

# Mundial de las estrellas:

## Jugamos en equipo (Propuesta Didáctica)



### Descripción

Propuesta didáctica de Educación Física con integración del Espacio Técnico Tecnológico (ETT) mediante actividad gamificada digital online. Secuencia de 4 clases que utiliza la narrativa del Mundial de Fútbol (Fase de Grupos → Octavos → Cuartos/Semifinal → Final) para desarrollar capacidades de juego colectivo, cooperación, ocupación del espacio y toma de decisiones tácticas simples.

### Fundamentación

En el Tramo 3 de la Educación Básica Integrada, los estudiantes consolidan capacidades para participar en situaciones de juego colectivo, comprendiendo reglas, cooperando con pares y tomando decisiones simples en contextos motrices compartidos. La Educación Física, como espacio privilegiado del área Desarrollo Personal, posibilita experiencias donde el cuerpo se constituye en mediador de aprendizajes sociales, emocionales y cognitivos. La iniciación deportiva en este nivel no apunta a la especialización técnica, sino a la comprensión del juego como sistema de reglas, roles e interacciones. Siguiendo a Ruiz Pérez (1995), se promueve una práctica motriz reflexiva, emocional y observable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos, promoviendo estilos de vida saludable. El fútbol, deporte colectivo de amplia presencia cultural en Uruguay, ofrece contextos ricos para explorar la ocupación del espacio, la cooperación, la oposición y la toma de decisiones en situaciones dinámicas.

La propuesta se organiza mediante una narrativa gamificada que simula la experiencia de un mundial: equipos nacionales, fases de grupo, instancias eliminatorias y una final. Esta

estructura narrativa potencia la motivación intrínseca, el sentido de pertenencia grupal y el compromiso con el aprendizaje. Los desafíos progresivos permiten que los estudiantes exploren, practiquen y apliquen capacidades en contextos significativos.

**Formato:** Propuesta didáctica

**Ciclo:** 2

**Duración:** 4 clases de 45 minutos (aprox)

**Tramo:** 3 (3° y 4°)

**Grado:** 3er año

**Propósitos de enseñanza:**

- ❖ Diseñar situaciones de juego reducido en fútbol que favorezcan la comprensión de reglas básicas, la cooperación y la toma de decisiones simples.
- ❖ Promover la participación activa y equitativa de todos los estudiantes, garantizando múltiples formas de involucramiento (jugador, árbitro, analista, documentalista).
- ❖ Facilitar el reconocimiento del espacio de juego, los compañeros y los adversarios como elementos de decisión motriz.
- ❖ Generar instancias de reflexión conjunta sobre estrategias utilizadas y formas de cooperación durante el juego.
- ❖ Integrar herramientas tecnológicas (tablet, micro:bit) para el registro, análisis y sistematización de información del juego.

Esta propuesta contribuye al desarrollo de las siguientes **Competencias Generales** del Marco Curricular Nacional :

**Relación con los otros:** Potencia y profundiza la construcción de vínculos interpersonales propios del campo de la Educación Física en la comunidad educativa, comprendiendo la importancia de los aportes individuales en pos de objetivos comunes.

**Iniciativa y orientación a la acción:** Genera desde la corporeidad el sentido de iniciativa, criterios propios de las elecciones e identificación de situaciones problemas, posibles soluciones y acciones concretas.

Asimismo, articula con el Espacio Técnico Tecnológico desarrollando capacidades de **Pensamiento computacional y Comunicación digital**

Espacio	Unidades Curriculares	Competencias específicas	Contenidos	Criterios de Logro
---------	-----------------------	--------------------------	------------	--------------------

