



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad Del Perú, Decana de América

Escuela de Estudios Generales

Área de Ciencias de la Salud

**Guía de Aprendizaje del curso de Manifestaciones
Culturales, Arte y Deporte**

Modalidad no presencial
Semestre 2020 – II (Ciclo de Recuperación)

GUÍA DE APRENDIZAJE DEL CURSO MANIFESTACIONES CULTURALES, ARTE Y DEPORTE

Modalidad no presencial

1. Introducción

En la presente guía de aprendizaje se sintetizan los aspectos más importantes de la asignatura con la finalidad de que tengas conocimiento de cómo se desarrollará y para que logres de esta manera un máximo desempeño en el curso. Creemos necesario mencionar que realices una lectura del presente, pues contiene información sobre los logros de aprendizaje, el uso del aula virtual Google Classroom, las actividades a realizar, la organización del tiempo, la metodología de aprendizaje y la evaluación.

2. Presentación de la asignatura

Los logros de aprendizaje están orientados al desarrollo de competencias relacionadas a la cultura, arte y deporte de los estudiantes para aplicarlas en los contextos de la salud y de la vida misma. En ese sentido, capacita al estudiante para reconocer las distintas manifestaciones culturales del Perú, fomentando la actividad física como estilo de vida saludable.

3. Organización de la asignatura

Cada semana se desarrollarán 4 horas pedagógicas de clase sincrónica a través del enlace de la videoconferencia mediante la herramienta Google Meet. En dicho momento sincrónico, los docentes serán facilitadores de talleres y actividades con espacios para la participación activa y constante de los estudiantes. Previamente, los estudiantes realizarán la actividad programada para dicha sesión, el docente realiza la retroalimentación de la misma y los estudiantes suben el producto al aula virtual. Finalmente, el examen parcial y final se aplicarán en las semanas 8 y 16 respectivamente. No se ha considerado el desarrollo de un examen sustitutorio; se seguirá, en lo posible, los siguientes cronogramas:

Tabla 1: LOGROS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Sem.	Criterios /capacidades	Contenido temático	Contenido práctico
1	Reconoce los procesos neurocognitivos implicados en las manifestaciones artísticas y culturales.	Neurociencia y Arte. El proceso creativo La frontera del arte	Expone, formula preguntas y diseña un mapa conceptual acerca de los temas trazados.
2	Organiza fuentes de información especializada sobre las artes a nivel nacional y mundial.	Historia del arte. Bellas artes en las ciencias de la salud. Arteterapia	Propone y ejecuta un modelado de su propia autoría, de tema libre.
3	Analiza las diferentes técnicas del arte pictórico y expresa sus emociones e ideas con imaginación y creatividad, mediante el uso de las técnicas de dibujo y pintura.	Conceptos básicos de artes visuales: encuadre, perspectiva, composición, uso de luces y sombras, estilos. Pigmentos y soporte de la pintura.	Propone y ejecuta un dibujo o pintura de su propia autoría, de tema libre.
4	Analiza las tradiciones y costumbres como expresión cultural, valorando la responsabilidad social, originalidad y el acervo cultural.	Concepto de folklore. Tradiciones y costumbres del Perú. Herencia cultural. Trampa social.	Realiza una actividad escénica (teatro, danza, monólogo, declamación, clown, canto, ejecución musical) de tema libre.
5	Participa activa y plazeramente ejecutando las danzas del Perú demostrando habilidades y capacidades coordinativas de los movimientos.	Danzas del Perú.	Explora y presenta una danza de su preferencia (Costa-Sierra-Selva).
6	Reconoce los procesos neurocognitivos implicados en la actividad física y los deportes, argumentando de forma creativa sus beneficios para la salud física, psíquica y emocional en su desempeño profesional.	La actividad física desde la visión de la Neurociencia. Teoría de la plasticidad cerebral y reservas cognitivas. Beneficios de la actividad física para la salud.	Formula preguntas y participa de Radio Taiso, presentando una rutina de ejercicios como evidencia en un vídeo.
7	Conoce y diferencia los beneficios del deporte. Crea una rutina de ejercicios con música de fondo de su preferencia, valorando su esfuerzo y creatividad personal, transfiriendo dichos beneficios a su salud personal para un buen desempeño profesional.	Teoría del deporte: Historia y beneficios del deporte. Calentamiento y entrenamiento funcional.	Organiza y participa en una partida de ajedrez en modalidad híbrida (a través de aplicativos).
8	Reconoce la importancia del tiempo libre, el ocio y la recreación. Interactúa a través de sus habilidades socio motrices y afectivas en juegos tradicionales, actividades deportivas y coreográficas de manera creativa, valorando la responsabilidad, originalidad y acervo cultural.	Concepto de tiempo libre, ocio y recreación. Juegos tradicionales y deportivos.	EXAMEN PARCIAL Selecciona y presenta un vídeo de recreación que suele ejecutar en su tiempo de ocio.
9	Reconoce la importancia del tiempo libre, el ocio y la recreación. Interactúa a través de sus habilidades socio motrices y afectivas en juegos tradicionales, actividades deportivas y coreográficas de manera creativa, valorando la responsabilidad, originalidad y acervo cultural.	Las capacidades físicas básicas. a) Fuerza b) Velocidad c) Resistencia d) Flexibilidad	Presenta un vídeo de capacidades físicas básicas de su interés a través de un vídeo.
10	Reconoce los músculos implicados en la ejecución de ejercicios con diversos materiales, contribuyendo a una mejor postura y desarrollo corporal.	Entrenamiento muscular. Habilidades físicas básicas y específicas.	Analiza, selecciona y hace una demostración de habilidades físicas a través de un vídeo.

