



**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 PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE (R-A)
<b>ESTADO:</b>	VIGENTE
<b>NIVEL DE FORMACIÓN:</b>	TERCER NIVEL
<b>MODALIDAD:</b>	PRESENCIAL
<b>ASIGNATURA:</b>	PEDAGOGÍA DE LOS DEPORTES NO CONVENCIONALES
<b>PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:</b>	Periodo 2025 - 1S
<b>PROFESOR ASIGNADO:</b>	ISAAC GERMAN PEREZ VARGAS
<b>FECHA DE CREACIÓN:</b>	Riobamba, 16 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>	AFDP0114 .8.2	
<b>NOMBRE:</b>	PEDAGOGÍA DE LOS DEPORTES NO CONVENCIONALES	
<b>SEMESTRE:</b>	OCTAVO 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>	Praxis Preprofesional	
<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
		INICIACIÓN DEPORTIVA	AFDP1014.8.4

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

La asignatura de PEDAGOGÍA DE LOS DEPORTES NO CONVENCIONALES, es de naturaleza teórica- práctico; pertenece al octavo nivel, organización curricular profesionalizante y campo de la praxis profesional, la misma que es de aplicación obligatoria y presencial: Tiene como propósito desarrollar competencias en los procesos, teóricos, metodológicos, técnicos de los deportes no convencionales; su organización curricular está conformada por tres unidades: Unidad 1: Introducción a los Deportes No Convencionales Unidad 2: Deportes de Aventura y Superación de Obstáculos Unidad 3: Deportes Urbanos y Creatividad en el Entorno, Deportes Alternativos y la Innovación en el Juego. Los mismos que contribuyen a la formación de profesionales competentes con el soporte científico, técnico, humanístico y axiológico; así como, consecución del perfil de egreso mediante el uso adecuado de procesos metodológicos en la enseñanza aprendizaje, como una vía para dar respuestas a los principales problemas y necesidades de la educación, con una firme actitud ética y participante; respetando la pluriculturalidad la cosmovisión, comprometido al cambio, el desarrollo científico, técnico, la innovación y la transformación de la realidad. La asignatura armoniza con la misión de la carrera, la cual es: Formar profesionales Pedagogos capas de identificar, diseñar y aplicar programas de actividad física y deporte con la finalidad de responder a situaciones y problemas relacionadas con el alto rendimiento, educación física y gestión deportiva en el ámbito deportivo local nacional e internacional; 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:**

. Utiliza los fundamentos filosóficos, éticos, sociológicos y pedagógicos en la dirección pedagógica de los procesos inherentes a la educación física inicial, básica, bachillerato, a la actividad física, deporte y recreación, manifiesta, liderazgo y comunicación dialógica con estudiantes y comunidad donde se desempeñe. • Actúa con principios éticos, promulgando los valores y normas en la educación física, actividad física, deporte y recreación. • Demuestra adaptabilidad al cambio, ante situaciones del contexto físico, ambiental o competitivo. • Organiza los procesos de enseñanza- aprendizaje de la actividad física y deporte en el contexto social. • Planifica procesos didácticos de la educación física, actividad física, deporte y recreación.

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

Elabora procesos pedagógicos en los diversos niveles educativos con conocimiento técnico, reflexivo y crítico en los procesos de enseñanza aprendizaje.

