UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

TEORIA Y PRACTICA DE LOS JUEGOS

NIVEL

CUARTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
TEORIA Y PRACTICA DE LOS JUEGOS
Carrera
Pedagogía de la Actividad Física y Deporte</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FCHE-PAFD-MP-UP-04-02</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>EXPRESION CORPORAL</td><td>UTA-FCHE-PAFD-MP-UB-02-04</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
3
Nivel
CUARTO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>PROCESOS METODOLOGICOS DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE: EDUCACION INICIAL</td><td>UTA-FCHE-PAFD-MP-UP-04-04</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
3</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
48</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
96</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	3
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	48
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	96
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	144

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito La asignatura de Teoría y Práctica de los Juegos, permitirá al estudiante desarrollar procesos metodológicos para la implementación de los juegos acorde a edades y niveles que le permitirá al estudiante tributar al perfil de egreso describiendo y reconociendo procesos de enseñanza aprendizaje de los movimientos básicos del ser humano dentro del contexto social cultural y recreativo así como también en los procesos de los movimientos del ser humano dentro del contexto de la Educación Física, Actividad Física y Deporte. Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025: Objetivo 4: Garantizar la gestión de las finanzas públicas de manera sostenible y transparente. Eje Social Erradicación de la pobreza, inclusión social e igualdad en la diversidad. Salud gratuita y de calidad. Educación diversa y de calidad. Objetivo 5. Proteger a las familias, garantizar sus derechos y servicios, erradicar la pobreza y promover la inclusión social Son prioridades del Gobierno del Encuentro la protección de las familias, la erradicación de la pobreza y la garantía sin discriminación de los derechos consagrados en la CRE. En ese marco, el Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 en concordancia con la premisa de no dejar a nadie atrás de la Agenda 2030, busca promover la universalidad, igualdad, progresividad, calidad y eficiencia del sistema nacional de inclusión y equidad social en los ámbitos de la educación, salud, seguridad social, deporte, hábitat y vivienda, acceso a servicios básicos y conectividad, disfrute del tiempo libre, ciencia y tecnología, entre otros. En cumplimiento a lo establecido en la constitución política del Ecuador en el art.381 establece la obligación del Estado de proteger, promover y coordinar la cultura física en los ámbitos del deporte, la educación física y la recreación, para la formación y el desarrollo integral de las personas.

Descripción de la asignatura Este sílabo pretende que los estudiantes conceptualicen la teoría y práctica de los juegos, describan la clasificación de los juegos, analicen la metodología de la enseñanza de los juegos y comprendan y apliquen la teoría y práctica de los juegos pequeños y grandes, así como también de los juegos autóctonos, populares, tradicionales. La metodología que se aplicará es a partir de estrategias metodológicas como la conversación heurística, que orientará el aprendizaje significativo de los estudiantes y el aporte de los docentes que permita al estudiante hacer un análisis profundo de los temas tratados por medio el aprendizaje basado en problemas (ABP), el aprendizaje basado en proyectos (ABPRO) y la investigación acción participativa para diagnosticar una realidad problémica y transformarla de manera positiva y llegar al desarrollo del razonamiento lógico. La evaluación será procesual que se aplicará de forma cualitativa y cuantitativa acorde al reglamento de evaluación estudiantil.

Objetivo general de la asignatura Desarrollar procesos metodológicos para la implementación de los juegos acorde a edades y niveles.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Conocer el origen y evolución a los juegos

2.-Describir la clasificación de los juegos.

3.-Analizar la metodología de la enseñanza de los juegos.

4.-Comprender y aplicar la Teoría y práctica de los juegos pequeños y grandes,

5.-Desarrollar los Juegos autóctonos, populares, tradicionales.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Conocer el origen y evolución a los juegos			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- Concepto, definición y caracteristicas d de juego infantil.	8	6	10	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos escritos
SUBTOTAL HORAS	8	6	10	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Conoce el origen y evolución a los juegos
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, -
Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Describir la clasificación de los juegos.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- Tipos, principios, planificación y clasificación de las clases de juegos	10	6	14	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Mapas Conceptuales
SUBTOTAL HORAS	10	6	14	**TOTAL HORAS:** 30