11	Indaga sobre las políticas, los planes y programas de la OMS y otros organismos sobre la promoción de salud.	Políticas, planes y Programas para la promoción de la salud: Pacto Internacional de los Derechos Económicos, Sociales y Culturales Declaración de Alma Ata Carta de Ottawa Declaración de Yakarta	Realiza una infografía y participa en un debate sobre normativas de promoción de la salud.
12	Fomenta los estilos de vida saludables de los universitarios, valorando la responsabilidad social, el trabajo en equipo y la creatividad.	Estilos de vida saludable: Salud sexual y reproductiva Habilidades para la vida: blandas y sociales.	Realiza un sociodrama sobre un tema de salud sexual y reproductiva (vídeo).
13	Fomenta los estilos de vida saludables de los universitarios, valorando la responsabilidad social, el trabajo en equipo y la creatividad.	Estilos de vida saludable: Higiene y ambiente Alimentación y nutrición "Teoría del empujón".	Presenta un análisis crítico sobre la aplicación de la "teoría del empujón a la dieta a través de un ensayo.
14	Fomenta los estilos de vida saludables de los universitarios, valorando la responsabilidad social, el trabajo en equipo y la creatividad.	Estilos de vida saludable: Seguridad vial y cultura de tránsito Salud mental, buen trato y cultura de paz.	Presenta un ensayo acerca de la ortotanasia, el alcoholismo y la drogadicción.
15	Analiza los determinantes sociales de la salud e identifica un caso de violencia estructural en su entorno.	Determinantes sociales de la salud Entornos saludables Violencia estructural Universidades saludables	Investiga y presenta el informe de estudio de un caso de violencia estructural.
16	Analiza los entornos saludables y elabora una propuesta de mejora aplicable a la UNMSM para fomentar estilos de vida saludable dentro de la comunidad universitaria.	Monografías: Plan de mejora	EXAMEN FINAL Investiga, expone y presenta su monografía que incluye la propuesta de mejora respectiva.

Tabla 2 Materiales de apoyo y herramientas utilizadas

Sem.	Materiales de apoyo para contenidos teóricos	Materiales de apoyo para contenidos prácticos	Herramientas para contenidos (sincrónicos)	Herramientas para contenidos prácticos (asincrónicos)	Porcentaje de calificación de los entregables (%)	Criterios de evaluación de los entregables
1	Agenda de la semana 1	Sílabo de la asignatura Video: https://www.youtube.com/watch?v=yzQGr7MGYII	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación
2	Agenda de la semana 2	Video: https://www.youtube.com/watch?v=C hzd9VWleHL0&t=1s	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación
3	Agenda de la semana 3	Video: https://www.youtube.com/watch?v=1 hKkrAw5Qek	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación
4	Agenda de la semana 4	Video: https://www.youtube.com/watch?v=H 2vxKyZApbY	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación
5	Agenda de la semana 5	Video: https://www.youtube.com/watch?v=K ucxS4pj7jg	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación
6	Agenda de la semana 6	Actividad física y neurociencias https://www.youtube.com/watch?v=G M4FsH13Qwo&t=20s	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación

7	Agenda de la semana 7	Beneficios del deporte https://www.youtube.com/watch?v=r5hxmJi221s	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación
8	Agenda de la semana 8	Recreación https://www.youtube.com/watch?v=p0sE3qfwSj0	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación
9	Agenda de la semana 9	Capacidades físicas básicas https://www.youtube.com/watch?v=7TGduqKq64&t=104s	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación
10	Agenda de la semana 10	Habilidades físicas https://www.youtube.com/watch?v=y6YQhbulZjg&t=209s	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación
11	Agenda de la semana 11	Lectura: Carta de Ottawa https://www.paho.org/hq/dmdocuments/2013/Carta-de-ottawa-para-la-apromocion-de-la-salud-1986-SP.pdf https://www.youtube.com/watch?v=gau1p9Kophg	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación
12	Agenda de la semana 12	Lectura: "Cuanto más sexo, más seguro". https://www.youtube.com/watch?v=RNPzmWB_nwU&t=13s	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación
13	Agenda de la semana 13	Hábitos de higiene: https://www.unicef.org/venezuela/media/1186/file/Los%20h%C3%A1bitos%20de%20higiene.pdf	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación

		Video: Mitos sobre la alimentación: https://www.youtube.com/watch?v=x6oNyS905Ik				
14	Agenda de la semana 14	Video: https://www.youtube.com/watch?v=mERJI-WAF6Y Lectura: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95532014000200010	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación
15	Agenda de la semana 15	Lectura: Video: Determinantes: https://www.youtube.com/watch?v=x6oNyS905Ik Ambientes saludables. http://pehsu.org/wp/wp-content/uploads/Medicina_ambiental.pdf	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación
16	Agenda de la semana 16	Exposición de monografías.	Videoconferencia Google Drive	Función Tarea de Google Classroom	3,75 %	Presentes en las rúbricas de evaluación

4. Plataforma virtual

En relación al aula virtual, utilizaremos Google Classroom, en la cual se encontrarán distribuidas las sesiones con los materiales del curso, por ejemplo, las indicaciones, instrumentos de evaluación, cuestionarios, videos u otras actividades concernientes a cada semana.

5. Uso de herramientas

El profesor debe desempeñar en todas las herramientas el papel de moderador y guía de la conversación y los debates que surjan. Es decir, debe ser el “árbitro” de la participación.

Al inicio de la asignatura se debe explicar claramente cuál será la función de cada espacio del Campus Virtual (foro, recursos, carpeta personal, chat, etc.). Debe realizarse un seguimiento periódico de todas las plataformas utilizadas que asegure o que no hay mensajes o citas pendientes. Hay que recordar que las plataformas no son más que herramientas para una actividad, por lo que la evaluación de la participación se debe llevar a cabo en torno a resultados y objetivos, y no solo a la mera presencia del alumno en estos espacios. Solo activarán por asignatura aquellas herramientas en el campus virtual que vayan a ser utilizadas

- **Calendario:** Los objetivos pedagógicos de esta herramienta son la planificación de la asignatura y la temporalización de las actividades y los exámenes. Un buen calendario permite al alumno situarse frente a la asignatura y planificar su tiempo y dedicación. Además, permite añadir eventos a la agenda de los alumnos. Se puede ampliar la información o contenido adjuntando archivos.
- **Anuncios:** Esta herramienta permite avisar puntualmente sobre cambios, anulaciones, plazos, publicación de notas, eventos, convocatorias o finalización de la asignatura. Este espacio no debe ser utilizado para incluir temario, las calificaciones de las tareas o las prácticas, entre otras cosas.
- **Foro:** Espacio de múltiples funcionalidades entre las que destacan:
 - Continuar discusiones interrumpidas por razones de tiempo.
 - Resolución de dudas
 - Generación colectiva de nuevo conocimiento.
- **Chat:** Esta herramienta es utilizada preferentemente por los alumnos para el intercambio de información, pero la utilidad formativa de la misma debe responder a una acción planificada (acción tutorial).

