

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO" – PUERTO MALDONADO**

D.S.N°12-85.ED del 20 de Febrero de 1985
Revalidada según R.D. N° 00087-2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID

SILABO DE TEORÍA Y PRÁCTICA DE LOS JUEGOS

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Programa Profesional	: Educación Física
1.2. Curso	: Teoría y Práctica de los juegos
1.3. Ciclo	:V
1.4. Componente Curricular	: Formación General
1.5. Competencia del Perfil de Egreso	: 7,10, 12
1.6. Extensión horaria	: 64 horas
1.7. Duración	: 16 semanas
1.8. Créditos	3
1.9. Semestre académico	: 2024- I
1.10. Horas semanales	: 4(2 horas de teoría -2 horas práctica)
1.10.1. Fecha de Inicio	. 08 de abril del 2024
1.10.2. Fecha de término	: 26 de julio del 2024
1.11. Jefe de Unidad Académica	: Mg. José Elmer Sotomayor Rivera
1.12. Docente formador	: Lic. Nohemy Yuca Masias
1.13. Correo Institucional	iesppnsr@pedagogicomadrededios.edu.pe
1.14. Celular	973050016

II. SUMILLA

El curso de Teoría y Práctica de los juegos forma parte del componente curricular de formación general correspondiente al quinto ciclo del Programa de Estudios de Educación Física, es de naturaleza teórico-práctico, este curso tiene como propósito que los estudiantes de FID comprendan el juego como un dinamizador del desarrollo integral de los niños y adolescentes, como un factor decisivo en la socialización de las infancias y adolescencias, así como su valor e impacto en el aprendizaje.

Además, propicia la reflexión crítica de la importancia de promover el juego, por ser un derecho fundamental los estudiantes de educación básica, en especial de la primera infancia.

Los estudiantes de FID discuten sobre la importancia de sostener el juego libre frente a las demandas culturales, sociales y estilos de vida, generando oportunidades que lo promuevan de acuerdo a las culturas, tradiciones y contextos geográficos dentro de una convivencia democrática.

Se ofrecen oportunidades para que los estudiantes de FID debatan diferentes conceptos de juego, su evolución, estructura y metodología de aplicación, y el desarrollo de las habilidades motrices a partir de este.

Por otra parte, proponen situaciones de aprendizaje donde se pongan en práctica diferentes tipos de juegos lúdicos en correspondencia con su entorno, apoyados en el uso de herramientas y entornos digitales.

III. VINCULACIÓN CON EL PROYECTO INTEGRADOR

Denominación del PIA	Sistematizamos las experiencias de aprendizaje y reflexionamos de las lecciones aprendidas, procesos didácticos y comportamiento ético del proceso de investigación.
Intencionalidad del Proyecto	Durante el tercer año los estudiantes de la formación inicial docente desarrollan habilidades para sistematizar la experiencia de aprendizaje, asimismo, tienen la oportunidad de comprender el proceso de confiabilidad y validez de los instrumentos que se utiliza en la práctica y el proceso de la investigación.
Tributación con el PIA	Aplicación metodológica de juegos, su evolución, estructura y aplicación, y el desarrollo de las habilidades motrices a partir de este.

IV. TRATAMIENTO DE LOS ENFOQUES TRANSVERSALES A NIVEL DEL CURSO

Aquí abordar todo el enfoque transversal,

Con el propósito de orientar el trabajo pedagógico y lograr el aprendizaje en las estudiantes de Educación Física en el modulo de **Teoría y Practica de los juegos**, y tomando en cuenta los desempeños y los enfoques transversales al momento de desarrollar el curso, se requiere la contextualización de los aprendizajes así como la articulación de cursos, talleres y módulos del programa, a fin de desarrollar las capacidades de acuerdo a los enfoques seleccionados que garanticen el logro de las competencias.

En este contexto, en el trabajo pedagógico se tomarán en cuenta los siguientes valores y actitudes descritas en el cuadro adjunto:

ENFOQUE	Acciones concretas de los docentes formadores	Acciones de los estudiantes de la FID
Intercultural	El docente formador integra los saberes familiares y culturales de los estudiantes en su planificación. El docente formador propicia el trabajo colaborativo entre todos los estudiantes sin excluir a nadie, considerando la diversidad. El docente formador brinda oportunidades para que todos los estudiantes, sin exclusión, compartan sus ideas, pensamientos como interlocutores válidos en toda situación comunicativa.	Los estudiantes valoran la diversidad de sus pares y su entorno a través del dialogo de saberes y actividades pertinentes. Acogen con respeto y tolerancia a todos, dentro y fuera de la Institución sin excluir a nadie en razón de su cosmovisión.

V. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA 01: Conoce y comprende las características de todos sus estudiantes y sus contextos, los contenidos disciplinares que enseña, los enfoques y procesos pedagógicos, con el propósito de promover capacidades de alto nivel y su formación integral.				
ESTÁNDAR: Comprende el aprendizaje como un fenómeno complejo, en el que intervienen diferentes procesos cognitivos, afectivos y socioculturales y que puede ser interpretado desde diversas teorías, con implicancias distintas para las prácticas pedagógicas. Describe los patrones típicos de desarrollo de niños, jóvenes y adultos. Comprende los conceptos centrales de distintas disciplinas involucradas en el currículo vigente, y explica cuál es la relación entre el conocimiento disciplinar y el enfoque por competencias. Sustenta dicho enfoque como uno de los fundamentos del currículo vigente, el modo en que este enfoque contribuye al desarrollo progresivo de aprendizajes y cómo responde a las demandas de la sociedad actual. Conoce estrategias de enseñanza y evaluación que guardan coherencia con el enfoque de las áreas.				
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE PROCESO / INSTRUMENTO	FUENTE
1.1 Comprende las características individuales, evolutivas y socioculturales de sus estudiantes y sus contextos, así como la forma en que se desarrollan los aprendizajes.	- Sustenta la importancia del juego como derecho y recurso pedagógico que permite a estudiantes de diversas edades desarrollar aprendizajes diversos. - Propone situaciones de aprendizaje donde se pongan en práctica diferentes tipos de juegos en correspondencia con su entorno, considerando estrategias de enseñanza en correspondencia con propósitos de aprendizaje.	Comprende las características individuales, evolutivas y socioculturales de sus estudiantes y sus contextos, así como la forma en que se desarrollan los aprendizajes.	Socializa información relevante recogida en los diálogos de saberes con sus familiares referida a los juegos tradicionales. Coordina experiencias relevantes como consecuencia de investigación de saberes con su entorno. INSTRUMENTOS : Lista de cotejos Rúbrica Cuestionario	Auto evaluación Coevaluación Heteroevaluación

COMPETENCIA 05: Evalúa permanentemente el aprendizaje de acuerdos con los objetivos institucionales previstos para tomar decisiones y retroalimentar a sus estudiantes y a la comunidades educativa , teniendo en en cuenta las diferencias individuales y los diversos contextos culturales

ESTÁNDAR: Identifica sus fortalezas y limitaciones, reconociendo que las primeras son rasgos importantes de su identidad y que puede apoyarse en ellas para superar sus limitaciones. Asimismo, **comprende cuáles son los principales valores y motivaciones que determinan sus acciones y cómo estos se vinculan con su decisión de ser docente.** Comprende que todos los individuos son responsables por sus acciones y por las consecuencias de las mismas. Asimismo, comprende que las emociones son parte constitutiva de la experiencia humana, pero que requieren ser reguladas para relacionarse positivamente con otras personas y alcanzar metas. En ese sentido, **identifica con precisión sus propias emociones, así como las de los demás, y reconoce el porqué de las mismas en una variedad de situaciones cotidianas.** Reconoce que una interacción respetuosa se basa en el asertividad y la empatía, así como en manifestar sus perspectivas y necesidades sin desestimar las posturas de sus interlocutores. Del mismo modo, explica que los estereotipos y prejuicios están a la base de las relaciones que establecemos con las personas, y explora cómo algunos de ellos se evidencian en sus interacciones cotidianas

CAPACIDADES	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE PROCESO / INSTRUMENTO	FUENTE
5.3 usa una variedad de estrategias y tareas de evaluación acordes a las características de los estudiantes y pertinentes para recoger evidencias sobre los aprendizajes.	Sustenta la importancia del juego como derecho y recurso pedagógico que permite a estudiantes de diversas edades desarrollar aprendizajes diversos.	Usa una variedad de estrategias y tareas de evaluación acordes a las características de los estudiantes y pertinentes para recoger evidencias sobre los aprendizajes.	Muestra Dominio cognitivo y procedimental de un juego utilizando estrategias pedagógicas que le permita la comprensión de la actividad representada. Sistematiza experiencias de aprendizaje del curso y lo socializa con sus compañeros INSTRUMENTOS : Escala de actitudes Lista de cotejos Cuestionario	Coevaluación Auto evaluación Heteroevaluación

COMPETENCIA 12: Investiga aspectos críticos de la práctica docente utilizando diversos enfoques y metodologías para promover una cultura de investigación e innovación.

