



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"JOSÉ ANTONIO ENCINAS"
TUMBES**

SÍLABO DE DE TEORIA Y PRACTICA DE LOS JUEGOS

I. DATOS GENERALES:

- | | |
|--|--|
| 1.1. Nombre del programa de estudios | : PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION FISICA |
| 1.2. Curso o Módulo | : TEORIA Y PRACTICA DE LOS JUEGOS |
| 1.3. Ciclo y Sección | : V.D.y-E <i>V-D</i> |
| 1.4. Competencias del perfil de egreso | : 1,2,11 |
| 1.5. Horas semanales | : 4_ horas. (2 de teoría y 2 de práctica) |
| 1.6. Créditos | : 3 créditos. |
| 1.7. Componente Curricular | : Formación Especifica |
| 1.8. Ciclo académico | : 2025-I |
| 1.9. Número de semanas | : 16 |
| 1.10. Duración | : Inicio 7 de abril de 2025
Término 1 DE agosto de 2025 |
| 1.11. Docente responsable | : LOCONI ENRIQUEZ Wilmer Felipe |
| 1.12. Correo electrónico / celular | : 967851692 wloconi1962@outlook.es |

II. SUMILLA:

El curso de teoría y práctica de los juegos forma parte del componente curricular ,formación específica correspondiente al V ciclo del programa de estudios de educación física es de naturaleza teórico .practico y es de carácter obligatorio .Tiene como propósito que los estudiantes de FID conozcan los principales fundamentos del proceso de aprendizaje de los juegos y comprendan el juego como un factor decisivo en la socialización de la infancia y la adolescencia así como su valor e impacto en el aprendizaje

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

*Carla Lirio
Pablo y Cordoba
Manuel*

U- A-B

III. VINCULACIÓN CON EL PROYECTO INTEGRADOR:

El curso contribuye al Proyecto Integrador: **“Retroalimentamos a los estudiantes como factor clave de una evaluación formativa centrada en la mejora de los aprendizajes, en los estudiantes de EDUCACION Física, de la Región Tumbes durante los años 2025-2026**

Intencionalidad del Proyecto	Se espera que con este proyecto el estudiante de FID consolide lo aprendido hasta el tercer año de su formación que le permita brindar retroalimentación a los estudiantes con base a evidencias que sustenten sus necesidades de aprendizaje para desarrollar las competencias, considerando las evidencias recogidas a partir de los diversos instrumentos de evaluación elaborados con la finalidad de determinar el nivel de desarrollo de las competencias
Vinculación con el curso	Se espera que, con este proyecto, que los estudiantes de FID, conozcan los principales fundamentos del proceso de aprendizaje y enseñanza del juego considerando este como el medio fundamental de la educación física para el desarrollo integral de los estudiantes y el mejoramiento de su calidad de vida. Así

IV. TRATAMIENTO DE LOS ENFOQUE TRANSVERSALES:

ENFOQUES	Acciones concretas de los docentes formadores	Acciones de los estudiantes de la FID
ENFOQUE DE ORIENTACION AL BIEN COMUN	El docente formador propicia que los estudiantes FID, asuman responsabilidades durante su practica	Los estudiantes de FID. Participan en acciones democráticas que movilicen acciones solidarias y trabajo cooperativo a favor de objetivos comunes
BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA	El docente formador evalúa en función del progreso de cada estudiante	El docente formador acompaña al estudiante en su proceso de aprendizaje a fin que este desarrolle el máximo de sus potencialidades
	El docente formador retroalimenta efectiva y oportunamente al estudiante sobre su progreso y forma de mejorar.	El estudiante de FID. Elaboran experiencias de aprendizaje, las analizan e interpretan para identificar el nivel del logro del aprendizaje que se encuentran

V. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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 la práctica pedagógica. 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.			
COMPETENCIA 1: conoce y comprende las características de todos los estudiantes y sus contextos disciplinares que enseña, los enfoques y procesos pedagógicos, con el propósito de promover capacidades de alto nivel y su formación integral			
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE PROCESO / INSTRUMENTO
Comprende las características individuales, evolutivas y socioculturales de sus estudiantes y sus contextos, así como la forma en que se desarrollan los aprendizajes	Conoce y emplea los fundamentos de la enseñanza de los juegos en su práctica pedagógica, así como el reglamento vigente	Comprende las características individuales, evolutivas y socioculturales de sus estudiantes y sus contextos, así como la forma en que se desarrollan los aprendizajes	<ul style="list-style-type: none"> participación práctica y demostrativa de los temas enseñados poniendo de manifiesto la metodología de enseñanza a ejecutar en relación con las competencias, capacidades y desempeños del programa curricular de primaria Rubricas de evaluación

ESTÁNDAR: Explica y fundamenta la importancia de una planificación centrada en el aprendizaje, es decir que parte de las expectativas definidas en el currículo y las necesidades de aprendizajes de los estudiantes para proponer situaciones, estrategias y recursos de aprendizaje.			
COMPETENCIA 2: planifica la enseñanza de forma colegiada lo que garantiza la coherencia entre los aprendizajes que quiere lograr en sus estudiantes, el proceso pedagógico, el uso de recursos disponibles y la evaluación en una programación curricular en permanente revisión			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO ESPECÍFICO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE PROCESO / INSTRUMENTO
Diseña planificaciones anuales Unidades/proyectos y sesiones en forma articulada y se asegura de que los estudiantes tengan tiempo y oportunidades suficientes para desarrollar los aprendizajes previstos	Diseña situaciones de aprendizaje del atletismo en diversos contextos y considerando las expectativas establecidas en el diseño curricular y las estrategias de enseñanza más pertinentes	Diseña planificaciones anuales, unidades/proyectos de forma articulada y se asegura de que los estudiantes tengan tiempo y oportunidades suficientes para desarrollar los aprendizajes previstos	-elaboración de experiencias de aprendizaje y sesiones de aprendizaje centrada en el aprendizaje del desarrollo de los temas tratados en relación al los juegos
ESTÁNDAR: comprende la relevancia de la investigación educativa como una herramienta para la identificación de evidencia y la toma de decisiones con base en esta. Explica en que consiste el proceso de investigación y reconoce la importancia de desarrollar su actitud investigativa para mejorar su práctica pedagógica para favorecer el logro de aprendizajes. identifica situaciones problemáticas en su entorno, susceptibles de investigación y proponer respuestas o explicaciones de las mismas			

COMPETENCIA 11: Gestiona los entornos digitales y aprovecha para su desarrollo profesional y practica pedagógica ,respondiendo a las necesidades e interesesde aprendizaje de los estudiantes y los contextos socioculturales permitiendo el desarrollo de la ciudadanía, creatividad y emprendimiento digital en la comunidad educativa.

CAPACIDAD	DESEMPEÑO ESPECÍFICO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE PROCESO /INSTRUMENTO
Problematiza situaciones que se presentan en su práctica En el entorno en donde se desempeñan y en el mundo educativo en general	Investiga sobre los principales problemas que se presentan en la enseñanza del atletismo y utiliza la información para proponer la soluciones en base a su experiencia en la practica	Problematiza situaciones que se presentan en su práctica, en el entorno en donde se desempeñan y en el mundo educativo en general	-demostración de trabajo practico de juegos de iniciación para la enseñanza de los juegos en los diferentes niveles

