller contará con espacios propios y espacios integrados, los cuales están reflejados en el siguiente ejemplo de distribución semanal. Se establece este ejemplo a los efectos de que los actores educativos desde la gestión de centro y desde los aspectos pedagógicos lo tengan presente. Se deben respetar los espacios integrados establecidos en el presente esquema semanal, pudiendo variar su organización en los diferentes días de la semana.

### M 1 Y M2

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1	Taller Deporte/ Rep. Tec.	Taller Deporte /Proyecto Singular	Taller Deporte	Taller Deporte	Taller Deporte
2	Taller Deporte /Rep. Tec.	Taller Deporte /Proyecto Singular	Taller Deporte	Taller Deporte	Taller Deporte
3	Taller Deporte /Rep. Tec.	Taller Deporte	Taller Deporte	Taller Deporte	Taller Deporte
4	Idioma Español	Taller Deporte	Taller Deporte	Idioma Español	Taller Deporte
5	Idioma Español	Taller Deporte /inf	Matemáticas	Idioma Español/ Inglés	Cs Exp. biología
6	Espacio Artístico	Taller Deporte /inf.	Matemáticas/Cs Exp-Intro	Inglés	Cs Exp. biología/Matemática
7	Espacio Artístico	Informática	Cs Exp./intro	Inglés	Matemática

### M 3 Y M4

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1	Taller Deporte	Taller Deporte /Cultura del Trabajo	Taller Deporte	Taller Deporte	Taller Deporte
2	Taller Deporte	Taller Deporte /Cultura del Trabajo	Taller Deporte	Taller Deporte /Informática	Taller Deporte
3	Taller Deporte	Taller Deporte	Taller Deporte	Taller Deporte / Informática	Taller Deporte /Rep Técnica
4	Taller Deporte	Taller Deporte	Idioma Español	Informática	Taller Deporte /Rep Técnica
5	Taller Deporte	Matemáticas	Inglés/ Idioma Español	Matemáticas	Taller Deporte/ Rep Técnica
6	Cs Sociales	Matemáticas/Cs Exp-física	Inglés	Matemáticas/Cs Exp química	Idioma Español
7	Cs sociales	Cs Exp/física	Inglés	Cs Exp/ química	Idioma Español



## ASPECTOS METODOLÓGICOS

En el marco del proceso de reformulación de la propuesta se destaca la importancia de fortalecer la dimensión pedagógica y metodológica del mismo, principalmente en lo que respecta a la integralidad e interdisciplinariedad para la promoción del desarrollo de competencias definidas para este tramo de la educación.

En lo referido a la integralidad de esta propuesta, esta es entendida como el trabajo coordinado, interdisciplinar y planificado en base a las competencias que se fomentan desde este Componente curricular, buscando potenciar, profundizar y generar encuentros curriculares con logros afines.

En los Espacios Integrados los docentes tendrán la coordinación docente para acordar actividades y temáticas de abordaje integrado e interdisciplinar. Este espacio se debe concretar con la participación de los dos docentes compartiendo el espacio de aula en actividades de coenseñanza y abordando las temáticas jerarquizadas de forma integrada. Estas pueden estar vinculadas al abordaje de las Competencias Básicas, Transversales y la promoción de los logros de aprendizaje establecidas en los programas de asignatura o en los ejes temáticos acordados por la dupla de docentes.

Por su parte, en los Espacios Propios, los docentes contarán con los programas de las asignaturas y las orientaciones pedagógicas establecidas por las Inspecciones Técnicas a los efectos de la planificación de las actividades del módulo. Así como también, la definición propia, surgida de la identificación de las necesidades formativas de sus estudiantes, con frecuentes ajustes en la selección y jerarquización de saberes y competencias específicas, para lo que elaborará secuencias didácticas considerando las progresiones que se definen de manera colectiva por el Componente al que se integra.