ESTÁNDAR: Comprende la relevancia de la investigación educativa en tanto herramienta para la identificación de evidencia y la toma de decisiones con base en esta. Explica en qué consiste el proceso de investigación y reconoce la importancia de desarrollar su actitud investigativa para mejorar su práctica pedagógica y para favorecer el logro de aprendizajes. Identifica situaciones problemáticas en su entorno, susceptibles de investigación, y propone respuestas o explicaciones a las mismas. En función de ello, focaliza un problema y determina los objetivos de la investigación, las actividades a realizar, y los instrumentos y la información requerida (que puede incluir fuentes primarias o secundarias o ambas). Recoge, organiza y analiza la información en función de los objetivos definidos previamente.

CAPACIDADES	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE PROCESO / INSTRUMENTO	FUENTE
12.1. Problematisa situaciones que se presentan en su práctica, en el entorno en donde se desempeña y en el mundo educativo en general.	- Redacta el marco teórico del juego, su evolución, estructura y metodología de aplicación, y cómo a través del juego se desarrollan las habilidades motrices. - Utiliza entornos digitales para potenciar situaciones que consideren el juego como vía de desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes de educación básica.	Problematisa situaciones que se presentan en su práctica, en el entorno en donde se desempeña y en el mundo educativo en general.	Representación ante sus compañeros y el formador docente de creaciones de diferentes tipos de juegos que se expresen a través del movimiento corporal. Práctica de Proyección Social e Investigación. Actitud hacia la asignatura INSTRUMENTOS : Escala de actitudes Lista de cotejos Rúbrica Cuestionario	Coevaluación Auto evaluación Heteroevaluación
EVIDENCIA FINAL DEL CURSO/INSTRUMENTO				
Dramatización de cuentos infantiles adaptados a la literatura regional para público objetivo del grupo etario entre 5 Proyecto de Promoción social para el desarrollo de actividades lúdicas en una AA. HH de la localidad por fiestas patrias.				

VI. ORGANIZACIÓN DE UNIDADES DE APRENDIZAJE

NOMBRE DE LA UNIDAD	DURACIÓN	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	CONOCIMIENTOS	EVIDENCIAS DE PROCESO	EVIDENCIA FINAL
Situación auténtica La teoría de los juegos en el contexto Unidad 1. “Características	6 semanas	Revisa y analiza el sílabo de Literatura y Sociedad en contextos diversos Lee y analiza diversos textos literarios nacionales y locales. Identifica a representantes de la literatura universal, nacional y local y su influencia en la	- Estructura del sílabo: Componentes, ... - Introducción a la asignatura. - Historia, Concepto, características del juego. - Teorías del Juego. - Valores que desarrolla el juego.	✓ Silabo revisado y aprobado ✓ Cognitiva: Conferencia magistral. ✓ Lectura informativa. ✓ Exposiciones orales utilizando organizadores visuales de su preferencia.	. Proyecto de Promoción social para el desarrollo de actividades lúdicas en una AA. HH de la localidad por fiestas patrias. Organizador visual Mapa

de los juegos"		sociedad.			semántico. • Cuadro sinóptico. • Mapa conceptual
Situación auténtica Los juegos infantiles Unidad 2. "juego infantil"	5 semanas	Recopila información sobre la clasificación de juegos: concepto y origen. Conoce y utiliza criterios para seleccionar y adaptar su rol como docente a su personalidad.	• Clasificación de los juegos. • El juego y la educación, el carácter formativo de los juegos motrices. • Rol del docente de educación física. • Crea y ejecuta diversos juegos utilizando materiales didácticos. • Evaluación Primer Parcial.	1. Socialización Aplicativo: ✓ Crea y organiza diferentes juegos, infantiles para niños de diferentes edades ✓	Ejecuta los diferentes juegos. Organiza actividades de juegos en una comunidad por fiestas patrias.
Situación auténtica La organización en las actividades recreativas Unidad 3. "La clasificación del juego infantil"	5 semanas	Conoce la metodología para la programación de los juegos. Viaje de estudios. Crea y ejecuta los juegos pre-deportivos. Crea y ejecuta los juegos populares.	• Metodología para programar juegos. • Viaje de estudios, como guía de practica • Los juegos recreativos, pre-deportivos. • juegos e iniciación como actuación • Los juegos populares. •	• Formativo: • Realiza la metacognición. • juegos que puedan ser representadas con las tradiciones y costumbres regionales. • Sistematiza experiencias de aprendizaje del curso y lo socializa con sus compañeros. (PIA)	

VII. METODOLOGÍA

El formador de docentes orienta los aprendizajes, organizando las experiencias, recursos y condiciones óptimas para que los estudiantes alcancen el nivel del logro esperado en el curso. Favorece el desarrollo de las competencias a través de una retroalimentación permanente, oportuna e individualizada. También propone a los estudiantes espacios para reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, introduciendo actividades y recursos para apoyar procesos metacognitivos al final de cada unidad.