VI.- ORGANIZACIÓN DE UNIDADES DE APRENDIZAJE

NOMBRE DE LA UNIDAD	DURACIÓN	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE EVALUACION	CONOCIMIENTOS	EVIDENCIAS DE PROCESO
<p>Situación auténtica: ¿Cuál es la importancia de los juegos y para qué sirve?</p> <p>Unidad 1: Los juegos y su importancia didáctica"</p>	En 6 semanas	Sustenta la importancia del juego como derecho y recurso pedagógico que permite a los estudiantes de diversas edades y desarrollar aprendizajes diversos	Diseña sesiones y unidades de aprendizaje teniendo en cuenta el contexto y las características del estudiante	<p>Evolución histórica del juego</p> <p>Comprende los conceptos básicos, división de los juegos</p> <p>-fundamentos de la enseñanza del juego.</p> <p>-metodología de la enseñanza de los juegos en sus diferentes contextos</p> <p>-enseñanza de los juegos en sus diferentes etapas.</p> <p>Metodología de la enseñanza de los juegos.</p> <p>Practica referente a los enseñado</p>	<p>-expone y comprende los temas para la enseñanza de los juegos para la ejecución de su práctica pedagógica.</p> <p>-participación practica demostrativa de los temas enseñados poniendo de manifiesto la metodología de enseñanza a ejecutar en relación con las competencias, capacidades y desempeños</p>
<p>Situación auténtica: ¿Cuál es el objeto de la metodología en los procesos de aprendizaje?</p> <p>Unidad 2: "experiencias de los juegos en los diferentes niveles de la EBR"</p>	5 semanas	diseña situaciones de aprendizaje de los juegos en diversos contextos, considerando las expectativas establecidas en el diseño curricular y las estrategias de enseñanza (competencia 2)		<p>-los juegos metodológicos aplicados a los diferentes deportes</p> <p>-elaboración de experiencias de aprendizaje</p>	<p>Elaboración de experiencias de aprendizaje centrada en el aprendizaje del deporte a desarrollar el atletismo</p> <p>-expone y comprende los temas para la enseñanza de los juegos para la ejecución de su práctica pedagógica –</p> <p>-participación practica demostrativa de los temas enseñados poniendo de manifiesto la metodología de</p>

					enseñanza
Situación auténtica: ¿Qué juegos debemos enseñar para la práctica? Unidad 3: “los juegos y sus reglas en la institución educativa”	5 semanas	Investiga sobre las principales problemáticas en la enseñanza de los juegos y utiliza la información para proponer soluciones en base a su experiencia en la practica		Analiza e interpreta las diferentes reglas que se utilizan en los diferentes juegos Elaboración de material reciclable para la elaboración de los diferentes juegos con material de la región.	Aplica el reglamento en la práctica de los diferentes temas tratados -demostración de trabajo practico de juegos de iniciación para la enseñanza de los juegos

VII.- METODOLOGÍA

El curso se desarrolla en 4 horas semanales 2 horas de teoría y 2 horas de practica en las que el estudiante realiza actividades tanto en el aula en forma presencial. A lo largo de las tres unidades de aprendizaje se promueve el aprendizaje en profundidad a partir de sus saberes previos,

El curso propone la evolución histórica de los juegos y su desarrollo en el mundo, en la nación y la nuestra región, así como la aplicación en los diferentes niveles de la Educación Básica Regular.

Conoce y emplea los fundamentos de los juegos en sus practica pedagógica, . Diseña situaciones de aprendizaje de los juegos en diferentes contextos, considerando las expectativas establecidas en el diseño curricular y las estrategias de enseñanza más pertinentes, investiga sobre las principales problemáticas en la enseñanza de los deportesy utiliza la información para proponer soluciones en base a su experiencia en la práctica.

Los estudiantes integra los aprendizaje desarrollados en el curso mediante una evidencia final que realiza de manera individual .El formador de docentes promueve oportunidades de participación bajo la metodología a través de diferentes experiencias ,como espacios de discusión grupal con revisión de material audiovisual ,revisión de investigaciones ,espacios de consulta el formador de docentes orienta los aprendizajes ,organizando experiencias ,recursos y condiciones óptimas para que los estudiantes alcancen el logro del curso.