Finalmente, el diseño curricular incluye al Espacio de Encuentro Interdisciplinar, el que tiene como objetivo articular lo trabajado por cada Componente para aportar a la formación de los estudiantes desde una perspectiva integral e interdisciplinar, a partir del trabajo sobre temáticas, tópicos, retos, proyectos y/o centro de interés vinculados al



módulo de formación. Este Espacio de Encuentro Interdisciplinar es definido y construido por los docentes del grupo-clase en el Espacio Docente Profesional y desarrollado en los espacios de aula que sean planificados para su concreción.

El trabajo en dicho espacio será articulado por las figuras del docente de Taller y el referente educativo del Proyecto Educativo Singular.

Al comienzo de cada módulo, los docentes se reunirán en el Espacio General Integrado donde seleccionarán las estrategias didácticas y pedagógicas para promover el logro de las competencias definidas en este Plan de estudios, conjuntamente con la jerarquización de temáticas y saberes para las cuales se podrán considerar:

- El Proyecto de Centro definido por la comunidad educativa, lo que requiere identificar una temática a fin al proyecto que aporte al mismo o le complemente.
- Los intereses de los estudiantes, identificados a través de instancias de consulta y participación al inicio de cada módulo formativo.
- La priorización de los logros de aprendizajes que realice la sala docente basado en las necesidades formativas de los estudiantes e identificadas mediante la instrumentación de la evaluación diagnóstica.
- El Referente Educativo del Proyecto Educativo Singular podrá proponer temáticas a ser abordadas del resultado del trabajo con los estudiantes.

El objetivo de este espacio es integrar metodologías activas/transversales de enseñanza y aprendizaje centrada en los estudiantes. Las mismas comparten el reconocimiento sobre la importancia de la integralidad y la necesidad de trabajar en proyectos que tengan como centro los intereses de los estudiantes.

i. *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics)*

Uno de los objetivos que propone esta metodología es la de generar escenarios de aprendizaje para que los estudiantes “aprendan haciendo” sobre pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad, innovación, investigación, colaboración y liderazgo. Para significar esta agrupación de disciplinas, es fundamental configurar el papel que ocupan las áreas disciplinares que lo conforman.



El trabajo en metodología STEAM es un proceso fundamentalmente participativo en el que se ofrece a los estudiantes escenarios de aprendizaje en los que pueden desarrollar habilidades para la vida diaria como lo son: pensamiento crítico, trabajo en equipo, comunicación, capacidad de razonamiento y análisis, concentración, creatividad e innovación, generación de ideas, resolución de problemas. Especialmente, se considera necesario el desarrollo de las habilidades que emergen del trabajo con el pensamiento computacional, dado que esta forma de resolver problemas colabora de manera sistemática con la integración de las disciplinas.

## ii. Pensamiento de Diseño

Siguiendo el pensamiento de Aquiles Gay (2004): el Diseño puede considerarse como una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido. Vincular el diseño y sus metodologías a los ámbitos tecnológicos promueven la integración de conocimientos de carácter técnico y los teórico-analíticos con los creativos-experimentales y de esta manera favorece la generación de espacios educativos innovadores, colaborativos y profesionales.

Se propone desarrollar el pensamiento proyectual y de diseño como preparación para enfrentar los retos de un mundo cambiante, como metodología para la generación de conocimiento y aprendizajes. Esto es poner en valor la experimentación y el pensamiento creativo vinculados al crítico y reflexivo, y relacionar conocimiento de otras áreas, y formar la mirada reflexiva por parte del estudiante.

## iii. Aprendizaje Basado en Problema - Proyecto ABP

La metodología denominada Aprendizaje Basado en Problemas-Proyecto tiene varias conceptualizaciones, de las que se destacan las siguientes:

Barrows (1986) define al ABP como “...un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos.” En esta metodología los protagonistas del aprendizaje son los propios estudiantes, que asumen la responsabilidad de ser parte activa en el proceso. Prieto (2006) defendiendo el enfoque de aprendizaje activo señala que “El aprendizaje basado en problemas representa una estrategia eficaz y flexible que, a partir de lo que hacen los estudiantes, puede mejorar la calidad de su aprendizaje universitario en



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
TÉCNICO PROFESIONAL

aspectos

muy diversos.” Así, el ABP ayuda al estudiante a desarrollar y a trabajar diversas competencias. Entre ellas, de Miguel (2005) destaca: la resolución de problemas, toma de decisiones, el trabajo en equipo, el desarrollo de habilidades de comunicación (argumentación y presentación de la información) y por último, el desarrollo de actitudes y valores.

