



**DIRECCIÓN ACADÉMICA**  
VICERRECTORADO ACADÉMICO

## SÍLABO DE LA ASIGNATURA

<b>FACULTAD:</b>	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
<b>CARRERA:</b>	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL (R-A)
<b>ESTADO:</b>	VIGENTE
<b>NIVEL DE FORMACIÓN:</b>	TERCER NIVEL
<b>MODALIDAD:</b>	PRESENCIAL
<b>ASIGNATURA:</b>	RECREACIÓN Y LÚDICA
<b>PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:</b>	Periodo 2025 - 1S
<b>PROFESOR ASIGNADO:</b>	DINALUCIA CHICAIZA SINCHI
<b>FECHA DE CREACIÓN:</b>	Riobamba, 12 de marzo de 2025
<b>FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:</b>	Riobamba, 21 de marzo de 2025



**1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:**

<b>CÓDIGO:</b>	EIP6299.6.6	
<b>NOMBRE:</b>	RECREACIÓN Y LÚDICA	
<b>SEMESTRE:</b>	CUARTO SEMESTRE	
<b>UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):</b>	Unidad Profesional	
<b>CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):</b>	Formación Teórica	
<b>NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:</b>	16	
<b>NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	Aprendizaje en contacto con el docente	3,00
	Aprendizaje práctico-experimental	3,00
	Aprendizaje Autónomo	3,00
<b>TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:</b>	9,00	
<b>TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:</b>	144,00	

**2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:**

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
		DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INFANTIL	EIB6102.3.4
		NEUROLINGÜÍSTICA	EIP6104.4.4
		DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN INFANTIL I	EIP6102.4.1

**3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:**

La lúdica y la Recreación es una actividad esencial para el desarrollo y el aprendizaje infantil, ya que fomenta la imaginación, les permite explorar su entorno, y expresar su visión del mundo mediante la creatividad, tanto a través del lenguaje oral como corporal. Además, promueve el desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotoras que surgen en la interacción con otros niños y adultos. Más allá de ser una forma de entretenimiento, el juego enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida de los niños de manera significativa, influyendo en su desarrollo y crecimiento saludable. Jugar mejora su capacidad de planificación, organización, interacción social y regulación emocional. Asimismo, contribuye al desarrollo del lenguaje, de diversas habilidades. La organización curricular está distribuida en tres unidades: UNIDAD I: Lúdica y Recreación. UNIDAD II: Práctica, los mismos que aportan a la consecución del perfil de egreso y la formación de profesionales competentes, basada en un amplio conocimiento de carácter científico-metodológico, humanista, capaces de liderar y accionar procesos formativos y educativos con pensamiento crítico reflexivo, de acuerdo a la demanda social, cultural y económica respetando la equidad de género, interculturalidad y conservación del medio ambiente, que permita generar estilos de vida saludables. Además, la cátedra se sustenta en el Modelo Educativo, Pedagógico y Didáctico de la UNACH titulado "Introspección y Prospectiva"; el cual constituye el sustento teórico sobre el que descansa el proyecto educativo institucional; la asignatura tiene correspondencia directa y aporta a los objetivos de la planificación nacional establecidos en el Plan Nacional de Desarrollo: 2024 – 2025 "El nuevo Ecuador" y tiene concordancia con los niveles de la planificación macro curricular, a partir de dos ejes de política pública: el Eje Social y el Eje Economía; con el OBJETIVO 1, Mejorar las condiciones de vida de la población de forma integral, promoviendo el acceso equitativo a salud, vivienda y bienestar social, OBJETIVO 2 Impulsar las capacidades de la ciudadanía con educación equitativa e inclusiva de calidad y promoviendo espacios de intercambio cultural

**4. COMPETENCIA(S) DEL PERFIL EGRESO DE LA CARRERA A LA(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA:**

Reconoce la diversidad de personas y sus diferencias individuales en el desempeño profesional y en lo personal, como concepción de vida.