<p><b>DESARROLLO PERSONAL Y CONCIENCIA CORPORAL</b></p>	<p><b>Educación Física</b></p>	<p><b>CE4. Competencia Cuerpo y pensamiento científico:</b> Descubre información sobre saberes propios de la educación física para comprender las diferentes concepciones del área.</p> <p><b>CE1. Competencia Motriz:</b> Concientiza prácticas motrices reflexivas, emocionales y observables del cuerpo humano promoviendo un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos, con relación al deporte, el juego, recreación, gimnasia y expresiones del movimiento motriz.</p>	<p><b>Contenidos estructurantes Deporte: Contenido específico</b> Juegos con diferentes lógicas de los deportes (individuales, colectivos, de invasión, de división, con o sin elementos, de desempeño, de marca, terrestre, acuáticos, aéreos) mediados por el docente.</p> <p><b>Juego y recreación:</b> Juegos motores, reglas e intenciones. Identificación y explicación en diferentes roles y contextos reales.</p>	<p>Identifica y vincula los juegos con diferentes lógicas de los deportes (individuales, colectivos, de invasión, de división, con o sin elementos, de desempeño, de marca, terrestre, acuáticos, aéreos) mediados por el docente.</p> <p><b>Adecuación:</b> Participa en situaciones de movimiento reconociendo cambios corporales y comprendiendo la importancia de preparar el cuerpo antes del juego.</p> <p>Comunica de forma simple los distintos juegos motores, sus reglas e intenciones.</p>
		<p><b>Metas de aprendizaje:</b> <b>Mediante esta propuesta, las y los estudiantes:</b> Participarán en juegos reducidos de fútbol respetarán reglas acordadas y asumiendo diferentes roles (jugador, árbitro, observador, operador tecnológico) para desarrollar capacidades de cooperación, toma de decisiones tácticas simples y ocupación del espacio en contextos motrices compartidos.</p> <p><i>La/s meta/s de aprendizaje se adaptarán de acuerdo a la realidad del grupo a cargo del docente.</i></p>		

A continuación, se presenta una secuencia posible a desarrollar de forma coordinada entre el/la docente de clase y el/la docente de Educación Física.

**Propósitos de la propuesta:**

- Desarrollar capacidades de juego colectivo mediante situaciones reducidas de fútbol que promuevan la cooperación y la toma de decisiones tácticas.

- Fomentar el reconocimiento del espacio de juego y la ocupación estratégica del mismo en contextos de oposición.
- Promover la rotación de roles (jugador, árbitro, analista, documentalista) para garantizar la participación activa de todos los estudiantes.
- Integrar herramientas tecnológicas (tablets, micro:bit) para el registro, análisis y reflexión sobre el juego.
- Generar instancias de metacognición donde los estudiantes verbalicen estrategias y evalúen su participación.
- Articular el área Desarrollo Personal con el Espacio Técnico Tecnológico mediante el pensamiento computacional aplicado al deporte.




**Plan de la secuencia**

Clase	Fase del mundial	Enfoque técnico-táctico	Integración tecnológica
1	Fase de Grupos	Conducción, pase corto, recepción orientada	Tablet: registro visual de pases
2	Octavos de Final	Juego reducido 3vs3, ocupación del espacio	Micro:bit: sistema de puntuación
3	Semifinal	Superioridad numérica 3vs2, desmarque	Tablet: análisis de video
4	La Final	Torneo integrador, roles rotativos	Micro:bit: votación + proyección

## SISTEMA DE GAMIFICACIÓN DIGITAL (ETT)

**Plataforma:** Mundial de las Estrellas (HTML5 responsivo)

**Acceso:** Navegador web (Chrome/Firefox/Safari) - tablet, celular o computadora

FASE MUNDIAL	CLAVE	CONTENIDO DIGITAL
Fase de Grupos	GRUPOS	Desafío táctico Clase 1
 Octavos	OCTAVOS	Desafío táctico Clase 2
 Semifinal	SEMIS	Desafío táctico Clase 3
 La Final	FINAL	Desafío táctico Clase 4

### Mecánica de funcionamiento:

1. El docente evalúa en clase los criterios de la rúbrica (participación, cooperación, decisión).
2. Si el estudiante alcanza nivel "Logrado" o "En desarrollo" avanzado, el docente revela la CLAVE verbalmente.
3. El estudiante ingresa la clave en la plataforma digital y responde el desafío táctico correspondiente.
4. Al completar las 4 fases, se genera un **Diploma Digital**.