- **Mensajes privados:** Para enviar información a una o varias personas. Se recomienda el uso de esta herramienta como canal de comunicación entre profesor y alumno de forma preferente al correo electrónico.
- **Recursos:** Permite poner a disposición del alumnado todo tipo de archivos de forma ordenada. Es recomendable crear carpetas para clasificar la información. Por ejemplo, teoría (temario), prácticas, calificaciones, sitios web, lecturas, documentos de apoyo, etc.
- **Videoconferencia:** Permite la realización de varios tipos de videoconferencia: al sitio, grupo, entrevista, tutoría, entre otros.
- **Podcasts:** Material multimedia variado. Programa que descarga archivos multimedia para que el usuario los descargue y reproduzca en cualquier momento.
- **Blog:** Es un sitio web, periódicamente actualizado, que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores. Entre sus principales funciones destacan: postear materiales y recursos, seguir discusiones online, crear una publicación de la clase. Se recomienda un administrador que supervise y estimule a la participación y reflexión crítica de los alumnos sobre el contenido de la asignatura.
- **Tareas:** El profesor puede proponer un ejercicio/actividad al alumno para afianzar los contenidos de la asignatura. Desde esta herramienta se puede emitir una calificación, corregir sin necesidad de descargar el archivo, establecer fecha de inicio y finalización y avisar al profesor sobre cuándo realiza la tarea el alumno.
- **Exámenes:** Permiten realizar varios tipos de exámenes: test, respuesta corta, desarrollo, relación, etc. Además, posibilita la temporalización de los mismos.
- **Carpeta personal:** Herramienta para compartir archivos entre el profesor y alumno de forma individual. Su principal ventaja es compartir documentos individualmente con un alumno. Entre sus desventajas indicar que carece de control de versiones. Para realizar ejercicios es más recomendable la herramienta tareas.
- **Encuestas:** Es posible solicitar información a los alumnos para hacer votaciones rápidas sobre un tema, evaluar la sesión, materiales, etc.
- **Calificaciones:** Permiten que el profesor y el alumno conozcan las notas de los exámenes, tareas y otras actividades evaluables.

6. Metodologías de aprendizaje

Para alcanzar las competencias antes señaladas, se han programado actividades académicas de diferente naturaleza, complementarias entre sí. La asignatura será eminentemente teórica, práctica y participativa. En esta emergencia ocasionada por la pandemia del COVID-19, producida por el Coronavirus, siguiendo las disposiciones gubernamentales de distanciamiento social, todas las clases se realizarán mediante una modalidad virtual. El curso se ha diseñado siguiendo varios enfoques clave. El primer enfoque, dado que una de las competencias generales que la escuela de estudios generales quiere lograr es el trabajo en equipo, es el de **la Educación Interprofesional**. Los estudiantes del área de Salud se dividirán en grupos de aproximadamente 45 estudiantes, que estarán integrados por ingresantes de las 5 Facultades de Salud: Farmacia y Bioquímica, Medicina, Medicina Veterinaria, Odontología y Psicología. Dentro de cada sección se organizarán pequeños grupos permanentes de trabajo. Estos pequeños grupos permanentes estarán integrados por estudiantes que luego abrazarán diferentes profesiones. Para este proceso los estudiantes cuentan con la experiencia del primer semestre en el curso de Estrategias de Aprendizaje en Educación Superior Universitaria. El equipo docente brindará asistencia técnica, pero la intervención comunitaria se basa en el profesionalismo creciente de los estudiantes.

Trabajaremos también mediante el enfoque de **Aprendizaje Basado en la Indagación**, en el que el estudiante para aprender profundamente, debe ser capaz de formular preguntas de orden superior sobre lo que está tratando de aprender. Se busca que el estudiante pase de ser un formulador de respuestas a un formulador de preguntas. Desarrollaremos la “pedagogía de la pregunta”.

Se buscará por todos los medios evitar el vicio de colocar en las aulas virtuales los documentos, presentaciones y otros materiales prácticamente sin modificar de lo que se usa en las clases presenciales dominadas por concepciones expositivas, propias de la transmisión del conocimiento. Se usará herramientas de la WEB 2.0 y de la WEB 3.0, pasando a la pedagogía 3.0, que se nutre de estas herramientas para lograr un verdadero rol mediador y de facilitador del docente. Las actividades virtuales no tienen que perder la interactividad que debe caracterizar a la pedagogía centrada en el estudiante, en la construcción del conocimiento por el que aprende, mediado por el docente que ayuda a aprender.

Siguiendo con la modalidad de aula invertida, el estudiante debe asistir a la videoconferencia, al aula virtual invertida, en la que, siguiendo diversas experiencias de aprendizaje activo, trabajará, de manera individual, en parejas o en pequeños grupos, para realizar la profundización del aprendizaje, partiendo del análisis de los trabajos hechos en la primera fase fuera del aula. Este trabajo tendrá un instructivo específico y será evaluado por el docente y por los estudiantes, mediante el uso de rúbricas de evaluación.

7. Evaluación

Emilia Barberà (2006) reconoce que la tecnología ha aportado tres cambios principales en el contexto de la evaluación:

- **Evaluación automática:** Son las pruebas electrónicas donde la respuesta que da el estudiante recibe calificación inmediata. El procedimiento es automático y conecta de manera directa la pregunta con la validez de la respuesta: aporte pedagógico muy valioso. Su limitación es que no permite la comunicación en vivo entre el docente y los estudiantes. Es una evaluación estandarizada y asistida por ordenador.
- **Evaluación de tipo enciclopédico:** Los trabajos monográficos y ensayos son algunos ejemplos. Las bases de datos de internet son fundamentales para su elaboración. El plagio y sus consecuencias pedagógicas e institucionales son sus principales inconvenientes.
- **Evaluación colaborativa:** Foros, debates virtuales, grupos de discusión, grupos de trabajo, etc., son algunos de los ejemplos. Una de las ventajas que se desprenden de una acción colaborativa en contexto virtual, adecuadamente guiada en términos sociales y cognitivos, es la posibilidad de evaluar tanto el producto colaborativo como el mismo proceso.

En el proceso de diseño de la evaluación de los aprendizajes en entornos virtuales habrá que atender a su función diagnóstica, a la formativa y también a la sumativa.

- **La evaluación diagnóstica** identifica el estado actual en el nivel de aprendizaje del alumno, por lo que es muy útil, sobre todo al inicio de un curso, para hacer ajustes si fuera necesario.
- La **evaluación formativa** se desarrolla a lo largo de todo el curso y su cometido es apoyar al alumno en su proceso de aprendizaje al señalar deficiencias y

errores. La evaluación formativa, como ya se ha señalado, es sustantiva para el aprendizaje en línea, debido a que sin ella este último difícilmente se lograría.

- La **evaluación sumativa** se desarrolla casi siempre al final del curso, con el fin de darle una calificación y certificación al aprendizaje alcanzado.

8. Sistema de evaluación

Es necesario mencionar que el curso de Manifestaciones Culturales, Arte y Deporte comprende las siguientes evaluaciones calificadas.

- Un examen parcial que se desarrolla en la semana 8.
- Dos evaluaciones de proceso o continuas; la primera comprende desde la semana 1 a la 7 y la segunda, que corresponde de la semana 9 a la 15.
- Un examen final que se desarrolla en la semana 16.