**5. RESULTADO(S) DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA A LO(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA**

Determina los fundamentos y el ambiente sustentable, con criterio intercultural en busca del bienestar educativo, social y emocional, para contribuir al mejoramiento de la calidad de vida

**6. UNIDADES CURRICULARES:**



<b>UNIDAD N°:</b>		1					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		Lúdica y Recreación					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		81					
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.-</b> Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Aplica metodología activa basada en la lúdica para consolidar el desarrollo infantil en niños de 0 a 5 años.</p>							
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.-</b> Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Aplica estrategias metodológicas para el desarrollo de las dimensiones pedagógicas que ayude en el proceso de enseñanza - aprendizaje</p>							
<b>CONTENIDOS</b> ¿Qué debe saber, hacer y ser?		<b>TEMPORALIZACIÓN</b>				<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD</b>	
<b>UNIDADES TEMÁTICAS</b>	<b>HORAS</b>			<b>SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO- EXPERIMENTAL</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</b>
	<b>Aprendizaje en contacto con el docente</b>	<b>Aprendizaje práctico-experimental</b>	<b>Aprendizaje autónomo</b>				
<p>1.1. ENCUADRE PEDAGÓGICO - Lúdica Definición. Objetivos y Beneficios</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1.1. Socialización del silabo y sistema de evaluación. Análisis y firma de acuerdos y compromisos</li> <li>1.1.2. Importancia de las tutorías académicas-Socialización becas, ayudas económicas. Socialización de la investigación formativa</li> <li>1.1.3. Habilidades para la comunicación -Lúdica Definición. Objetivos y Beneficios -Actividades prácticas</li> </ul>	3	3	3	1	Análisis del Silabo. Presentación del criterio de evaluación. Código de Ética, Socialización de becas y ayuda financiera	Prácticas del manejo de la plataforma virtual. Plataforma MOODLE. Taller. Ingreso al sistema SICOA INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Socialización de la investigación formativa	Evidencias plataforma MOODLE. Acuerdos en la plataforma Presentación de las SICOA
<p>1.2. Estrategias lúdicas y comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.2.1. Juegos Verbales. conceptualización - tipos</li> <li>1.2.2. Juegos Vivenciales. importancia - Taller práctico</li> <li>1.2.3. Juegos de Roles- Demostración práctica - Impacto social</li> </ul>	3	3	3	2	Exposiciones teóricas - Diapositivas - Análisis de videos - Conversatorio	Talleres prácticos INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Análisis de posibles actividades y tema.	-Tareas en la plataforma MOODLE - -Preparación de exposiciones prácticas,
<p>1.3. Función Lúdica. importancia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.3.1. Función Lúdica. importancia</li> <li>1.3.2. Aporte del juego en el desarrollo del niño-Taller práctico</li> <li>1.3.3. Relación del juego de acuerdo con la edad - Demostraciones prácticas</li> </ul>	3	3	3	3	Análisis de Diapositivas, y videos Conversatorio	-Demostración práctica INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Organización de grupos y tareas	-Tareas en la plataforma MOODLE - Elaboración de organizadores gráficos
<p>1.4. Propuestas lúdicas por funcionalidad: grupales, individuales, al aire libre, estructuradas, semi estructuradas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.4.1. Juego que desarrolla las capacidades – conceptos e importancia</li> <li>1.4.2. Juegos según otros criterios- Dinámicas grupales</li> <li>1.4.3. Juegos tradicionales - Demostraciones prácticas - Ética</li> </ul>	3	3	3	4	-Exposiciones teóricas Diapositivas - Análisis de videos - Conversatorio	Talleres pedagogicos - INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Planteamiento del tema de IF	-Tareas en la plataforma MOODLE - Elaboración de organizadores gráficos Elaboración de organizadores gráficos