De esta manera, se considera al ABP una metodología innovadora en tanto esta incorpora trabajo colaborativo, desafíos de resolución de problemas relacionados con el contexto, posicionando al estudiante como protagonista del proceso de construcción de sus aprendizajes y al docente como articulador en un escenario creativo y de formación integral.

Desde el punto de vista didáctico, entran en juego otros aspectos, además de resolver problemas situados y un rol protagónico del estudiante, su inclusión en el aula también implica una extensión en el tiempo y una estructura de planificación que desafía la estructura curricular vigente.

**ANEP****UTU**DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
TÉCNICO PROFESIONAL

FICHA RESUMEN DE PROGRAMA		
TIPO DE CURSO	005	Formación Profesional Básica
PLAN	2021	2021
SECTOR	-----	DEPORTE Y CUIDADO PERSONAL
ORIENTACIÓN	25A	DEPORTE Y RECREACIÓN
AÑO	1ero y 2do	Primer y Segundo
COMPONENTE CURRICULAR	FORMACIÓN PROFESIONAL	
SEMESTRE/ MÓDULO	1 y 2	Primer y segundo módulo.
ÁREA DE ASIGNATURA/ ASIGNATURA	262/4922	Taller de Deporte
SEMESTRE/ MÓDULO	3 y 4	Tercer y Cuarto módulo.
ÁREA DE ASIGNATURA/ ASIGNATURA	262/4922	Taller de Deporte y Recreación



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
TÉCNICO PROFESIONAL

## OBJETIVOS GENERALES

- Conocer, vivenciar y practicar una amplia gama de prácticas deportivas
- Desarrollar un sujeto con capacidad crítica frente a los distintos oficios y profesiones vinculadas al fenómeno deportivo.
- Potenciar las posibilidades de inserción al campo laboral
- Desarrollar dominio práctico en la realización de clases deportivas, arbitrajes, etc. En diferentes ámbitos laborales: educativos, sociales y/o deportivos del ámbito no formal: clubes sociales y/o deportivos, cooperativas, asociaciones barriales, comisiones de fomento, colonias de vacaciones, parques, plazas, etc.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar el conocimiento básico y el dominio práctico de cuatro deportes colectivos (Voleibol, Handball, Fútbol y Básquetbol) y dos individuales (Atletismo y Gimnasia Artística).
- Desarrollar el conocimiento básico y el dominio práctico de dos deportes del núcleo flexible en cada módulo (adaptado a las necesidades, demandas, idiosincrasia e infraestructura de la zona de inserción del FPB Deportes).
- Entender que la práctica deportiva implica una condición física y desarrollar los conceptos básicos que la componen.



## MÓDULO I

### UNIDADES DE APRENDIZAJE

TALLER DE DEPORTES TRADICIONALES	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Posee habilidades introductorias en los aspectos técnico-táctico y reglamentario de los deportes tradicionales.	Se hace referencia a los deportes de mayor popularidad, en cuanto a las prácticas y la historia de los mismos en nuestro país. Hablamos del Fútbol, Básquetbol, Hándbol, Vóleibol y Atletismo.

#### Unidad I (40 horas)

Clasificación de deportes individuales y colectivos, reglamentos y breve reseña histórica. Deportes sociomotores y psicomotores. Reconoce las diferencias entre técnica, táctica y estrategia.

#### Unidad II (141 horas)

Práctica de los deportes, adquisición de algunos fundamentos básicos para su práctica promoviendo la lectura de juego y la toma de decisiones. Realiza las primeras experiencias de arbitraje entre sus compañeros. Entiende la diferencia entre actividad física y ejercicio físico. Conoce y describe diferentes tipos de ejercicios según la zona muscular y el tipo de capacidad condicional.

