



## SÍLABO DE RECREACIÓN III

### I. DATOS GENERALES

1.1. Carrera profesional	: Educación Física
1.2. Área	: Recreación III
1.3. Ciclo	VII
1.4. Competencias del Perfil de egreso	: 4, 8, 11
1.5. Extensión Horaria	: 34 horas
1.6. Duración	: 17 semanas
1.7. Créditos	: 1 crédito
1.8. Horas semanales	: 2 horas semanales
1.8.1. Fecha de inicio	: 28 de marzo 2022
1.8.2. Fecha de término	: 22 de julio 2022
1.9. Jefe de unidad académica	: Mg José Elmer Sotomayor Rivera
1.10. Formador docente	: Prof. Eduardo Martin Espinoza Troncoso
1.11. Celular	<b>974615690</b>
1.12. Correo electrónico	: <a href="mailto:edmaestro2009@hotmail.com">edmaestro2009@hotmail.com</a>

### II. SUMILLA

El área de Recreación III se encuentra dentro de la formación especializada, este curso tiene como propósito que el estudiante FID pueda desarrollar conocimientos y habilidades específicas sobre la recreación. Sus contenidos comprenden conceptos básicos de la especialidad, formas de realización de las actividades físicas-recreativas, manifestaciones de la recreación física, diseños metodológicos, recomendaciones para su práctica y técnicas de actividades recreativas en la naturaleza. Estos conocimientos le permiten al estudiante comprender y discutir la importancia de la recreación en la formación integral del estudiante de EB, como una forma de ocupación de su tiempo libre y una vía de interrelación disciplinaria. Diseña y conduce actividades prácticas donde los estudiantes de la EB proponen diferentes tipos de juegos recreativos en los que aplica instrumentos de evaluación para recoger evidencias de aprendizaje. Se presentan experiencias significativas que permiten evidenciar una cultura de protección del medio ambiente, el cuidado de la salud, instalaciones deportivas, la igualdad de género, la inclusión y el pensamiento crítico. Se promueve la reflexión sobre tales experiencias, apoyándose en herramientas digitales.

Así mismo, desarrolla las capacidades físicas (fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad) y coordinativas (coordinación, equilibrio, ritmo y agilidad) al trabajar los conocimientos y experiencias de carácter lúdico, recreativo y del ocio proyectados al desarrollo social y mejorar la calidad de vida.

Finalmente, el estudiante debe tener en cuenta el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo como un aspecto transversal en el desarrollo del área, de manera que se

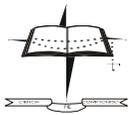


Revalidada según R.D. N° 00087- 2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID  
relacione con los aspectos fundamentales del perfil del egresado de FID y lo oriente a realizar propuestas de mejora en la calidad educativa para aprovechar adecuadamente el tiempo mediante actividades lúdicas- recreativas.

### III. Tratamiento de los enfoques transversales

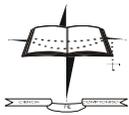
Con el propósito de orientar el trabajo pedagógico y lograr el aprendizaje en los estudiantes en el área de Recreación III y tomando en cuenta los diferentes desempeños al momento de desarrollar el área, se tiene en cuenta los enfoques transversales que asegurarán la contextualización de los aprendizajes, así como la articulación de áreas, a partir de situaciones retadoras o problematizadoras que garanticen la movilización de capacidades para el logro de las competencias.