**6. UNIDADES CURRICULARES:**



<b>UNIDAD N°:</b>		1					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		Unidad 1: Introducción a los Deportes No Convencionales					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		36					
<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 procesos de enseñanza, aprendizaje de deportes no convencionales y la carrera mediante métodos activos que desarrollan habilidades del futuro docente</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>Conoce los Deportes No Convencionales y desarrolla estrategias para su 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>				
1.1. Concepto y Características de los Deportes No Convencionales <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1.1.1. Definición y diferencias con los deportes tradicionales</li> <li>• 1.1.2. Historia y evolución de los deportes no convencionales</li> <li>• 1.1.3. Beneficios físicos, mentales y sociales</li> <li>• 1.1.4. Regulaciones y normativas básicas</li> </ul>	4	2	3	1	Desarrollo del entorno virtual MOODLE - Análisis del sílabo - Información sobre criterios de evaluación - Acuerdos y compromisos - Becas - Utilización de bibliotecas	-Investigación formativa -Manejo del MOODLE -Taller práctico La "La práctica de deportes no convencionales como herramienta de integración intercultural: Un análisis de su impacto en la convivencia y	-Evidencia plataforma MOODLE - Acuerdos y compromisos Trabajo cooperativo
1.2. Clasificación de los Deportes No Convencionales <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1.2.1. Deportes de aventura y extremos (ej. parkour, slackline, escalada urbana)</li> <li>• 1.2.2. Deportes híbridos y alternativos (ej. quidditch, ultimate frisbee)</li> <li>• 1.2.3. Deportes emergentes y tecnológicos (ej. e-sports, drone racing)</li> <li>• 1.2.4. Deportes adaptados e inclusivos</li> </ul>	4	2	3	2	Desarrollo del entorno virtual MOODLE - Análisis del sílabo - Información sobre criterios de evaluación - Acuerdos y compromisos - Becas - Utilización de bibliotecas	-Actividades en la plataforma MOODLE -Resolución de problemas -Tareas, demostraciones prácticas - Investigación formativa: Análisis	-Evidencia plataforma MOODLE - Acuerdos y compromisos Trabajo cooperativo
1.3. Materiales y Equipamiento Específico <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1.3.1. Elementos básicos y personalizados según cada disciplina</li> <li>• 1.3.2. Innovaciones tecnológicas en los implementos deportivos</li> <li>• 1.3.3. Seguridad y medidas preventivas en la práctica</li> <li>• 1.3.4. Adaptación del equipo para distintos niveles de habilidad</li> </ul>	4	2	3	3	Desarrollo del entorno virtual MOODLE - Análisis del sílabo - Información sobre criterios de evaluación - Acuerdos y compromisos - Becas - Utilización de bibliotecas	-Actividades en la plataforma MOODLE -Resolución de problemas -Tareas, demostraciones prácticas - Investigación formativa: Análisis	-Evidencia plataforma MOODLE - Acuerdos y compromisos Trabajo cooperativo



1.4. Práctica y Desarrollo de Habilidades en Deportes No Convencionales • 1.4.1. Fundamentos técnicos y tácticos básicos • 1.4.2. Estrategias y dinámicas de juego en deportes alternativos • 1.4.3. Evaluación del rendimiento y progresión en la práctica • 1.4.4. Integración de estos deportes en programas educativos y recreativos	4	2	3	4	Desarrollo del entorno virtual MOODLE - Análisis del sílabo - Información sobre criterios de evaluación - Acuerdos y compromisos - Becas - Utilización de bibliotecas	-Actividades en la plataforma MOODLE -Resolución de problemas -Tareas, demostraciones prácticas - Investigación formativa: Análisis	-Evidencia plataforma MOODLE - Acuerdos y compromisos Trabajo cooperativo	
<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)	16	8	12					
<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	Evaluación de Desempeño			Cuadernos			
					Cuestionarios			
					Entrevista			
					Guía de Preguntas			
	Resolución de Problemas	Resolución de Problemas			Cuadernos			
					Escala de Valoración			
Formativa	Encuesta	Evaluación de Desempeño			Pruebas Escritas de Ensayo			
					Estudio de Caso			
					Pruebas Escritas de Ensayo			
					Guía de Preguntas			
	Resolución de Problemas	Resolución de Problemas			Cuadernos			
					Escala de Valoración			
Sumativa	Encuesta	Evaluación de Desempeño			Pruebas Escritas de Ensayo			
					Estudio de Caso			
					Pruebas Escritas de Ensayo			
					Guía de Preguntas			
	Resolución de Problemas	Resolución de Problemas			Cuadernos			
					Escala de Valoración			



