SILABO DE TEORÍA Y PRÁCTICA DE LOS JUEGOS

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Programa de estudios	: Educación Física
1.2. Curso	: **Teoría y práctica de los juegos**
1.3. Ciclo	: V
1.4. Componente Curricular	: Formación especifica
1.5. Competencia del Perfil de Egreso	: 1- 2 - 11
1.6. Extensión horaria	: 64 horas
1.7. Duración	**:** 16 semanas
1.8. Créditos	**:** 3
1.9. Ciclo académico	**:** 2026- I
1.10. Horas semanales	: 4(2 horas de teoría-2 horas práctica)
1.10.1. Fecha de Inicio	: 30 de marzo del 2026
1.10.2. Fecha de término	: 24 de julio del 2026
1.11. Jefe de Unidad Académica	: Mg. José Elmer Sotomayor Rivera
1.12. Docente formador	: Mg. Santos Alberto Ccopa
1.13. Correo electrónico del formador	**:** albertosantoss615@gmail.com
1.14. Correo institucional	: ……
1.15. Celular	**: 925756589**

II. SUMILLA

El curso de teoría y práctica de los juegos corresponde al V ciclo del programa de estudios de Educación Física. Es de naturaleza teórico práctico, y pertenece al componente curricular de formación específica y es de carácter obligatorio, tiene como propósito que los estudiantes de FID comprendan el juego como un medio 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 para 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, métodos y comportamiento ético del proceso de investigación
Intencionalidad del PIA	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. Se vincula con las líneas de investigación: Pedagogía didáctica y aprendizaje, y, el proceso de Enseñanza- Aprendizaje de la Educación Física
Vinculación con el PIA	Se vincula en promover el juego, como un derecho fundamental para los estudiantes de educación básica, en especial de la primera infancia. Proponiendo 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.

IV. TRATAMIENTO DE LOS ENFOQUES TRANSVERSALES A NIVEL DEL CURSO

Con el propósito de orientar el trabajo pedagógico y lograr el aprendizaje en los estudiantes del programa de estudios de Educación Física y tomando en cuenta los diferentes desempeños que se desarrollarán en el curso. Por esta razón, los enfoques transversales asegurarán la contextualización de estos, así como la articulación con otros cursos, a partir de situaciones retadoras o problematizadoras que garanticen la movilización de capacidades para el logro de las competencias.

ENFOQUE	Acciones concretas de los docentes formadores	Acciones de los estudiantes de la FID
Intercultural	• Integra los saberes familiares y culturales en su gestión, planificación y desarrollo de los aprendizajes. • Brinda oportunidades para que todos los estudiantes, sin exclusión, compartan sus ideas, como interlocutores válidos.	• El estudiante de FID valora e integra en sus propuestas de planificación los saberes de las familias de sus estudiantes de EB. • El estudiante de FID reflexiona sobre su trayectoria lingüística y la de sus estudiantes de EB.
Orientación al bien común	• Las autoridades propician que en la EESP los estudiantes de FID se solidaricen con aquellos que lo requieran ante situaciones difíciles de afrontar. • Propicia que los estudiantes de FID asuman responsabilidades durante la práctica.	• Comparte los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia. • Demuestra solidaridad con los miembros de la comunidad en toda situación. • Participa en acciones democráticas que movilicen acciones solidarias y trabajo cooperativo en favor de objetivos comunes.

Búsqueda de la Excelencia	• Acompaña al estudiante en su proceso de aprendizaje a fin de que este desarrolle el máximo de sus potencialidades. • Retroalimenta efectiva y oportunamente al estudiante sobre su progreso y formas de mejorar. • El docente formador y el estudiante FID demuestran flexibilidad ante el cambio a fin de ir mejorando cualitativamente su desempeño.	• Se adapta a los cambios y modifican la propia conducta para alcanzar objetivos comunes. • Adquiere nuevas cualidades para mejorar el propio desempeño.

V. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ESTANDAR: 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.

COMPETENCIA 1: Conoce y comprende características de todos los 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.