Dichas evaluaciones y su peso correspondiente se pueden apreciar en la siguiente tabla:

Evaluación Académica	Peso
Evaluación continua 1 (Ev. C1)	30%
Examen Parcial (EP)	20%
Evaluación continua 2 (Ev. C2)	30%
Examen Final (EXF)	20%

$$PF = (0,30 \times Ev.C1) + (0,20 \times EP) + (0,30 \times Ev.C2) + (0,20 \times EF)$$

9. Retroalimentación

Es fundamental para el aprendizaje. La retroalimentación es uno de los factores que más puede influir para el aprendizaje. Es fundamental que el docente haga una buena y oportuna retroalimentación. Es también muy importante que el estudiante esté dispuesto a recibir una buena retroalimentación. El equipo docente, antes del inicio del curso, recibirá un especial entrenamiento en esta actividad, que se debe

hacer en todo momento, a lo largo de la reunión educativa. Sólo si la evaluación se acompaña de una adecuada y oportuna retroalimentación, puede tener el potencial de constituirse en una evaluación transformadora. Es fundamental que los estudiantes tengan una actitud positiva frente a la retroalimentación, que busquen activamente recibirla de parte de su docente. Se sabe que la retroalimentación bien dada es uno de los factores más impactantes y determinantes para el aprendizaje. Es posible y crucial que se fortalezca la retroalimentación entre pares, pues ayuda al que recibe la retroalimentación y también al que brinda la retroalimentación.

10. Instrumentos de evaluación

El curso plantea tres instrumentos de evaluación:

- Los *cuestionarios automatizados* que poseen preguntas con alternativas múltiples o preguntas de respuesta o de verdadero o falso o de relación, cuyas respuestas pueden obtenerse rápidamente.
- Las rúbricas de evaluación que contienen los criterios del trabajo, como serán calificados los estudiantes de tal manera que ellos mismos, ven sus avances y los aspectos por mejorar. Se consideran rúbricas para evaluar los contenidos del curso.
- Presentación de trabajos, que será evaluada de manera sincrónica y asincrónica.

11. Acompañamiento al estudiante

- *Interacción profesor - alumno*

Los docentes guiarán a los estudiantes de sus respectivas aulas a través de la comunicación asincrónica y sincrónica de su sesión de clase.

La *comunicación asincrónica* se realizará a través de tablón del aula virtual de Google Classroom y los docentes responderán a esas inquietudes en los días y horas establecidas previamente. Asimismo, si el alumno desea comunicarse en privado con el(la) docente lo hará únicamente a través del correo institucional del docente.

La comunicación sincrónica se realizará a través de la videoconferencia con la herramienta de Google Meet, cuyo enlace se encontrará en Google Classroom. A

través del micrófono el estudiante podrá expresarse, así como también a través del chat respetando los acuerdos de convivencia. Se compartirá las grabaciones en una carpeta destinada para ello en el aula virtual.

- *Interacción alumno-alumno*

Los estudiantes valorarán la participación de sus compañeros a través de la coevaluación e interactuando de forma constante, en todo momento con una actitud respetuosa y amable.

12. Bibliografía

De la Cruz E. & Pino (2009). Estilo de vida relacionado con la salud. Facultad de Ciencias del Deporte – Universidad de Murcia. Murcia, España: Actividad Física y Salud II. pp. 1 – 9

De la Peña M. (2008). Manual Básico de Historia del Arte. Cáceres, España: Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones.

Diez H. (2012). Guía para la promoción de hábitos saludables y prevención de la obesidad infantil dirigida a las familias (1ra edición). Madrid, España: Confederación Española de Asociaciones de Padres y madres de alumnos.

Farga, M. (2012). Historia del Arte. 2da edición. México: Pearson Educación de México.

Fidaldo D. Cueto-Felgueroso E, García G, García O, De Saá C. & Coya M. (2017). Estilo de vida saludable. Asturias, España: Consejería de Educación y Cultura del Gobierno del Principado de Asturias.

Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura. (2013). Hábitos y estilos de vida saludables. En Alimentarnos bien para estar

sanos). Roma, Italia: Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura. pp. 267-291

Organización Mundial de la Salud. (2009). Estrategia mundial de la OMS sobre régimen alimentario, actividad física y salud: Marco para el seguimiento y evaluación de la aplicación. Ginebra, Suiza: Organización Mundial de la Salud.

Organización Mundial de la Salud. (2019). Plan de acción mundial sobre la actividad física 2018-2030: Más personas activas para un mundo más sano, D.C.: Organización Panamericana de la Salud; 2019. Recuperado 18 de agosto de 2019, Recuperado http://iris.paho.org/xmlui/bitstream/handle/123456789/50904/9789275320600_spa.pdf.