<b>UNIDAD N°:</b>		2					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		Unidad 2: Deportes de Aventura y Superación de Obstáculos					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		36					
<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 los procesos de enseñanza en deportes de aventura</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 los procesos metodológicos, enseñanza, aprendizaje de los deportes de aventura</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>
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
2.1. Introducción a los Deportes de Aventura y Superación de Obstáculos • 2.1.1. Definición y características de los deportes de aventura • 2.1.2. Historia y evolución de los deportes de obstáculos • 2.1.3. Beneficios físicos y mentales de estas disciplinas • 2.1.4. Seguridad y prevención de riesgos	4	2	3	5	-Desarrollo del entorno virtual MOODLE -Análisis del sílabo - Información sobre criterios de evaluación - Acuerdos y compromisos - Becas -Utilización de bibliotecas	-Investigación formativa - Manejo del MOODLE - Taller práctico	-Evidencia plataforma MOODLE
2.2. Deportes de Aventura en la Naturaleza • 2.2.1. Escalada en roca y boulder • 2.2.2. Senderismo y trekking de montaña • 2.2.3. Rafting y kayak en aguas bravas • 2.2.4. Ciclismo de montaña y downhill	4	2	3	6	-Desarrollo del entorno virtual MOODLE -Análisis del sílabo - Información sobre criterios de evaluación - Acuerdos y compromisos - Becas -Utilización de bibliotecas	-Investigación formativa - Manejo del MOODLE - Taller práctico	-Evidencia plataforma MOODLE
2.3. Carreras de Obstáculos y Entrenamiento Funcional • 2.3.1. Tipos de carreras de obstáculos (Spartan Race, Tough Mudder, etc.) • 2.3.2. Técnicas para superar obstáculos (muros, cuerda, barro, etc.) • 2.3.3. Preparación física y entrenamiento específico • 2.3.4. Estrategias de resistencia y trabajo en equipo	4	2	3	7	-Desarrollo del entorno virtual MOODLE -Análisis del sílabo - Información sobre criterios de evaluación - Acuerdos y compromisos - Becas -Utilización de bibliotecas	-Investigación formativa - Manejo del MOODLE - Taller práctico	-Evidencia plataforma MOODLE



2.4. Innovación y Tendencias en Deportes de Aventura • 2.4.1. Nuevas modalidades y adaptaciones deportivas • 2.4.2. Uso de tecnología en la práctica y entrenamiento • 2.4.3. Eventos y competiciones a nivel mundial • 2.4.4. Impacto ambiental y sostenibilidad en deportes extremos	4	2	3	8	-Desarrollo del entorno virtual MOODLE -Análisis del sílabo - Información sobre criterios de evaluación - Acuerdos y compromisos - Becas -Utilización de bibliotecas	-Investigación formativa - Manejo del MOODLE - Taller práctico	-Evidencia plataforma MOODLE	
<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)	16	8	12					
<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			
					Cuestionarios			
					Entrevista			
					Guía de Preguntas			
	Evaluación de Desempeño				Cuadernos			
					Escala de Valoración			
Resolución de Problemas				Pruebas Escritas de Ensayo				
				Estudio de Caso				
Formativa	Encuesta				Cuadernos			
					Cuestionarios			
					Entrevista			
					Guía de Preguntas			
	Evaluación de Desempeño				Cuadernos			
					Escala de Valoración			
Resolución de Problemas				Pruebas Escritas de Ensayo				
				Estudio de Caso				
Sumativa	Encuesta				Cuadernos			
					Cuestionarios			
					Entrevista			
					Guía de Preguntas			
	Evaluación de Desempeño				Cuadernos			
					Escala de Valoración			
Resolución de Problemas				Pruebas Escritas de Ensayo				
				Estudio de Caso				
				Pruebas Escritas de Ensayo				