CAPACIDADES	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE PROCESO / INSTRUMENTO	FUENTE
Comprende los conocimientos disciplinares que fundamentan las competencias del currículo vigente y sabe cómo promover su desarrollo.	✓ Sustenta la importancia del juego como derecho y recurso pedagógico que permite a estudiantes de diversas edades desarrollar aprendizajes diversos.	✓ Comprende los conocimientos disciplinares que fundamentan las competencias del currículo vigente y sabe cómo promover su desarrollo. ✓ Debate de diferentes conceptos y tipos de juego, su evolución dando importancia para la su aplicación en los niños y adolescentes.	• PPT y exposición en grupos sobre la importancia de los juegos como derecho fundamentos de los niños en la primera infancia y adolescentes • Elaboran compilaciones de los juegos por edades y por su importancia nivel inicial primaria y secundaria	Coevaluación. Auto evaluación. Heteroevaluación

ESTANDAR: 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 aprendizaje de los estudiantes para proponer situaciones, estrategias y recursos de aprendizaje. Asimismo, sustenta que, a mayor articulación entre las planificaciones anuales, módulos/proyectos y sesiones se contribuye en mayor medida al desarrollo progresivo de los aprendizajes. En coherencia con lo anterior, propone situaciones de aprendizaje que responden a los propósitos 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 los recursos disponibles y la evaluación en una programación curricular permanente revisión.

CAPACIDADES	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE PROCESO / INSTRUMENTO	FUENTE

Propone situaciones, estrategias y recursos de aprendizaje y evaluación que guardan coherencia con los propósitos de aprendizaje, y que tienen potencial para desafiar y motivar a los estudiantes.	✓ 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	✓ Propone situaciones, estrategias y recursos de aprendizaje y evaluación que guardan coherencia con los propósitos de aprendizaje, y que tienen potencial para desafiar y motivar a los estudiantes. ✓ Conoce la estructura y metodología de aplicación, y el desarrollo de las habilidades motrices básicas y juegos para niños (as)	• Elaboración de sesiones simuladas incluyendo los juegos como medio para el desarrollo de los aprendizajes en los niños de la primera infancia. • Inserción de los juegos en los procesos pedagógicos de una sesión de aprendizaje para estudiantes de la EB. Como actividades motivadoras y logro de aprendizajes.	Coevaluación. Auto evaluación. Heteroevaluación

ESTÁNDAR: Aprovecha las tecnologías digitales de manera responsable y ética en su vida privada y para su formación profesional y es consciente de la importancia de administrar su identidad digital y de proteger su bienestar físico y psicológico en el mundo digital. Identifica las oportunidades que ofrecen las tecnologías digitales en términos de acceso a la información y su valor como herramientas para mediar el aprendizaje. Explica y justifica cómo facilitan su propio proceso de aprendizaje y reconoce la importancia de utilizarlas con responsabilidad, ética y sentido crítico. Valora el papel de las tecnologías para la comunicación y la generación de espacios de colaboración entre los miembros de su comunidad educativa y para el desarrollo del pensamiento computacional.

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

CAPACIDADES	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE PROCESO / INSTRUMENTO	FUENTE

Gestiona información en entornos digitales con sentido crítico, responsable y ético.	✓ Recopila información proveniente de investigaciones para sustentar su posición en debates y explica la importancia en su formación como docente de educación física. ✓ Redacta el marco teórico del juego, su evolución, estructura y metodología de aplicación, y cómo a través del juego se desarrollan las habilidades motrices.	✓ Gestiona información en entornos digitales con sentido crítico, responsable y ético. ✓ Organiza y digita el marco teórico de los juegos que guardan coherencia con el enfoque del área de educación física.	✓ Digita compilaciones siguiendo una estructura para desarrollar su capacidad crítica responsable y ético. ✓ Diseña y elabora compilados de juegos que desarrollan las habilidades motrices utilizando las tecnologías a su alcance. ✓ Diseña sesiones simuladas incluyendo los juegos como medio para el desarrollo de los aprendizajes en los estudiantes de la EB.	Auto evaluación. Coevaluación. Heteroevaluación
EVIDENCIA FINAL DEL CURSO/INSTRUMENTO:				
Compilación de juegos para desarrollar en los momentos y/o procesos pedagógicos de una sesión de aprendizaje y utilizar en su práctica pedagógica.				