Vivencia una amplia gama de juegos de iniciación deportiva. Ejecuta técnica-tácticas con pelota. Realiza y decide tácticas básicas.

#### Unidad III (40 horas)

Ejecución de las técnicas básicas de Atletismo (carreras, saltos y lanzamientos).



Vivenciar de manera práctica el deporte atletismo en al menos una salida a una pista de atletismo, de manera de identificar y experimentar alguna de las pruebas que el docente estime oportuno.

METODOLOGÍA:

Se propone trabajar a través de ejercicios y juegos que promuevan la lectura de juego, la interpretación de las acciones del deporte. Se proponen juegos pre-deportivos que integren el conocimiento técnico-táctico, estratégico y reglamentario. Complementar los deportes con ejercicios específicos de fortalecimiento y elongación de los distintos segmentos corporales, al igual que la estimulación cardio-respiratoria. Los aspectos relacionados con la formación física básica tienen transversalidad en los tres módulos iniciales de deporte.

EVALUACIÓN: se propone generar instancias de evaluación en situación de juego. Integrar el concepto de evaluación a los aprendizajes del estudiante, agregando además la co-evaluación y la auto-evaluación.

MÓDULO II

UNIDADES DE APRENDIZAJE

TALLER DE DEPORTES NO TRADICIONALES	
Logros de aprendizaje	Contenidos
Posee habilidades introductorias en los aspectos técnico-táctico y reglamentario de deportes no tradicionales.	Se hace referencia a los deportes de menor cantidad de participantes y menos arraigo en lo cultural. En este caso hablamos de Rugby, Tenis de Mesa, Deportes de Combate, Deportes Náuticos, Hockey, entre otros.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
TÉCNICO PROFESIONAL

### Unidad I (50 horas)

Concepto de deportes no tradicionales, deportes de características individuales y colectivas. Identificar aquellos deportes no tradicionales, que según las zonas o regiones de nuestro país tienen mayor incidencia en cuanto a sus prácticas.

### Unidad II (171 horas)

Escoger al menos dos deportes no tradicionales para desarrollar en el taller, teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes, las realidades de infraestructura y la formación del docente. Vivencia y aprende que hay una preparación específica de capacidades condicionales y coordinativas para cada deporte. La importancia de la disciplina y el control en estos deportes.

### METODOLOGÍA:

Se propone trabajar a través de ejercicios y juegos que promuevan la lectura de juego, la interpretación de las acciones del deporte. Se proponen juegos pre-deportivos que integren el conocimiento técnico-táctico, estratégico y reglamentario. Complementar los deportes con ejercicios específicos de fortalecimiento y elongación de los distintos segmentos corporales, al igual que la estimulación cardio-respiratoria. Se sugiere invitar a especialistas que puedan contribuir con la formación, ver videos o establecer trabajos por parte de los estudiantes al igual que arbitraje si el deporte lo amerita.

### EVALUACIÓN:

Se propone generar instancias de evaluación en situación de juego. Integrar el concepto de evaluación a los aprendizajes del estudiante, agregando además la coevaluación y la autoevaluación.



## MÓDULO III

### UNIDADES DE APRENDIZAJE

TALLER DE DEPORTES ALTERNATIVOS	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Posee habilidades introductorias en los aspectos técnico-táctico y reglamentario de deportes alternativos.	Los deportes alternativos son modalidades deportivas que no gozan de una gran masa de practicantes en la población mundial. Se suelen enseñar poco y no son deportes olímpicos como en el caso de los tradicionales y la mayoría de los no tradicionales. Como ejemplo podríamos citar: el Kinball, el Bòtebol, etc.

#### Unidad I (50 horas)

Conceptualizar deportes alternativos, descubrir los tipos de deportes, ver la importancia social y recreativa que tienen. Reglamentos.