VIII.- CALIFICACIÓN FINAL DEL CURSO O MÓDULO:

1. La calificación del curso puede ser realizada a través de un conjunto de evidencias calificadas durante el proceso o bien a través de una evidencia final, que permita valorar el nivel de desempeño alcanzado por el estudiante (RVM N° 123-2022-MINEDU):
 - Calificación de evidencia de proceso (100%)
 - Calificación de evidencia final (100%)
2. La calificación de las competencias profesionales docentes en el curso supone la recopilación e interpretación de las producciones y actuaciones de los estudiantes como evidencias que deben ser contrastadas con los criterios de evaluación y los descriptores de las Rubricas.
3. La calificación de las competencias profesionales docentes en el curso 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.

IX.- RECURSOS Y MATERIALES:

RECURSOS DIDACTICOS:

- **Material audio visual como:**
- **Tecnologías de la información y comunicación (TIC) tales como:**
- **MATERIALES EDUCATIVOS:**
- **Materiales Impresos como:**
Guías de aprendizaje, plataforma deportiva, material reciclable, conos, balones, bastones, papelotes etc

X.- REFERENCIAS:

- 1-Ministerio de educación del Perú (2019-2020) Diseño curricular nacional de formación inicial docente del programa de estudios de educación física
- 2-INSTITUTO PERUANO DEL DEPORTE (2020) el juego y el contexto socio cultural y educativo.
- 3- EDUFISICA (2019-2020) los juegos metodológicos aplicados en los deportes
- 4- UNESCO (2015) carta internacional de la Educación Física, el juego y la actividad física y el deporte

RUBRICA DE EVALUACIÓN FINAL					
DIDACTICA DE LA EDUCACION FISICA A TRAVES DE LOS DEPORTES INDIVIDUALES II					
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA: Diseño y sustentación de una experiencia de aprendizaje y sesiones de aprendizaje de atletismo, en I nivel primario para los estudiantes de E.B.R.					
NIVEL DE DESEMPEÑO	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5
COMPETENCIAS	PRE INICIO (1-1.9.)	INICIO (2-2.9)	PROCESO (3-3.9)	LOGRADO (4-4.9)	DESTACADO (5)
COMPETENCIA 1: 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	Requiere apoyo para comprender las características individuales, evolutivas y socioculturales de sus estudiantes no se asegura de su contexto, así como la forma en que se desarrollan los aprendizajes. Presenta dificultad en relacionar las competencias, capacidades y desempeños del área de Educación Física.	Muestra un progreso mínimo de acuerdo al nivel de desempeño esperado en el curso respecto a la COMPETENCIA 1 presenta dificultad para comprender las características individuales, evolutivas y socioculturales de estudiantes no asegura de su contexto, así como la forma en que se desarrollan los aprendizajes. Presenta dificultad en relacionar las competencias y capacidades y desempeño del área de educación física	Evidencia el nivel de desempeño próximo o cerca a lo esperado en el curso respecto a la COMPETENCIA 1: comprende las características individuales y socioculturales de sus estudiantes y sus contextos, así como la forma en que se desarrollan los aprendizajes. requiere apoyo para relacionar las competencias, capacidades y desempeños del área de educación física	Evidencia el nivel de desempeño esperado en el curso respecto a la COMPETENCIA 1 Comprende las características individuales, evolutivas y socioculturales de sus estudiantes y sus contextos, así como la forma en que se desarrollan los aprendizajes identifica la relación las competencias y desempeños del área de educación física	Evidencia un nivel de desempeño superior a lo esperado en el curso respecto a la COMPETENCIA 1 Comprende las características individuales, evolutivas y socioculturales de sus estudiantes y sus contextos, así como la forma en que se desarrollan los aprendizajes, identifica la relación, las competencias y desempeños de la educación física.
EVIDENCIA: participación practica y demostrativa de los temas enseñados poniendo de manifiesto la metodología de enseñanza a ejecutar en relación con las competencias, capacidades y desempeños del programa curricular de primaria.					