1.5. Salón de juegos en un entorno amigable con el ambiente • 1.5.1. Ambientes de aprendizaje- definición y características • 1.5.2. Método juego – trabajo - Taller práctico • 1.5.3. Demostraciones prácticas – Ambientes de aprendizaje - Desarrollo humano	3	3	3	5	Exposiciones teóricas - Diapositivas - Análisis de lectura - Conversatorio	-Dinamicas grupales - INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Fundamentación teórica	Tareas en la plataforma MOODLE -- Investigaciones bibliográficas -Apuntes teóricos
1.6. Recreación – Definición-Objetivos, Origen e importancia • 1.6.1. De la Integración a la inclusión- Recreación Definición-Objetivos • 1.6.2. Recreación- Origen e importancia -Taller práctico • 1.6.3. Recreación -Demostraciones prácticas	3	3	3	6	Exposiciones teóricas - Diapositivas - Análisis de videos - Conversatorio	-Exposiciones prácticas - INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Selección de herramienta aplicar	Tareas en la plataforma MOODLE -Construcción de recursos académicos Análisis de lecturas
1.7. Ámbito motriz deportes, danzas, juegos • 1.7.1. Deportes, conceptualización. Importancia y beneficios • 1.7.2. Danza, conceptualización. Importancia, beneficios y tipos - Demostraciones prácticas. • 1.7.3. Juegos ,importancia y beneficios – Actividades prácticas	3	3	3	7	Exposiciones teóricas - Diapositivas - Análisis de videos - Conversatorio	Exposiciones prácticas - INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Recolección de datos	Tareas en la plataforma MOODLE - Elaboración de organizadores gráficos Elaboración de organizadores gráficos
1.8. Ámbito Cultural e intercultural: teatro, títeres, pintura, fotografía • 1.8.1. Valores culturales - Teatro, títeres. Conceptualización. Importancia y características • 1.8.2. Pintura. Conceptualización, Importancia y características, Taller práctico • 1.8.3. Fotografía, importancia. Taller práctico	3	3	3	8	-Exposiciones teóricas -Diapositivas - Lluvia de ideas	Actividades prácticas INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Base de datos	Preparación de Exposiciones. -Tareas en Plataforma Moodle -Elaboración de organizadores gráficos
1.9. Ámbito social y emprendimiento: Canciones, rondas, amorfino, coplas, pase de niño • 1.9.1. Canciones, rondas Importancia y beneficio • 1.9.2. Amorfino, coplas, Demostraciones prácticas • 1.9.3. Pase de niño, historia, personajes, vestuario,- Interculturalidad	3	3	3	9	Exposiciones teóricas - Diapositivas - Experiencias Colectivas	Taller práctico INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Interpretación de datos	--Tareas en Plataforma Moodle Preparación de exposiciones prácticas Construcción de recursos académicos
<b>TOTAL DE HORAS</b> (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	27	27	27				
<b>EVALUACIÓN:</b> En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
<b>Tipos de Evaluación</b>	<b>Técnicas</b>			<b>Instrumentos</b>			
Diagnóstica	Encuesta			Cuadernos			
	Evaluación de Desempeño			Demostración			
	Observación			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Pruebas			Ficha de trabajo individual y/o grupal Pruebas Orales de Base no Estructurada			



**DIRECCIÓN ACADÉMICA**  
**VICERRECTORADO ACADÉMICO**



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

Formativa	Encuesta	Cuadernos
	Evaluación de Desempeño	Demostración
	Observación	Ficha de trabajo individual y/o grupal
	Pruebas	Ficha de trabajo individual y/o grupal
Pruebas Orales de Base no Estructurada		
Sumativa	Encuesta	Cuadernos
	Evaluación de Desempeño	Demostración
	Observación	Ficha de trabajo individual y/o grupal
	Pruebas	Ficha de trabajo individual y/o grupal
Pruebas Orales de Base no Estructurada		