#### Unidad II (171 horas)

Desarrollar al menos dos deportes alternativos donde los estudiantes puedan generar la fabricación de los materiales didácticos para su desempeño. Se busca que sean fáciles de aprender, juegos novedosos y lúdicos, de intensidad moderada y fomentando la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto por las reglas. Se promoverá además que se puedan agregar nuevas reglas e incluso nuevos juegos.

#### METODOLOGÍA:

Se propone trabajar a través de ejercicios y juegos que promuevan la lectura de juego, la interpretación de las acciones del deporte. Se proponen juegos pre-deportivos que integren el conocimiento técnico-táctico, estratégico y reglamentario. Complementar los deportes con ejercicios específicos de fortalecimiento y elongación de los distintos segmentos corporales, al igual que la estimulación cardio-respiratoria.



En esta unidad importa desarrollar la creatividad tanto para generar nuevos juegos como para crear los materiales didácticos para su desarrollo.

### EVALUACIÓN:

Se propone generar instancias de evaluación en situación de juego. Integrar el concepto de evaluación a los aprendizajes del estudiante, agregando además la co-evaluación y la auto-evaluación.

## MÓDULO IV

### UNIDADES DE APRENDIZAJE

TALLER DE RECREACIÓN	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
<p>Posee habilidades introductorias en actividades recreativas y campamentos educativos.</p> <p>Posee habilidades de Líder de Campamento.</p>	<p>Se pretende que el estudiante conozca y maneje algunas habilidades recreativas que le permitan estar frente a un grupo y poder dirigir o contribuir en la dirección de un juego o actividad.</p> <p>De manera grupal, apoyados por el docente, los estudiantes deberán programar actividades para un campamento, donde ellos participarán en carácter de acampantes y puntualmente en alguna actividad como líderes.</p>

### Unidad I (50 horas)

Conceptualizar recreación, tiempo libre y ocio. Analizar los distintos ámbitos de la recreación en su sentido más amplio. Clasificación de juegos y de tipos de campamentos.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
TÉCNICO PROFESIONAL

## Unidad II (71 horas)

Adquisición de algunas técnicas recreativas por parte del estudiante, rondas cantadas, juegos cooperativos, armado del fogón, juegos de agua entre otros.

Dinámicas que permitan que los estudiantes se conozcan y comiencen el trabajo de integración. Estimular la confianza en sí mismo y en el otro. Brindarle al estudiante herramientas para la conducción de un grupo, en cuanto a la voz, como pararse, como explicar, de qué manera, etc.

Vivenciar actividades que permitan estimular y redescubrir las posibilidades que ofrecen nuestros sentidos y las actividades en la naturaleza.

Apropiación y reconocimiento de espacios dentro y fuera de la institución, respetando las posibilidades del mismo.

## Unidad III (100 horas)

Realización de un campamento autogestionado que forme parte del proyecto donde los estudiantes formarán parte de la organización de algunas de las actividades como también de la logística. Armado de una propuesta a partir de los conocimientos adquiridos.

La duración del campamento será de al menos una noche donde necesariamente contenga la actividad del fogón.

## METODOLOGÍA:

Se propone buscar la participación activa de los estudiantes fomentando la creatividad, las habilidades técnicas específicas, el conocimiento y dirección, desde una perspectiva de la vivencia constante de los juegos. Es vital la realización de un campamento bajo las modalidades de campamentos educativos o autogestionados, articulados con la Inspección del Área.



## EVALUACIÓN:

Se propone generar instancias de evaluación en donde los estudiantes en grupo puedan dirigir una actividad recreativa puntual. Integrar el concepto de evaluación a los aprendizajes del estudiante, agregando además la co-evaluación y la auto-evaluación.

## BIBLIOGRAFÍA

Barran, J. P. (1990). Historia de la sensibilidad en el Uruguay. Montevideo, Ed. Banda Oriental.

Bengué, L. (2005). Fundamentos transversales para la enseñanza de los deportes de equipo, INDE, Barcelona.

Bertoni, A., Poggi, M. y Teobaldo, M. Evaluación. Nuevos significados para una práctica compleja, Buenos Aires, Kapelusz, 1995.