<b>UNIDAD N°:</b>		3				
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		Unidad 3: Deportes Urbanos y Creatividad en el Entorno				
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		36				
<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 los procesos de enseñanza aprendizaje en el deporte urbano</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 los procesos metodológicos, enseñanza, aprendizaje de los deportes Urbanos y Creatividad en el Entorno</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>
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo			
3.1. Introducción a los Deportes Urbanos y su Impacto Social • 3.1.1. Historia y evolución de los deportes urbanos • 3.1.2. Influencia cultural y social del deporte urbano en la juventud • 3.1.3. Espacios públicos como escenarios deportivos	4	2	3	9	-Talleres teóricos prácticos - Demostraciones prácticas - Plataforma MOODLE - Investigación formativa	Actividades en la plataforma MOODLE - Resolución de problemas - Tareas, demostraciones prácticas - Investigación formativa: Análisis
3.2. Principales Disciplinas de los Deportes Urbanos • 3.2.1. Parkour y freerunning: técnicas y fundamentos • 3.2.2. Skateboarding y BMX: habilidades esenciales y modalidades • 3.2.3. Breakdance y deportes de expresión corporal • 3.2.4. Street workout y calistenia: entrenamiento y progresiones	4	2	3	10	-Talleres teóricos prácticos - Demostraciones prácticas - Plataforma MOODLE - Investigación formativa	Actividades en la plataforma MOODLE - Resolución de problemas - Tareas, demostraciones prácticas - Investigación formativa: Análisis
3.3. Desarrollo de la Creatividad en el Entorno Urbano • 3.3.1. Uso del mobiliario urbano en la práctica deportiva • 3.3.2. Adaptación de espacios no convencionales para la actividad física • 3.3.3. Innovación y creación de nuevas disciplinas urbanas	8	4	6	11	-Talleres teóricos prácticos - Demostraciones prácticas - Plataforma MOODLE - Investigación formativa	Actividades en la plataforma MOODLE - Resolución de problemas - Tareas, demostraciones prácticas - Investigación formativa: Análisis
<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)	16	8	12			



**EVALUACIÓN:** 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.

Tipos de Evaluación	Técnicas	Instrumentos
Diagnóstica	Encuesta	Cuadernos
		Cuestionarios
		Entrevista
		Guía de Preguntas
	Evaluación de Desempeño	Cuadernos
		Escala de Valoración
		Pruebas Escritas de Ensayo
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
		Pruebas Escritas de Ensayo
Formativa	Encuesta	Cuadernos
		Cuestionarios
		Entrevista
		Guía de Preguntas
	Evaluación de Desempeño	Cuadernos
		Escala de Valoración
		Pruebas Escritas de Ensayo
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
		Pruebas Escritas de Ensayo
Sumativa	Encuesta	Cuadernos
		Cuestionarios
		Entrevista
		Guía de Preguntas
	Evaluación de Desempeño	Cuadernos
		Escala de Valoración
		Pruebas Escritas de Ensayo
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
		Pruebas Escritas de Ensayo



<b>UNIDAD N°:</b> 4						
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b> Unidad 4: Deportes Alternativos y la Innovación en el Juego						
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b> 36						
<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><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 los procesos metodológicos, enseñanza, aprendizaje de los deportes Urbanos y Creatividad en el Entorno</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>Aprendizaje en contacto con el docente</b>	<b>Aprendizaje práctico-experimental</b>	<b>Aprendizaje autónomo</b>			
4.1. Concepto y Características de los Deportes Alternativos • 4.1.1. Diferencias entre deportes tradicionales y alternativos • 4.1.2. Beneficios físicos, cognitivos y sociales de los deportes alternativos	4	2	3	13	Talleres teóricos prácticos - Demostraciones prácticas - Plataforma MOODLE - Investigación formativa	Actividades en la plataforma MOODLE - Resolución de problemas - Tareas, demostraciones prácticas -
4.2. Innovación y Creatividad en el Desarrollo del Juego • 4.2.1. Adaptación y modificación de reglas en deportes alternativos • 4.2.2. Uso de materiales no convencionales en el desarrollo del juego	4	2	3	14	Talleres teóricos prácticos - Demostraciones prácticas - Plataforma MOODLE - Investigación formativa	Actividades en la plataforma MOODLE - Resolución de problemas - Tareas, demostraciones prácticas -
4.3. Aplicación de los Deportes Alternativos en la Educación y el Ocio • 4.3.1. Implementación en programas educativos y recreativos • 4.3.2. Inclusión y accesibilidad en los deportes alternativos	8	4	6	16	Talleres teóricos prácticos - Demostraciones prácticas - Plataforma MOODLE - Investigación formativa	Actividades en la plataforma MOODLE - Resolución de problemas - Tareas, demostraciones prácticas -
<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)	16	8	12			
<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		
				Cuestionarios		
				Entrevista		
				Guía de Preguntas		
	Evaluación de Desempeño			Cuadernos		
				Escala de Valoración		
Resolución de Problemas			Pruebas Escritas de Ensayo			
			Estudio de Caso			