Resultados de aprendizaje: Describe la clasificación de los juegos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, -
Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Analizar la metodología de la enseñanza de los juegos.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- La funcion, la evalucion del juego y aprendizaje escolar	10	6	14	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Mapas Conceptuales
SUBTOTAL HORAS	10	6	14	**TOTAL HORAS:** 30

Resultados de aprendizaje: Analiza la metodología de la enseñanza de los juegos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, -
Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Comprender y aplicar la Teoría y práctica de los juegos pequeños y grandes,			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- La función y calidad de los juegos pequeños y grandes	10	6	14	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Mapas Conceptuales Trabajos
SUBTOTAL HORAS	10	6	14	**TOTAL HORAS:** 30

Resultados de aprendizaje: Comprende y aplica la Teoría y práctica de los juegos pequeños y grandes, así como también de los juegos autóctonos, populares, tradicionales.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, -
Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.5	Desarrollar los Juegos autóctonos, populares, tradicionales.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
5.1.- Conocer y planificar los Juegos autóctonos, populares, tradicionales.	10	8	12	Pruebas escritas de la unidad Trabajos
SUBTOTAL HORAS	10	8	12	**TOTAL HORAS:** 30

Resultados de aprendizaje: Desarrolla los Juegos autóctonos, populares, tradicionales
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, -
Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

Ã¡ulico: El proceso de aprendizaje se lo realiza en las aulas de clase de la Facultad de Ciencias Humanas y de la EducaciÃ³n, asignadas a la carrera de PedagogÃa de la Actividad FÃsica donde se cuenta con servicio de Internet wifi, proyector de multimedia, pizarra digital y fÃsica, entre otras facilidades. Virtual: Mediante el uso de la plataforma educativa DEaDV (Moodle) y biblioteca virtual disponibles en la pÃ¡gina web de la instituciÃ³n. Real: Se considera real porque son los lugares donde se puede aplicar los conocimientos y desarrollar habilidades mediante la prÃ¡ctica. Se ejecutaran las GuÃas de Aprendizaje PrÃ¡ctico Experimental (APE) que se planifican para que empleen recursos materiales en el proceso enseÃ±anza aprendizaje

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Conocer el origen y evolución a los juegos	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluaciones de unidades y evaluaciones de los parciales
2.- Describir la clasificación de los juegos.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	trabajos y exposiciones,talleres, elabotacion de mapas conceptuales
3.- Analizar la metodología de la enseñanza de los juegos.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	trabajos y exposiciones,talleres, elabotacion de mapas conceptuales
4.- Comprender y aplicar la Teoría y práctica de los juegos pequeños y grandes,	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	trabajos y exposiciones,talleres, elabotacion de mapas conceptuales
5.- Desarrollar los Juegos autóctonos, populares, tradicionales.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	trabajos y exposiciones,talleres, elabotacion de mapas conceptuales

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ana MAría Vemegas Rubiales Fco Manuel Venegas Rubiales Ma del Pilar García Ortega	2018	El juego infantil y su metodología	2	IC editorial	Málaga Antequera	1	561	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Obra contemporánea: El libro de trabajo contiene aspectos relevantes para el desarrollo de las unidades curriculares del sílabo de estudio, en lo relacionado a la teoría y práctica de los juegos aplicados al deporte y recreativos. Se toma los temas de la							
URL:	https://0x102q17q-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/59270?fs_q=El__juego__infantil__y__su__metodolog%C3%ADa&prev=fs							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Lavega Burgués, Pere	2021	Juegos y deportes populares tradicionales	1	INDE	España España	1	105	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo con la que el estudiante podrá analizar sobre losJuegos tradicionales y populares del Ecuador							
URL:	https://0x102q17q-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/177867?fs_q=Juegos__tradicionales__y__populares&prev=fs							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Sailema Torres; Ángel	2018	Juegos tradicionales y populares del Ecuador	1a edición	Universidad Técnica de Ambato	Ecuador Ambato	2	188 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BG00347							
Comentario:	Obra contemporánea: El libro de trabajo contiene aspectos relevantes para el desarrollo de las unidades curriculares de sílabo de estudio, en lo relacionado a la teoría y práctica de los juegos aplicados al deporte y recreativos. Se toma los temas de la p							
URL:								