Blázquez, D. (1986). Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Martínez Roca.

Bourdieu, Pierre ¿Cómo se puede ser deportista? En Bourdieu, P. Sociología y Cultura, México: Grijalbo, 1990.

\_\_\_\_\_. Deporte y clase social. En Brohm, J-M. et alter: Materiales de sociología del deporte. Madrid, La Piqueta, 1993.

Bracht, Valter. Educación Física y aprendizaje social. Educación física/ Ciencia del deporte: ¿Qué ciencia es esa? Córdoba, Ed. Vélez Sársfield, 1996.

Conferencia. Juegos Inocentes, Juegos terribles. Graciela Scheines Argentina, 1990.

Cutrera, Juan Carlos. Técnicas de Recreación Ed. Stadium, Buenos Aires, 1993.

Díaz Barriga, Ángel (1994) Docente y programa. Lo institucional y lo didáctico. Aique, Bs.As.

\_\_\_\_\_. (1984) Didáctica y currículum. Nuevomar, México.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
TÉCNICO PROFESIONAL

Dinello, Raimundo Angel. Ludotecas, Ludocreativas, 2004

Dunning, Eric. La dinámica del deporte moderno: notas sobre la búsqueda de triunfos y la importancia social del deporte. En: Elias, N. y Dunning, E.: Deporte y ocio en el proceso de la civilización, México, F.C.E, 1995.

Edelstein, Gloria. Un capítulo pendiente: el método en el debate didáctico contemporáneo. En: CAMILLONI, Alicia y otros. Corrientes Didácticas Contemporáneas. Buenos Aires, Paidós, 1996, pp. 75-89.

Espiga, Hernán. Encastres: propuestas para una escuela en juego. Recreación, 2012.

García Eiroá, Jesús. Deportes de equipo, Barcelona España, INDE, 2000

Hernandez Alvarez, J.Luis, Educación Física ESO, 1er ciclo, 3, 4, Barcelona España, Edit. Paidotribo 1996

Hernandez Moreno, José. La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica, Barcelona España, INDE, 2000

Hernandez Moreno, José. Fundamentos del deporte, análisis de las estructuras del juego deportivo, 3ra edición, Barcelona España, INDE, 2005.

Huizinga, Johan. Homo ludens Emecé Ed., Buenos Aires, 1968.

Incarbone, Oscar. Del juego a la iniciación deportiva, Buenos Aires, Stadium, 2003

Magallanes, Carlos. Ejercicio Físico y Salud: un llamado a la prudencia. En: Revista Universitaria de la Educación Física y el Deporte. IUACJ. Año 1, N° 1, Set. 2008, Montevideo. ISSN: 1688-4949

Poggi, Margarita La evaluación educativa y sus sentidos Clase virtual n° 24 Posgrado en Currículum y prácticas escolares en contexto. FLACSO-Argentina, Buenos Aires, 2002.

Riera Riera, Joan. Habilidades en el deporte, Barcelona España, INDE 2005



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
TÉCNICO PROFESIONAL

Rodríguez Giménez, Raumar. Deporte y quehacer pedagógico. Una relación a pensar críticamente. En: Revista Educación Física y Deportes. Año 8, N° 55, dic. 2002, Bs. As. <http://www.efdeportes/Revista Digital>

Rozengardt, Rodolfo Apuntes de Historia para profesores de Educación Física. Buenos Aires, Miño y Dávila, 1996.

Ruiz, J. Francisco; García López, Antonio; Casimiro, A. Andujar. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos, Madrid España, Edit. Gymnos 2001

Silva, Marcia La espectacularización del deporte y sus relaciones con el mercado: el caso del básquetbol. En: Rozengardt, Rodolfo Apuntes de Historia para profesores de Educación Física. Buenos Aires, Miño y Dávila, 1996, pp. 205 – 221.

Tico Cami, Jordi. Mecanismos de percepción, decisión, ejecución, cap 1, página 25 - 26 en: 1013 ejercicios y juegos polideportivos