**Actividad 1: "FASE DE GRUPOS: CONOCIENDO EL TERRENO"**

**Técnica abordada:** Conducción de pelota, pase corto, recepción orientada, tiro al arco.  
 Descripción breve: Iniciación en el juego reducido mediante circuitos técnicos y progresión hacia situaciones de oposición suave.

**Tareas:**

Tiempo	Descripción
5 min	Presentación de la narrativa: cada equipo representa una selección mundialista. Se explican las 4 fases del torneo.
5 min	Estación 1: Circuito de conducción (conducción libre entre conos, cambios de dirección, detención con planta del pie).
5 min	Estación 2: Pases en parejas (pase corto de 5 metros con recepción orientada al espacio libre).
5 min	Estación 3: Tiro a zona (lanzamiento a portería pequeña desde distancias progresivas).
10 min	Táctica: Ocupación de espacio en zonas reducidas (3vs1, 3vs2).
10 min	Juego reducido: 3vs3 con porterías pequeñas, obligatoriedad de 2 pases antes de definir.
5 min	Cierre reflexivo grupal.

**Variantes:**

Adaptación para estudiantes con discapacidad visual: uso de pelotas sonoras y delimitación táctil del espacio.

**Adaptación para TEA:** reducción del espacio de juego y estructuración previa de turnos.

**Cierre reflexivo (preguntas guía):**

?

? ¿Qué fue más difícil: pasar la pelota o recibirla? ¿Por qué?

? ¿Cómo supiste dónde estaba tu compañero/a para pasarle?

? ¿Qué tuviste que hacer con el cuerpo para recibir bien la pelota?

**Clave digital: Grupos**

**Desafío gamificación digital (HTML5):** "Durante el circuito de activación de hoy, ¿qué combinación prepara mejor para decidir en espacios reducidos?"

**Integración tecnológica:** Uso de tablet para registro visual de pases correctos. Los estudiantes filman a sus compañeros y almacenan videos para análisis posterior.

**ETT:** uso de tablet para filmar 3 pases correctos de cada estudiante (registro visual para autoevaluación en Actividad 4).

**Actividad 2: "OCTAVOS DE FINAL: JUGAMOS EN ESPACIO REDUCIDO"**

**Técnica abordada:** Juego reducido 3 vs 3, ocupación del espacio, cooperación, toma de decisiones simples.

**Descripción breve:** Aplicación de capacidades técnicas en juego reducido con reglas que favorecen la cooperación y la toma de decisiones.

**Tareas:**

Tiempo	Descripción
5 min Activación:	movilidad articular y juego "el gato y el ratón" con pelota.
5 min Organización:	6 equipos se enfrentan en 3 canchas simultáneas (rotación por turnos).
25 min Juego reducido 3 vs 3:	canchas de 15x10 metros, porterías sin arquero. Reglas: (a) no correr con pelota más de 3 pasos, (b) todos los compañeros deben tocar la pelota antes de anotar, (c) gol válido solo si se anota con pase, no con tiro potente.
5 min	reflexión.

**Variantes:**

Modificación del tamaño de la cancha según nivel de los equipos.  
Inclusión de "comodines" (estudiantes que juegan en ambos equipos para equilibrar fuerzas).

**Cierre reflexivo:**

?

? ¿Dónde encontraron espacio para recibir la pelota?

? ¿A quién les resultó más fácil pasar? ¿Por qué creen que sucedió eso?

? ¿Qué pasó cuando todos querían tener la pelota al mismo tiempo?

**Clave digital: OCTAVOS**

**Desafío digital:** "En el juego 3vs3 de hoy, tu compañero está marcado pero detectas un pasillo libre. ¿Cuál es la acción más adecuada?"