COMPETENCIA 2: planifica la enseñanza de forma colegiada, lo garantiza la coherencia entre los aprendizajes que quiere lograr en sus estudiantes el proceso pedagógico, el uso de los recursos disponibles y la evaluación en su programación curricular en permanente revisión	Requiere apoyo para diseñar planificaciones, unidades y sesiones en forma articulada no se asegura que los estudiantes tengan tiempo y oportunidades suficientes para desarrollar los aprendizajes previstos. Presenta dificultad en relacionar las competencias y desempeños del área de educación física	Muestra un progreso mínimo de acuerdo al nivel de desempeño esperado en el curso respecto a la COMPETENCIA 2 Presenta dificultad Diseña planificaciones, unidades y sesiones en forma articulada y se asegura de que los estudiantes tengan tiempo y oportunidades suficientes para desarrollar los aprendizajes previstos, requiere apoyo para relacionar las competencias y capacidades y desempeños de educación física	Evidencia el nivel de desempeño próximo o cerca a lo esperado en el curso respecto a la COMPETENCIA diseña planificaciones anuales, unidades /sesiones en forma articulada y se asegura de que los estudiantes tengan tiempo y oportunidades suficientes para desarrollar los aprendizajes previstos. Requiere apoyo para relacionar competencias, capacidades y desempeños del área de educación física	Evidencia el nivel de desempeño esperado en el curso respecto a la COMPETENCIA 2 Diseña, planificaciones anuales, unidades /sesiones en forma articulada y se asegura de que los estudiantes tengan tiempo y oportunidades suficientes para desarrollar los aprendizajes previstos y las competencias, capacidades y desempeños del área de educación física	Evidencia un nivel de desempeño superior a lo esperado en el curso respecto a la COMPETENCIA 2 Diseña planificaciones anuales, unidades/y sesiones de forma articulada y se asegura de que los estudiantes tengan tiempo y oportunidades suficientes para desarrollar los aprendizajes previstos en relación con las competencias y capacidades y desempeños del programa curricular de secundaria.
EVIDENCIA: elaboración de las experiencias del aprendizaje y sesiones de aprendizaje centrada en el aprendizaje del desarrollo de los temas tratados a los juegos					
COMPETENCIA 11: Gestiona los entornos digitales y los aprovecha para su desarrollo profesional y practica pedagógica, respondiendo a las necesidades e intereses de aprendizaje de	Requiere apoyo para problematizar situaciones que se presentan en su práctica, en el entorno en	Muestra un progreso mínimo de acuerdo al nivel de desempeño esperado en el curso respecto a la COMPETENCIA 11 Presenta dificultad	Evidencia el nivel de desempeño próximo o cerca a lo esperado en el curso respecto a la COMPETENCIA 11 Problematiza situaciones	Evidencia el nivel de desempeño esperado en el curso respecto a la COMPETENCIA 11 Problematiza situaciones que se presentan en su	Evidencia un nivel de desempeño superior a lo esperado en el curso respecto a la COMPETENCIA 11 Problematiza situaciones que se presentan en su

los estudiantes y los contextos socioculturales, permitiendo el desarrollo de la ciudadanía, creatividad y emprendimiento digital en la comunidad educativa	donde se desempeña y en el mundo educativo en general no interpreta en el contexto de su práctica pedagógica.	para problematizar situaciones que se presentan en su práctica, en el entorno en donde se desempeñan y en el mundo educativo en general. Requiere apoyo al interpretar en el contexto de su práctica pedagógica,	que se presentan en su práctica en el entorno en donde se desempeña y en el mundo educativo en general. Requiere apoyo al interpretar en el contexto de su práctica pedagógica	práctica, en el entorno en donde se desempeña y en el mundo educativo en general interpreta en el contexto de la práctica pedagógica	práctica, en el entorno en donde se desempeña y en el mundo educativo en general, interpreta el contexto de su práctica pedagógica
EVIDENCIA: DEMOSTRACION DEL TRABAJO PRACTICO DE JUEGOS DE INICIACION PARA LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES					
NIVEL DE DESEMPEÑO OBTENIDO FINAL					



Mg. pablo Ortiz cabrera
Jefe de Unidad Académica

Prof. Manuel Córdova arena
Coordinadora de Área Académica


Prof. Wilmer Felipe loconi Enríquez
Docente Formador