<b>UNIDAD N°:</b> 2							
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b> Práctica							
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b> 63							
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.-</b> Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Promover la práctica de actividades recreativas como eje transversal en la construcción del conocimiento en etapa infantil</p>							
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.-</b> Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Aplica actividades recreativas como eje transversal para el desarrollo de habilidades sociales ,creatividad e imaginación</p>							
<b>CONTENIDOS</b> ¿Qué debe saber, hacer y ser?		<b>TEMPORALIZACIÓN</b>			<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD</b>		
<b>UNIDADES TEMÁTICAS</b>	<b>HORAS</b>			<b>SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO- EXPERIMENTAL</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</b>
	<b>Aprendizaje en contacto con el docente</b>	<b>Aprendizaje práctico-experimental</b>	<b>Aprendizaje autónomo</b>				
2.1. Estructuras planificadas y productos innovadores • 2.1.1. Estructuras planificadas, concepto e importancia • 2.1.2. Productos innovadores, concepto e importancia – Taller práctico • 2.1.3. Productos innovadores. Dinámicas grupales - emprendimiento	3	3	3	10	Exposiciones teóricas - Diapositivas - Lluvia de ideas - Análisis de lecturas	Dinámicas grupales INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Conclusiones Salida de observación	Tareas en Plataforma Moodle Elaboración de organizadores gráficos Revisiones bibliográficos
2.2. Hobbies o pasatiempos • 2.2.1. . Hobbies o pasatiempos, conceptos, Características • 2.2.2. Hobbies o pasatiempos ,beneficios – Taller práctico • 2.2.3. Hobbies o pasatiempos - Dinámicas grupales	3	3	3	11	Exposiciones teóricas - Diapositivas - Experiencias Colectivas	Talleres pedagógicos INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Recomendaciones	-Tareas en Plataforma Moodle -Preparación de Exposición practica -Elaboración de la ficha
2.3. Gimnasia - Inclusión • 2.3.1. Gimnasia. Concepto, importancia y beneficios • 2.3.2. Gimnasia, origen y tipos Demostraciones prácticas • 2.3.3. Gimnasia – Actividades prácticas	3	3	3	12	Exposiciones teóricas - Diapositivas Retroalimentación	Talleres prácticos INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Ejecución práctica	-Tareas en Plataforma Moodle e Exposiciones individuales Exposiciones grupales
2.4. Festivales y Fiestas - interculturalidad • 2.4.1. Festivales, concepto, importancia • 2.4.2. Fiestas. - concepto, importancia, Taller práctico • 2.4.3. Festivales y fiestas - Demostraciones prácticas	3	3	3	13	Estudio de casos -Conversatorio -Lluvia de ideas	Taller práctico INVESTIGACIÓN FORMATIVA Exposición teórica	-Tareas en Plataforma Moodle Preparación de exposiciones prácticas Construcción de recursos académicos



2.5. Campañas de orden social y Club de ciencia y tecnología • 2.5.1. Campañas de orden social, definición, elaboración • 2.5.2. Club de ciencia y tecnología social, definición, elaboración, características- Taller práctico • 2.5.3. Demostraciones prácticas - Club de tecnologías - Tecnologías	3	3	3	14	Análisis de videos motivadores -Exposiciones teóricas -Experiencias colectivas	-Exposiciones prácticas - Dinámicas grupales - INVESTIGACIÓN FORMATIVA- revisión del informe	Tareas en la Plataforma MOODLE. -Preparación de exposiciones en grupo -Elaboración de organizadores gráficos
2.6. Lúdica adaptada • 2.6.1. Lúdica adaptada - Concepto e importancia • 2.6.2. Juegos específicos para niños con necesidades específicas-Taller práctico • 2.6.3. Dinámicas grupales - actividades lúdicas adaptadas - Valores	3	3	3	15	-Observación y análisis de Videos -Conversatorio	Dinámicas grupales --Revisión bibliográfica -INVESTIGACIÓN FORMATIVA - repaso de actividades	-Tareas en Plataforma Moodle Preparación de exposiciones prácticas Construcción de recursos académicos
2.7. Aprendizaje, lúdica y recreación en edad infantil • 2.7.1. Aprendizaje lúdico. importancia, características • 2.7.2. Estrategias didácticas en el aprendizaje lúdico-Taller práctico • 2.7.3. Juguetes, juego y juegos - Demostración práctica - Inter y multidisciplinariedad	3	3	3	16	Exposición teórica, -Diapositivas -Revisión bibliográfica	Talleres prácticos INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Ejecución práctica ,salida de observación	Tareas en la Plataforma MOODLE. -Análisis de videos -Elaboración de organizadores gráficos
<b>TOTAL DE HORAS</b> (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	21	21	21				
<b>EVALUACIÓN:</b> En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
<b>Tipos de Evaluación</b>	<b>Técnicas</b>			<b>Instrumentos</b>			
Diagnóstica	Encuesta			Cuadernos			
	Evaluación de Desempeño			Demostración			
	Observación			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Pruebas			Ficha de trabajo individual y/o grupal Pruebas Orales de Base no Estructurada			
Formativa	Encuesta			Cuadernos			
	Evaluación de Desempeño			Demostración			
	Observación			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Pruebas			Ficha de trabajo individual y/o grupal Pruebas Orales de Base no Estructurada			
Sumativa	Encuesta			Cuadernos			
	Evaluación de Desempeño			Demostración			
	Observación			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Pruebas			Ficha de trabajo individual y/o grupal Pruebas Orales de Base no Estructurada			

**7. INVESTIGACIÓN FORMATIVA.**

De acuerdo a los temas y subtemas del sílabo se realizarán actividades que promuevan la investigación formativa como estrategia general de aprendizaje para la formación del estudiante.



**8. METODOLOGÍA:**

<p><b>Metodología de enseñanza aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje activo.</li> <li>• Aprendizaje Colaborativo.</li> <li>• Aprendizaje Cooperativo</li> <li>• Aprendizaje por Descubrimiento</li> <li>• Constructivista - Participativo</li> <li>• Demostraciones prácticas</li> <li>• Desarrollo de talleres prácticos en clase</li> <li>• Exposición de trabajos</li> <li>• Inductivo - Deductivo</li> <li>• Investigativo</li> <li>• Talleres</li> </ul> <p><b>Técnicas de enseñanza aprendizaje.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta:</li> <li>• Pruebas:</li> <li>• Observación:</li> <li>• Evaluación de Desempeño:</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula</li> <li>• Computador</li> <li>• Diapositivas</li> <li>• Escenario deportivo</li> <li>• Hojas de informe</li> <li>• Laptops</li> <li>• Presentaciones en power point</li> <li>• Textos de lectura</li> <li>• Videos</li> <li>• Zoom</li> </ul>
--

**9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula de clase</li> <li>• Escenario Deportivo</li> <li>• Instituciones educativas</li> <li>• Parque</li> <li>• Talleres</li> <li>• Biblioteca</li> <li>• Espacios abiertos de la Universidad</li> </ul>
---

**10. RELACIÓN DE LA ASIGNATURA CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA:**

Resultados de Aprendizaje que aportan al Perfil de Egreso de la Carrera: (Copiar los elaborados para cada unidad)	Nivel de Contribución: (ALTA– MEDIA-BAJA: Al logro de los Resultados de Aprendizaje del perfil de egreso de la Carrera)			Evidencias de Aprendizaje: Son los productos generados por el estudiante, que demuestran los aprendizajes alcanzados según los criterios de evaluación.
	A ALTA	B MEDIA	C BAJO	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica metodología activa basada en la lúdica para consolidar el desarrollo infantil en niños de 0 a 5 años.</li> </ul>	X			- Análisis de lecturas - Investigaciones formativas - Elaboración de exposiciones teóricas - Elaboración de exposiciones practicas - Demostraciones practicas - Elaboración de videos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover la práctica de actividades recreativas como eje transversal en la construcción del conocimiento en etapa infantil</li> </ul>		X		- Análisis de lecturas - Investigaciones formativas - Elaboración de exposiciones teóricas - Elaboración de exposiciones practicas - Demostraciones practicas - Elaboración de videos