VI. ORGANIZACIÓN DE UNIDADES DE APRENDIZAJE

NOMBRE DE LA UNIDAD	DURACIÓN	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	CONOCIMIENTOS	EVIDENCIAS DE PROCESO	EVIDENCIA FINAL
SITUACIÓN AUTENTICA ¿Por qué es importante el juego como demanda cultural y social en la primera infancia y adolescentes? **Unidad I** Evolución del juego propicio para el desarrollo integral del niño en la primera infancia y/o adolescente.	6 Semanas	✓ Sustenta la importancia del juego como derecho y recurso pedagógico que permite a estudiantes de diversas edades desarrollar aprendizajes diversos.	✓ Presentación y negociación del silabo. **Comprende cómo los juegos en interacción con los recursos pedagógicos permiten desarrollar los procesos cognitivos, emocionales, simbólicos y motores del niño en la primera infancia.** ✓ Normas de convivencia para el desarrollo del curso. Conoce y comprende los conceptos sobre la evolución del juego para el desarrollo integral del niño en la primera infancia y el adolescente. ✓ Teorías del juego y su importancia como derecho y recurso pedagógico. ✓ La recreación y el ocio en el nivel inicial ✓ Fundamentos: ➢ Los juegos y el aprendizaje. Teórico practico ✓ Valores del juego. En el nivel inicial.	✓ PPT y Exposición en grupos sobre la importancia de los juegos como derecho fundamentos de los niños y adolescentes ✓ Elaboran compilaciones de los juegos por edades por su importancia nivel inicial. ✓ Elaboración de sesiones simuladas incluyendo los juegos como medio para el desarrollo de los aprendizajes en los estudiantes de la EB	✓ Compilación de juegos para desarrollar en los momentos y/o procesos pedagógicos de una sesión de aprendizaje y utilizan en su práctica pedagógica.

SITUACIÓN AUTENTICA ¿será importante planificar los juegos de manera colegiada para garantizar los aprendizajes? **Unidad II** Juegos y sus tipos en las actividades pedagógicas para lograr propósitos de aprendizaje	**6 semanas**	✓ 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 cómo los juegos en interacción con las estrategias de enseñanza y propósitos potencian el desarrollo motor de los niños y adolescentes** Clasificación y función de los juegos: ✓ Metodología y estrategias de la enseñanza de los juegos. Teórico practico El juego sensorial (teoría – práctica) El juego motriz (teoría – práctica) Juego simbólico (teoría – práctica) El juego intelectual (teoría – práctica) El juego social (teoría – práctica) El juego infantil (teoría – práctica) El juego recreativo (teoría – práctica) El juego escolar (teoría – práctica) El juego deportivo (teoría – práctica) Juegos cantados (teoría – práctica) Juegos de aventura (teoría – práctica) ➢ Los juegos como medio de conocimiento del niño. ➢ Los juegos como medio de desarrollo y perfeccionamiento de las cualidades psico-físicas del niño ✓ Preparación de una estructura de juegos, Nivel inicial y primario.	✓ Elaboración de compilados de juegos para niños de diferentes edades. Nivel primario ✓ Elabora una estructura de una estrategia metodología para el proceso de enseñanza aprendizaje de los juegos. ✓ Propone juegos de diferentes tipos y lo expone de manera teórica ✓ Propone juegos de diferentes tipos y lo demuestra con sus pares en clases practicas	

SITUACIÓN AUTENTICA ¿De qué manera tus decisiones digitales ayudan a redactar un marco teórico sólido y la estructura de los juegos pertinentes? **Unidad III** Diseñamos de manera digital y físico la estructura metodológica de los juegos, que desarrollen las habilidades motrices.	**4 Semanas**	✓ Redacta el marco teórico del juego, estructura y metodología de aplicación, y cómo a través del juego se desarrollan las habilidades motrices.	**Diseña de manera digital y el físico la estructura metodológica de los juegos para desarrollar las habilidades motrices.** ✓ Diseñan una estructura para los juegos en función del desarrollo de competencias de la EB. ✓ Elaboración de material en digital y físico para desarrollar las habilidades motrices de los niños. Habilidades locomotrices Habilidades de manipulativas Habilidades de estabilidad ✓ Diseña sesiones simuladas de los juegos para fortalecer sus capacidades y ejecutar en su práctica pedagógica. (Teórico practico) ✓ Aplicación de estrategias en talleres de juego, recreación y ocio. ✓ Utilizan fichas de recojo de información para realizar la retroalimentación.	✓ Digita compilaciones siguiendo una estructura para desarrollar su capacidad crítica responsable y ético. ✓ Diseña y elabora compilados de juegos que desarrollan las habilidades motrices utilizando las tecnologías a su alcance. ✓ Desarrolla sesiones simuladas con sus pares de los distintos tipos de juego en digital y en físico.	

VII. METODOLOGÍA

El curso se desarrolla en 04 horas semanales 02 horas de teoría y 02 horas de práctica en las que el estudiante realiza actividades tanto en el aula presencial como en la práctica en la losa deportiva. A lo largo de las tres unidades de aprendizaje se promueva el aprendizaje en profundidad del estudiante a partir de sus saberes previo. La investigación teórica y en el campo y la puesta en común en sesiones sincrónicas. Así mismo se promueva la evaluación constante de su progreso y dificultades a fin de desarrollar acciones de mejora oportuna y fomentar el aprendizaje autónomo. El curso promueve el desarrollo de las competencias personales y profesionales del perfil del egreso de los estudiantes mediante experiencias de aprendizaje autónomo colaborativo y en profundidad que se desarrollan en contextos educativos reales el trabajo individual y grupo entre otros. Estas experiencias de aprendizaje promueven el pensamiento crítico, reflexivo creativo sistémico y la articulación de los aprendizajes mediante el proyecto integrador. El curso propone trabajos aplicativos que le permiten al estudiante el desarrollo progresivo de sus habilidades comunicativas orales para participar en intercambios orales formales como la expresión y el debate habiendo uso social del lenguaje situado en el ámbito académico. Mediante la revisión de diversas fuentes de información impresas, orales y virtuales, el estudiante podrá argumentar y explicar su posición al sustentar y argumentar ideas con sus interlocutores de manera crítica y demostrando respeto por las opiniones diferentes a las propias.

METODOLOGÍAS, TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS	
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 portafolio donde podrá completar información en fichas de aprendizaje, A partir de ello construir textos y diálogos de manera individual propiciando su autonomía.
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, tutoriales, 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: • Entrevista • Asamblea • Estudio de casos • Encuestas • Y otros
Tutoría o acompañamiento asincrónico.	La tutoría es presencian y también se ofrece mediante herramientas a través de: • Correo electrónico. • Mensaje de voz o escrito por WhatsApp. • Google Meet. • Y otros que estén al alcance de los estudiantes

VIII. RECURSOS Y MATERIALES

Son aquellos que favorecen el desarrollo de las competencias, capacidades y desempeños del estudiante en condición de favorecer los aprendizajes.

- ✓ Plataforma EVA 365 A1/Google Meet/WhatsApp
- ✓ Proyector/TV: Material audiovisual.
- ✓ Medios didácticos informáticos: tutoriales, software de aprendizaje, repositorios.
- ✓ Soportes físicos: rotafolio, maquetas, guía de aprendizaje.
- ✓ Técnicas grupales: lluvia de ideas, panel de discusión, phillips 66, exposición, estudio de Casos.
- ✓ Guías de normas APA 7ma Ed.
- ✓ Reglamentos de Práctica profesional.
- ✓ Reglamento de investigación e innovación.
- ✓ Material de laboratorio científico.
- ✓ Ejercicios de campo.
- ✓ Prácticas experimentales.
- ✓ Pizarrón y marcadores indelebles.

IX. EVALUACIÓN

9.1. Descripción de los niveles de desempeño

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.

9.2. 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. Referencias bibliográficas.

- Acaso M y Manzanera P. (2018) Esto no es una clase. Investigando la educación descriptiva en los contextos educativos formales Barcelona: Fundación telefónica.
- Baltazar, L. López C. Orosco J. Pomasunco R Soto B. Yangal. J (2021) Guía básica de redacción académica de la Universidad del centro del Peru.
- Blázquez, D. (2001). La Educación Física. Barcelona: INDE PUBLICACIONES.
- BOUCHARD, C., SHEPHARD, R., STEPHENS, T., & Sutton, J. R. (1990). El ejercicio, fitness y salud. Un consenso de la corriente del conocimiento. Human Kinetics, 77-88
- Casimiro, A. (1999). Comparación, evolución y relación de hábitos saludables y nivel de condición física-salud en escolares, desde final de la primaria al término de la secundaria obligatoria. Granada: Tesis Doctoral Universidad de Granada.
- Chavez, M. (1991). Educación Física. Teoría y Métodos. Lima: Universidad Nacional de Educación
- MINEDU (2020) Diseño Curricular Básico Superior Carrera de Educación Física.
- Proyecto integrador Anual 2025
- Sánchez (1992) Didáctica de la educación física y el deporte Gymnos Madrid
- Tello F. Verastegui E.D. y Rosales Y.C. (2016) saber y hacer de las investigaciones acción pedagógica.
- Vergara M. (2005) La práctica docente. Un estudio desde los significados. México Universidad de Guadalajara.
- Yarleque y Vila (2005) Teoria y metodología de la investigación
- Zapata (1992) Psicología de educación Motriz.

Web grafía.

Puerto Maldonado, abril del 2026

I.E.S.P. NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO
Mg. Jose Elmer Sotomayor Rivera
UNIDAD ACADEMICA

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO - PÚBLICO "NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO"
Lic. Santos Alberto Ccopa
FORMADOR
PROGRAMA: EDUCACIÓN FÍSICA