		Pruebas Escritas de Ensayo
Formativa	Encuesta	Cuadernos
		Cuestionarios
		Entrevista
		Guía de Preguntas
	Evaluación de Desempeño	Cuadernos
		Escala de Valoración
Resolución de Problemas	Pruebas Escritas de Ensayo	
	Estudio de Caso	
Sumativa	Encuesta	Pruebas Escritas de Ensayo
		Cuadernos
		Cuestionarios
		Entrevista
	Evaluación de Desempeño	Guía de Preguntas
		Cuadernos
		Escala de Valoración
	Resolución de Problemas	Pruebas Escritas de Ensayo
		Estudio de Caso
		Pruebas Escritas de Ensayo

### 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:

#### Metodología de enseñanza aprendizaje

- Aprendizaje activo.
- Demostraciones prácticas

#### Técnicas de enseñanza aprendizaje.

- Encuesta:
- Resolución de Problemas:
- Evaluación de Desempeño:

#### Recursos:

- Aula
- Aula virtual
- Escenarios Deportivos
- TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento

### 9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Ambientes Virtuales
- Aula de clase
- Escenario Deportivo

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

<b>Resultados de Aprendizaje que aportan al Perfil de Egreso de la Carrera:</b> (Copiar los elaborados para cada unidad)	<b>Nivel de Contribución:</b> (ALTA – MEDIA-BAJA: Al logro de los Resultados de Aprendizaje del perfil de egreso de la Carrera)			<b>Evidencias de Aprendizaje:</b> Son los productos generados por el estudiante, que demuestran los aprendizajes alcanzados según los criterios de evaluación.
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	
	<b>ALTA</b>	<b>MEDIA</b>	<b>BAJO</b>	



<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplica procesos de enseñanza, aprendizaje de deportes no convencionales y la carrera mediante métodos activos que desarrollan habilidades del futuro docente</li></ul>	X			Trabajos colaborativos investigaciones Aula virtual
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplica los procesos de enseñanza en deportes de aventura</li></ul>	X			Investigación básica Trabajos colaborativos Aula virtual
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplica los procesos de enseñanza aprendizaje en el deporte urbano</li></ul>	X			Trabajos colaborativos investigaciones Aula virtual

## 11. BIBLIOGRAFÍA

### 11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA

#### 11.1.1 BÁSICA:

- El niño y la actividad física. EPS Amicale Editorial Paidotribo
- Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Fusté Xavier Editorial Paidotribo
- La adaptación en el deporte. Nikolaicvich Platonov Vladimir Editorial Paidotribo

#### 11.1.2 COMPLEMENTARIA:

Gamonales, J. M., & Campos, S. (2017). "Propuesta de unidad didáctica para educación física: conociendo los deportes paralímpicos". Publicaciones Didácticas, 84, 314-339.

### 11.2 BIBLIOGRAFÍA DIGITAL

#### 11.2.1 BÁSICA (Libros digitales desde el repositorio de la Institución)

- Actividad física, estilo de vida y salud A. J. Casimiro Andújar

#### 11.2.2 COMPLEMENTARIA (Libros digitales de libre acceso)

Fierro Suero, S., Haro Morillo, A., & García Montilla, V. (2017). Los deportes alternativos en el ámbito educativo. e-Motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación, (6), 40-48.

### 11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)

<https://es.slideshare.net/slideshow/01-atletismo-para-todos-libro-completo-mazzeo/247734293>  
<https://yogger.io/>

## 12. PERFIL DEL DOCENTE:

Licenciado en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo en la UNACH Magister en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo en la UTA



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Mg. ISAAC GERMAN PEREZ VARGAS
	 .....

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 16 de marzo de 2025
----------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



250bbfa5-6862-46fc-89f3-  
e12209c0a3f8

.....  
BERTHA SUSANA PAZ VITERI  
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: 6 de abril de 2025 a las 22:49:30  
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual