

CONTENIDO SINÓPTICO

PROGRAMA NACIONAL DE FORMACIÓN EN INFORMÁTICA

Unidad Curricular: FORMACIÓN CRÍTICA I					
Trayecto		Trimestre		Código	
1		1		PIFC111	
Módulo: CULTURA, DEPORTE Y RECREACIÓN I					
Horas de Trabajo del Estudiante Acompañado (HTEA)		Horas de Trabajo de Estudio Independiente (HTEI)		Total Horas de Trabajo del Estudiante (THTE)	
2 Semanal		24 Trimestral		30 Trimestral	
1 Semanal		06 Trimestral		3 Semanal	
SABERES			ESTRATEGIAS		EVALUACIÓN
<p>Conocer Las actitudes necesarias para moverse en una variedad de formas, en armonía con su medio físico y sus semejantes, y capaces de seleccionar la actividad de movimiento más adecuada a sus propósitos personales con el interés de hacerla parte de su estilo de vida.</p> <p>Hacer Diferencias individuales promulgando la responsabilidad profesional, social y ética a través de actividades culturales, deportivas y recreativas.</p> <p>Ser Responsable, corresponsable, autónomo, creativo, seguro, constante, tolerante, emprendedor, tenaz, abierto al cambio.</p> <p>Convivir Con sentido de ciudadanía, visión prospectiva, disposición al diálogo, sentido de pertenencia, equidad, responsabilidad social, trabajo en equipo y respeto.</p> <p>Emprender Proyectos orientados a la incorporación en actividades culturales, deportivas y recreativas que le permitan contribuir con la formación integral.</p>			<p>Lecturas críticas de los materiales propuestos para la discusión en los encuentros del grupo de estudio.</p> <p>Trabajos Individuales y colectivos que propicien la participación en aula en foros, charlas, conferencias, entre otros.</p> <p>Conversaciones y reflexiones en plenaria, en función al dialogo colectivo y participativo.</p> <p>Elaboración de notas y registros escritos de las experiencias vividas a través de la unidad curricular.</p>		<p>Prácticas formativas</p> <p>Prácticas sumativas</p>
<p>REFERENCIAS: Material Instruccional y documental relacionado con actividades culturales, deportivas y recreativas.</p>					

CONTENIDO ANALÍTICO

Unidad Curricular: FORMACIÓN CRÍTICA I	Trayecto	Trimestre	Código	Unidades de Crédito
Módulo: CULTURA, DEPORTE Y RECREACIÓN I	1	1	PIFC111	1

Horas de Trabajo del Estudiante Acompañado (HTEA)		Horas de Trabajo de Estudio Independiente (HTEI)		Total Horas de Trabajo del Estudiante (THTE)	
2 Semanal	24 Trimestral	1 Semanal	06 Trimestral	3 Semanal	30 Trimestral

SABERES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>Unidad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear espacios de inserción en actividades ofertadas por la universidad a nivel de: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cultura ○ Deporte ○ Recreación <p>Unidad 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer charlas, foros, conferencias donde se presente disertación en relación con: <ul style="list-style-type: none"> ○ Salud ○ Alimentación ○ Esparcimiento ○ Pintura ○ Arte, entre otros. <p>Unidad 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover en los participantes la integración en actividades para su Beneficio fisiológico, psicológico y social: <ul style="list-style-type: none"> ○ Fisiológico: aumento de la capacidad cardiovascular y respiratoria, mejoramiento de la circulación e irrigación sanguínea, aumento de la silueta cardiaca como consecuencia de hipertrofia ventricular. ○ Psicológico: Autocontrol, autodisciplina y madurez emocional, aumento de la autoestima y seguridad en si mismo. ○ Social: mayor adaptabilidad social, mejoramiento de las relaciones interpersonales y con su entorno. 	<p>Lecturas críticas de los materiales propuestos para la discusión en los encuentros del grupo de estudio, en relación a cultura, deporte y recreación.</p> <p>Trabajos Individuales y colectivos que propicien la participación en aula en foros, charlas, conferencias, entre otros.</p> <p>Conversaciones y reflexiones en plenaria, en función al dialogo colectivo y participativo para propiciar eventos programados y planificados por los s en las diferentes actividades relacionadas con cultura, deporte y recreación.</p> <p>Elaboración de notas y registros escritos de las experiencias vividas a través de la unidad curricular.</p>	<p>Pizarra magnética Marcadores Material Educativo Computarizado: Material Instruccional, Software Instruccional Computador Proyector Multimedia Plataforma Tecnológica Aula de encuentros</p>	<p>Prácticas formativas Prácticas sumativas</p>

REFERENCIAS: Material Instruccional y didáctico sobre cultura, deporte y recreación.