METODOLOGÍAS Y TÉCNICAS	
Lluvia de ideas	El formador motiva la participación de los estudiantes interrogándolos de manera permanente al momento de discutir y emitir juicios, de manera que puedan tomar decisiones oportunas y adecuadas en el desarrollo de su práctica.
Trabajo de producción personal	Los estudiantes realizan actividades personalizada, utilizando el folder donde podrá completar información en fichas de aprendizaje y resolver su vocabulario personal. A partir de ello construir textos y diálogos de manera individual.
Trabajo colaborativo	Los estudiantes formarán equipos de trabajo y, de acuerdo con las indicaciones dadas por el formador, interactúan, intercambian información, analizan la temática y presentan sus evidencias en base a diálogos y trabajos netamente académicos. Se pueden ayudar con (videos audios, fichas, lecturas, entre otros)
Exposición dialogante	Explicación y demostración de contenidos a cargo del formador y de los estudiantes, ya sea a través de preguntas o presentaciones de trabajos elaborados por los ellos, teniendo en cuenta las normas APA y la relación con el PIA
Uso de estrategias	Pueden ser cognitivas de repaso u organización de información, metacognitivas que orienten la organización de cómo van aprendiendo y de regulación de manera que puedan optimizar su tiempo, esfuerzo y tener un éxito académico.
Tutoría o acompañamiento asincrónico	La tutoría se ofrecerá mediante herramientas a través de: ▪ Correo electrónico ▪ Mensaje de voz o escrito por WhatsApp ▪ Google Meet

VIII. RECURSOS Y MATERIALES.

Se utilizarán los siguientes recursos y materiales

- Plataforma EVA 365 A1/Google Meet/WhatsApp
- Equipos de multimedia, Proyector/TV: Material audiovisual,
- Medios didácticos informáticos: tutoriales, software de aprendizaje.
- Soportes físicos: Guías de aprendizaje, separatas y bibliografía considerada.
- Guías de normas APA 7ma Ed.
- Reglamento de investigación e innovación
- Pizarrón y marcadores indelebles.
- Material de escritorio.

IX. EVALUACIÓN

En el marco de la evaluación formativa, la calificación es **cualitativa y descriptiva**. Considera una explicación detallada del nivel alcanzado por el estudiante, así como recomendaciones para la mejora de los aprendizajes. Se realiza durante el desarrollo del curso o módulo.

La calificación de las competencias profesionales docentes en el curso o módulo se expresa mediante niveles de desempeño, de acuerdo con la siguiente escala:

Nivel de desempeño del estudiante	
Previo al Inicio	No logra demostrar lo descrito en el nivel Inicio
Inicio	Muestra un progreso mínimo de acuerdo al nivel de desempeño esperado en el curso o módulo respecto a la competencia profesional docente.
En proceso	Evidencia el nivel de desempeño próximo o cerca a lo esperado en el curso o módulo respecto a la competencia profesional docente.
Logrado	Evidencia el nivel de desempeño esperado en el curso o módulo respecto a la competencia profesional docente, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
Destacado	Evidencia un nivel de desempeño superior a lo esperado en el curso o módulo respecto a la competencia profesional docente.

Calificación del curso /módulo

La calificación del curso o módulo es determinada por el SIA. El SIA consigna la condición de “aprobado” o “desaprobado” del curso o módulo. Se consigna “aprobado” si la calificación del curso o módulo del estudiante se encuentra “En Proceso”, “Logrado” o “Destacado”. Se consigna “desaprobado” si la calificación final se encuentra en “Previo al inicio” o “Inicio”, de acuerdo con lo siguiente:

Condición	Calificación del curso/módulo	Resultado obtenido	Calificación vigesimal para el sistema de educación superior
Desaprobado	Previo al inicio	1 a 1.9	1-5
	Inicio	2 a 2.9	6-10
Aprobado	En Proceso	3 a 3.9	11-14
	Logrado	4 a 4.9	15-19
	Destacado	5	20

X. BIBLIOGRAFÍA.

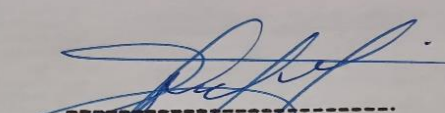
Dirección Nacional de Educación Regular Dirección de Educación Secundaria, El juego motriz como medio didáctico de la Educación Física, fascículo 6.

Calero Pérez, Mavilo “Educar jugando”

Motricidad en el niño y niña “GEEF - Perú

<http://efiesconselleria.files.wordpress.com>

<http://www.efdeportes.com>


Lic. Nohemy Yucá Masías
 DOCENTE ESTABLE I.E.S.P.P.
 NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO


Mg. Jose Elmar Sotomayor Rivera
 UNIDAD ACADÉMICA