**Integración tecnológica:** Programación simple con micro:bit para conteo de goles. Los estudiantes configuran el dispositivo como marcador electrónico, desarrollando pensamiento computacional aplicado al deporte.

[Guía para la actividad](#)

**Micro:bit:** Usado como marcador, se ubicará un estudiante por cancha, previamente programa el micro:bit para contar goles (botón A = gol equipo 1, botón B = gol equipo 2, shake = reiniciar).  
5 min Cierre: reflexión guiada.

**ACTIVIDAD 3: "SEMIFINAL: DECIDIMOS CÓMO ATACAR"**

**Técnica abordada:** Juego con superioridad numérica 3 vs 2, toma de decisiones tácticas, desmarque, pase al espacio libre.

**Descripción breve:** Exploración de la superioridad numérica en ataque para desarrollar la toma de decisiones tácticas y el reconocimiento de espacios libres.

**Tareas:**

Tiempo	Descripción
5 min	Activación: "fútbol-tenis" en parejas (pases sobre red, o elástico, o línea de conos).

5 min	Explicación: se presenta el formato 3 vs 2. Se explica la superioridad numérica y las opciones de pase.
25 min	Juego 3 vs 2 con rotación: un equipo ataca con 3 jugadores vs 2 defensores. Regla: el equipo atacante debe anotar en 20 segundos o la pelota pasa al otro equipo. Luego se invierten roles.
5 min	Análisis con tablet: entre rondas, los equipos que descansan observan en tablet 2 videos de 20 segundos de su juego anterior (grabados por el docente o compañeros).
5 min	Cierre: reflexión grupal.

**Clave digital:** **SEMIS**

**Integración tecnológica:** Análisis de video con tablet. Los estudiantes observan grabaciones de sus propias jugadas para identificar espacios libres y compañeros desmarcados, desarrollando pensamiento crítico sobre la acción motriz.

**Cierre reflexivo:**

?

- ? ¿Qué hicieron para lograr anotar cuando eran más que los defensores?
- ? ¿Quién se quedó libre y cómo lo supieron?
- ? ¿Por qué a veces era mejor pasar en lugar de seguir conduciendo?

**ACTIVIDAD 4: "LA FINAL: TORNEO Y CELEBRACIÓN DEL JUEGO"**

**Técnica abordada:** Integración de capacidades en torneo, roles rotativos (jugador, árbitro, observador), evaluación de fair play.

**Descripción breve:** Cierre de la secuencia mediante torneo integrador que combina todas las capacidades desarrolladas, con énfasis en la coevaluación y la reflexión grupal.

**Tareas:**

Tiempo	Descripción
5 min	Organización del torneo: 6 equipos, formato "todos contra todos" (5 min por partido) o eliminación directa según energía del grupo. Presentación de sistema de puntuación.
25 min	Mini torneo: partidos simultáneos en 2 canchas. Sistema de puntuación: 1 punto por gol, 1 punto por "juego limpio" (fair play evaluado por árbitros estudiantes), 1 punto por "mejor pase cooperativo" (elegido por observadores con tablet).
5 min	Sistema de votación con micro:bit: cada estudiante vota al "compañero más colaborador" de su equipo presionando A o B para seleccionar nombre. Resultados inmediatos en pantalla.
5 min	Proyección de videos: se muestran 3 clips seleccionados de los 4 días, elegidos por los estudiantes como "mejores jugadas".
5 min	Cierre reflexivo grupal: círculo final. Entrega de "diplomas de participación" (digitales o impresos).

**Variantes:**

Sistema de "liguilla" para garantizar más participación a todos los equipos.  
 Inclusión de "desafíos sorpresa" entre partidos (ej: penales cooperativos).

**Integración tecnológica:**

- Micro:bit programado como sistema de votación para coevaluación de compañeros más colaboradores.
- Proyección de videos seleccionados por los estudiantes desde la galería de clips grabados durante la secuencia.
- Entrega de diplomas digitales personalizados.

**Cierre reflexivo:**

?

? ¿Qué aprendimos sobre jugar en equipo durante estas 4 clases?  
? ¿Cómo decidimos a quién pasar? ¿Cambió nuestra forma de decidir desde la primera clase?  
? ¿Qué haríamos diferente si organizamos otro torneo?  
? ¿Cómo nos ayudó la tecnología (tablet, micro:bit) a entender mejor el juego?

**Actividad 5: Ticket de salida (evaluación formativa)**

**Técnica abordada:** Autoevaluación y metacognición.

**Descripción breve:** Instancia final de reflexión individual para cerrar el proceso de aprendizaje y evaluar formativamente el desarrollo de la secuencia.

**Tarea:**

Cada estudiante completa oralmente o mediante dibujo/gestualidad: "En esta clase me sentí... porque...", "Lo más difícil fue...", "La próxima vez voy a...".

**Alternativa:** Uso de "emojis deportivos" en tablet para registrar estado emocional y percepción de aprendizaje.

**Variantes:**

Para estudiantes con dificultades de expresión verbal: registro mediante dibujo o grabación de audio.

Extensión a "Ticket de entrada" en la siguiente clase para conectar con la reflexión anterior.

**Cierre reflexivo:** Consolidación grupal de los aprendizajes principales.

## Sugerencias metodológicas didácticas y de evaluación (para el docente)

### Sugerencias metodológicas:

- ❖ **Organización del espacio:** Dividir el patio en zonas claramente delimitadas con conos de colores diferentes para facilitar la orientación espacial y la rotación entre actividades.
- ❖ **Formación de equipos:** Crear 6 equipos de 5 estudiantes con selecciones nacionales asignadas (ej: Uruguay, Argentina, Brasil, España, Francia, Alemania o sustituir algunos de estos por los anfitriones) para potenciar la identificación y el sentido de pertenencia.
- ❖ **Rotación de roles:** Garantizar que todos los estudiantes ocupen todos los roles (jugador, árbitro, observador, operador tecnológico) a lo largo de la secuencia.
- ❖ **Adaptaciones inclusivas:** Las adaptaciones para estudiantes con discapacidad visual o TEA deben implementarse desde el diseño, no como agregados posteriores. Consultar la sección de adaptaciones específicas en cada actividad.

### Sugerencias didácticas:

- ❖ **Anticipación:** En cada clase, dedicar 5 minutos previos a la salida al patio para mostrar mapas visuales, videos demostrativos o explicaciones con pictogramas.
- ❖ **Modelado:** El docente debe modelar las técnicas básicas (conducción, pase, recepción) antes de que los estudiantes practiquen.
- ❖ **Intervención durante el juego:** El docente interviene con preguntas abiertas mientras el juego transcurre, sin detener la acción: "¿Dónde ves espacio?", "¿Quién está libre?".
- ❖ **Metacognición:** Reservar siempre los últimos 5 minutos para la reflexión grupal, utilizando preguntas guía que promuevan el análisis de las estrategias utilizadas.

### Sugerencias de evaluación:

- ❖ **Observación directa estructurada:** Utilizar la lista de cotejo durante el juego para registrar comportamientos observables de participación, cooperación y toma de decisiones.
- ❖ **Registro anecdótico:** Anotar intervenciones verbales de los estudiantes que evidencien comprensión de estrategias (ej: "Juan dijo: 'pasá a María que está sola'").
- ❖ **Autoevaluación oral:** En los cierres, incluir siempre una pregunta sobre la propia participación.
- ❖ **Coevaluación con tecnología:** Utilizar el sistema de votación con micro:bit en la última actividad para que los estudiantes reconozcan explícitamente la cooperación de sus pares.
- ❖ **Evidencias digitales:** Conservar los videos grabados y los registros del micro:bit como evidencias del proceso de aprendizaje para el portfolio del estudiante.

## Rúbrica de evaluación (orientativa)

Criterio	Inicio	En desarrollo	Logrado
Participación	Participación esporádica o renuente.	Participa en la mayoría de los roles, con alguna reserva o necesidad de invitación.	Participa activamente en todos los roles (jugador, árbitro, observador, operador tecnológico) con entusiasmo.
Cooperación	Dificultad para compartir pelota o espacio. Juego individualista predominante.	Respeto turnos y pases cuando se le recuerda. Comunicación básica con pares.	Propone estrategias y comunica constantemente con pares. Busca activamente involucrar a todos los compañeros.
Toma de decisiones	Dificultad persistente para decidir. Mantiene la pelota sin pasar o pierde frecuentemente.	Decide con algo de demora, a veces acertadamente. Necesita orientación para reconocer opciones.	Decide rápidamente a quién pasar y reconoce espacios libres. Anticipa el movimiento de compañeros y adversarios.
Respeto de reglas	Dificultad persistente con reglas acordadas. Interrumpe el juego o altera acuerdos.	Respeto reglas, necesita recordatorios ocasionales. Acepta mediación del docente.	Respeto y ayuda a recordar reglas a otros. Interviene constructivamente en conflictos.
Uso del ETT	Requiere asistencia constante o evita el uso de tecnología. Muestra frustración ante dispositivos.	Utiliza tablet/micro:bit con guía del docente o compañero. Cumple tareas asignadas paso a paso.	Utiliza tablet/micro:bit con autonomía para registrar, analizar y sistematizar información del juego. Ayuda a otros.
Reflexión sobre el juego	No logra verbalizar qué hizo ni por qué.	Describe acciones aisladas.	Analiza estrategias

	Respuestas monosilábicas o descontextualizadas.	Reconoce aciertos o errores simples con ayuda de preguntas guía.	utilizadas, reconoce errores propios y propone mejoras. Conecta el juego con la cooperación.
--	---	--	--

## ¿Cómo convertir esto en una lista de cotejo?

Para usarla como lista de cotejo (registro rápido durante la clase), puedes simplificarla así:

Estudiante	Participa activamente	Coopera con pares	Toma decisiones adecuadas	Respetar reglas	Usa la tecnología	Reflexiona sobre el juego
(nombre)	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
(nombre)	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
(nombre)	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
(nombre)	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
(nombre)	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
(nombre)	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
(nombre)	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
(nombre)	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No

## Créditos

Diseño curricular: Propuesta didáctica elaborada para el Portal Uruguay Educa – ANEP

Díaz M. ChatGpt (2026) Imagen generada con inteligencia artificial adaptada al contexto educativo uruguayo

Revisión pedagógica: Equipo de Inspección de Educación Física – ANEP

- Tobón, S., Rial, A., & Carretero, M. (2006). Competencias, calidad y educación superior. Magisterio.

## **Bibliografía**

- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2022). Marco Curricular Nacional. ANEP.

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%20%20Agosto%202022%20v13.pdf>

- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2023). Programa de Educación Básica Integrada – Educación Física – Tramo 4 (5° y 6° año). ANEP.

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/finales/espacios/espacio-desarrollo-personal-y-conciencia-corporal/Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica%20-%20Tramo%204.pdf>

- Morin, E. (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. UNESCO.

- Ruiz, D. (1995). La práctica motriz reflexiva: hacia una didáctica de la educación física. Gymnos.

- Tobón, S., Rial, A., & Carretero, M. (2006). Competencias, calidad y educación superior. Magisterio.

## **Licencia Creative Commons**

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (**CC BY-NC-SA 4.0**).



### **Usted es libre de:**

- **Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.
- **Adaptar** — remezclar, transformar y construir a partir del material.

### **Bajo los siguientes términos:**

- **Atribución** — debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios.
- **No Comercial** — no puede utilizar el material con fines comerciales.
- **Compartir Igual** — si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.