## 11. BIBLIOGRAFÍA

<b>11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA</b>
<b>11.1.1 BÁSICA:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Familia y valores Suárez Higuera Mariela del C. Aula abierta</li><li>• Guía de desarrollo familiar Fundación Educar Lexus</li><li>• Valores para la convivencia Luz Gonzáles Inés Parramón</li><li>• Psicología social Munné Frederic Ediciones Ceac</li><li>• La dinámica de los grupos Mazia Floreal Proteo S.C.A.</li><li>• La educación física y los espacios de aventuras NO INDICA INDE</li></ul>
<b>11.1.2 COMPLEMENTARIA:</b>
Juegos de Recreación Edición 1999 Dirección General Rafael Zuccotti Gran libro de los juegos ,Autor Josep M, Allué Edi. Parramón Año 2023 Juegos para el aprendizaje motor, -Editorial Kinesis 1993
<b>11.2 BIBLIOGRAFÍA DIGITAL</b>
<b>11.2.1 BÁSICA (Libros digitales desde el repositorio de la Institución)</b>
<b>11.2.2 COMPLEMENTARIA (Libros digitales de libre acceso)</b>
<a href="https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf">https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf</a> <a href="https://rejuega.com/libros-sobre-el-juego-y-la-creatividad-en-la-infancia/">https://rejuega.com/libros-sobre-el-juego-y-la-creatividad-en-la-infancia/</a>
<b>11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)</b>
<a href="https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/-juegos-adaptados-para-ninos-con-nee-.htm">https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/-juegos-adaptados-para-ninos-con-nee-.htm</a> <a href="https://www.vocaeditorial.com/blog/juegos-de-comunicacion-para-ninos/">https://www.vocaeditorial.com/blog/juegos-de-comunicacion-para-ninos/</a> <a href="https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos">https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos</a>

## 12. PERFIL DEL DOCENTE:

Mi nombre es Dina Lucia Chicaiza Sinchi Magister en Educación Parvularia Mención Juego, Arte y Aprendizaje , licenciada en Ciencias de la Educación, profesora de Educación Básica , me he desempeñado como docente en la Unidad Educativa Liceo Nuevo Mundo, como docente tutora en las asignatura de lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Lectura Recreativa y Proyecto Escolar en los Años 2do, 3ro y 4to de Educación Básica, en 2do de Bachillerato imparto la cátedra de Historia y Educación para la Ciudadanía siempre dando lo mejor de mí para la institución y mi país .



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Msc. DINALUCIA CHICAIZA SINCHI

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 12 de marzo de 2025
----------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



a166ea0c-591e-4f51-b0ad-  
3a8c48ab26f8

.....  
ZOILA GRIMANEZA ROMAN PROAÑO  
DIRECTOR DE CARRERA



ANEXOS

PONDERACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

COMPONENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Primer Parcial %(Puntos):	Segundo Parcial %(Puntos):
Aprendizaje en contacto con el docente	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conferencias, Seminarios, Estudios de Casos, Foros, Clases en Línea, Servicios realizados en escenarios laborables. Experiencias colectivas en proyectos: sistematización de prácticas de investigación-intervención, construcción de modelos y prototipos, proyectos de problematización, resolución de problemas, entornos virtuales, entre otros. Evaluaciones orales, escritas entre otras.</li></ul>	35%	35%
Aprendizaje práctico-experimental	<ul style="list-style-type: none"><li>• Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios, prácticas de campo, trabajos de observación, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos entre otros.</li></ul>	35%	35%
Aprendizaje autónomo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales, generación de datos y búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.</li></ul>	30%	30%
<b>PROMEDIO</b>		<b>100%- 10</b>	<b>100%- 10</b>

La calificación de cada componente se ponderará sobre 10 puntos, debiendo realizar una regla de 3 en base al porcentaje de cada uno de ellos para obtener una calificación final sobre 10.

Documento Generado el: 22 de marzo de 2025 a las 00:38:07  
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual