

**U**NIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

SILABO de Teoría y Práctica de los Juegos

1. **DATOS INFORMATIVOS**

**1.1. Departamento Académico :** Ciencias de la Educación y tecnología Educativa.

**1.2. Escuela :** E.A.P. Educación Física y Deportes

**1.3. Especialidad :** Educación Física y Deportes

**1.4. Profesora :** Dra. Norvina Marlena Marcelo Angulo

**1.5. Asignatura :** Teoría y Práctica de los Juegos

**1.6. Pre requisito :** Ninguno

**1.7. Código :** 507

**1.8. Área Curricular :** Formación Profesional de Especialidad

**1.9. Horas :** 04

**1.10. Créditos :** 03

**1.11. Ciclo :** V

**1.12. Semestre :** 2018 - I

**1.13. Correo electrónico :** [marlenamarcelo@hotmail.com](mailto:marlenamarcelo@hotmail.com)

**1.14. Teléfono :** 989448318

1. **SUMILLA**

Es una actividad lúdica que se constituye como un medio esencial en la enseñanza de la Educación Física, cuyo objetivo radica en brindar al futuro docente los fundamentos teóricos – prácticos de la metodología enseñanza – aprendizaje y su aplicación en todos los grados y años de estudios de los escolares en el nivel educativo.

1. **OBJETIVOS O COMPETENCIAS GENERALES**

3.1. Conoce las teorías de los juegos.

3.2. Diseña y ejecuta juegos teniendo en cuenta las edades.

3.3. Diseña y ejecuta juegos utilizando materiales didácticos.

3.4. Practica valores durante el desarrollo de los juegos.

1. **CONTENIDOS CURRICULARES TRANSVERSALES**

* Educación Intelectual y Desarrollo Personal.
* Identidad socio cultural y conciencia ecológica.

1. **UNIDADES**
2. **Conceptualización del juego**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CAPACIDADES** | **CONTENIDOS** | **SEMANA** | **SESIONES** |
| 1.1. Reflexiones e introducción para el desarrollo de la asignatura. | 1.1. Introducción a la asignatura. | 1 | 1 |
| 1.2. Analiza la historia, concepto del juego. | 1.2. Historia, Concepto, características del juego. | 2 | 2 |
| 1.3. Analiza y conoce las Teorías del Juego. | 1.3. Teorías del Juego. | 3 | 3 |
| 1.4. Analiza y crea juegos que desarrollan valores en los estudiantes. | 1.4 1.4. Valores que desarrolla el juego. | 4 | 4 |
| **BIBLIOGRAFÍA:**   * + Dirección Nacional de Educación Regular Dirección de Educación Secundaria, El juego motriz como medio didáctico de la Educación Física, fascículo 6.   + http://www.efdeportes.com | | | |

1. **Clasificación de los juegos.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CAPACIDADES** | **CONTENIDOS** | **SEMANA** | **SESIONES** |
| 2.1. Conoce la clasificación de los juegos. | 2.1. Clasificación de los juegos. | 5 | 5 |
| 2.2. Analiza la importancia del juego en la educación. | 2.2. El juego y la educación, el carácter formativo de los juegos motrices. | 6 | 6 |
| 2.3. Conoce el rol del docente en el desarrollo de los juegos. | 2.3. Rol del docente de educación física. | 7 | 7 |
| 2.4. Crea y ejecuta diversos juegos utilizando materiales didácticos. | 2.4. Evaluación Primer Parcial. | 8 | 8 |
| **BIBLIOGRAFÍA:**   * Dirección Nacional de Educación Regular Dirección de Educación Secundaria, El juego motriz como medio didáctico de la Educación Física, fascículo 6. | | | |

1. **Metodología para la programación de juegos.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CAPACIDADES** | **CONTENIDOS** | **SEMANA** | **SESIONES** |
| 3.1. Conoce la metodología para la programación de los juegos. | 3.1. Metodología para programar juegos. | 9 | 9 |
| 3.2 Viaje de estudios. | 3.2. Guía práctica. | 10 | 10 |
| 3.3. Crea y ejecuta los juegos pre- deportivos. | 3.3. Los juegos recreativos, pre- deportivos. | 11 | 11 |
| 3.4. Crea y ejecuta los juegos populares. | 3.4. Los juegos populares. | 12 | 12 |
| **BIBLIOGRAFÍA:**   * Dirección Nacional de Educación Regular Dirección de Educación Secundaria, El juego motriz como medio didáctico de la Educación Física, fascículo 6. * <http://www.efdeportes.com> | | | |

1. **Creación de juegos para el desarrollo de los estudiantes.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CAPACIDADES** | **CONTENIDOS** | **SEMANA** | **SESIONES** |
| 4.1. Crea y ejecuta juegos para desarrollar la motricidad gruesa. | 4.1. Juegos para desarrollar la motricidad gruesa. | 13 | 13 |
| 4.2. Crea y ejecuta juegos para desarrollar la motricidad fina. | 4.2. Juegos para desarrollar la motricidad fina. | 14 | 14 |
| 4.3. Crea y ejecuta juegos según edades. | 4.3. Juegos según edades. | 15 | 15 |
| 4.4. Crea juegos para desarrollarlos con los miembros de la comunidad. | 4.4. Presentación de los juegos en una comunidad. | 16 | 16 |
| **BIBLIOGRAFÍA:**   * Dirección Nacional de Educación Regular Dirección de Educación Secundaria, El juego motriz como medio didáctico de la Educación Física, fascículo 6. * <http://efiesconselleria.files.wordpress.com> | | | |

1. **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

|  |  |
| --- | --- |
| **PROCEDIMIENTOS** | **ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE** |
| 1. Cognitiva:   Conferencia magistral.  Lectura informativa. | * 1. Analiza los diferentes juegos para realizar las clases en el área de educación física.   2. Elabora diversos juegos.   3. Investiga sobre los juegos tradicionales y presenta una monografía. |
| 1. Aplicativo:   Crea y organiza diferentes juegos. | 2.1. Ejecuta los diferentes juegos.  2.2. Organiza actividades de juegos en una comunidad por fiestas patrias. |
| 1. Formativo:   Realiza la metacognición. | 3.1. Evaluación del aprendizaje. |

1. **RECURSOS, MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS**

* Textos, guías, separatas, diapositivas, papelotes, plumones.
* Materiales para motricidad.
* Materiales reciclables.

1. **SISTEMA DE EVALUACIÓN**

* La inasistencia de más de 30%, no justificadas, dará lugar a la desaprobación.
* Participación en clase.
* Presentación oportuna de trabajos.
* Asistencia al viaje de estudios.
* Exposiciones.
* Se tomará dos exámenes parciales, (P1, P2) que se promediaran con intervenciones orales y los trabajos académicos (P3) que comprenden los trabajos de talleres, prácticas calificadas, investigación. Tomándose en cuenta para el examen final:

P1= 0.35% P2= 0.35% P3= 0.30%

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CRITERIOS** | **INDICADORES** | **INSTRUMENTOS** |
| 1. Dominio cognitivo y procedimental. 2. Práctica de Proyección Social e Investigación. 3. Actitud hacia la asignatura. | * Crea juegos y utiliza materiales didácticos. * Ejecuta juegos con materiales didácticos a base de material reciclable. * Ejecuta juegos para desarrollar la motricidad en los estudiantes. * Participa organizadamente en los proyectos de proyección social. * Muestra esfuerzo y honestidad en la ejecución de las clases prácticas. | * Pruebas objetivas * Fichas de heteroevaluación y coevaluación. * Informe escrito * Guías de observación. * Escalas de evaluación. * Registro auxiliar. * Lista de cotejo de actitudes. |

1. **BIBLIOGRAFÍA GENERAL**

* 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

……...………………….…………………..

Dra. Norvina Marlena Marcelo Angulo

DNU 253