ENFOQUES	Acciones concretas de los docentes formadores	Acciones de los estudiantes de la FID
<b>Enfoque Intercultural</b>	Recogen información sobre las formas de pensar y aprender de los estudiantes sin excluir a nadie considerando su cultura y forma de interpretarla, brindándoles las mismas oportunidades para que puedan compartir sus ideas válidamente.	Valoran las experiencias de aprendizaje propiciando el respeto por las diferencias, la identidad cultural, las formas de pensar y aprender de los estudiantes. Propician un diálogo continuo entre diversas perspectivas culturales.
<b>Enfoque Ambiental</b>	Planifica y desarrolla acciones pedagógicas a favor de la preservación y cuidado de nuestro medio ambiente, promoviendo la conservación de los diferentes ambientes de nuestra institución, la recuperación y uso de las áreas verdes como espacios educativos.	Participan activamente con el cuidado de nuestro medio ambiente, conservando los espacios de nuestra institución en los cuales interactúa, promoviendo el cuidado de nuestras áreas verdes.
<b>Enfoque de la Búsqueda de la Excelencia</b>	Se fomentará situaciones de auto y coevaluación que permitan identificar sus fortalezas y debilidades, en el campo de la investigación para alcanzar el máximo de sus potencialidades respecto a la situación problemática que desea resolver.	Se auto y coevalúan de manera periódica, comentan las acciones que proponen para mejorar su desempeño y alcanzar las capacidades previstas en el curso.



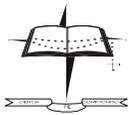
#### IV. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

<b>COMPETENCIA 4</b>	Conduce el proceso de enseñanza con dominio de los contenidos disciplinares y el uso de estrategias y recursos pertinentes para que todos los estudiantes aprendan de manera reflexiva y crítica lo que concierne a la solución de problemas relacionados con sus experiencias, intereses y contextos culturales.			
<b>ESTÁNDAR</b>	Conduce el proceso de aprendizaje desarrollando interacciones pedagógicas que ayudan a los estudiantes a conectar los nuevos aprendizajes con sus saberes previos. Asimismo, les brinda oportunidades para elaborar sus propias ideas y soluciones, en las que deben establecer relaciones significativas entre hechos, datos, conceptos, entre otros. Explica a los estudiantes el sentido de las actividades que realizan en el marco de los propósitos de aprendizaje de una sesión. Además, brinda indicaciones claras sobre cómo realizar las actividades y les ofrece apoyo pedagógico para atender las necesidades más recurrentes en el grupo y que han sido previamente identificadas. Gestiona el tiempo de modo tal que sea dedicado fundamentalmente a actividades de aprendizaje, para lo cual regula permanentemente el desarrollo de dichas actividades.			
<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>EVIDENCIA DE PROCESO / INSTRUMENTO</b>	<b>FUENTE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomenta que los estudiantes comprendan el sentido de las actividades que realizan en el marco de propósitos de aprendizaje más amplios.</li> <li>• Optimiza el uso del tiempo de modo que sea empleado principalmente en actividades que desarrollen los propósitos de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza y comprende las teorías y fundamentos del juego.</li> <li>• Propone y conoce diversos tipos de juegos sensoriales, imitativos, pre deportivos.</li> <li>• Utiliza materiales adecuados en los juegos de acuerdo a la edad de los estudiantes .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explica las diversas teorías que sustenta el juego en los niños.</li> <li>- Desarrolla diversos juegos para trabajar los sentidos utilizando material adecuado para su edad.</li> <li>- Desarrolla juegos pre deportivos considerando la edad de los estudiantes y la consolidación de sus habilidades motrices.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora un cuadernillo de diversos juegos imitativos, sensoriales y pre deportivos, considerando los materiales a utilizar, descripción del juego, edad y propósito.</li> </ul> <p><u>INSTRUMENTO DE EVAL.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuaderno de clase.</li> <li>- Rubrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoevaluación</li> <li>• Coevaluación</li> <li>• Heteroevaluación</li> </ul>



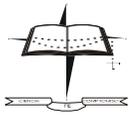
Revalidada según R.D. Nº 00087- 2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID

COMPETENCIA 8	Reflexiona sobre su práctica y experiencia institucional y desarrolla procesos de aprendizaje continuo de modo individual y colectivo, para construir y afirmar su identidad y responsabilidad profesional.			
ESTÁNDAR	Reflexiona metódicamente de manera individual, con sus pares y con los docentes formadores sobre las evidencias que registra en el desarrollo de su práctica pre profesional, vinculándolas con la teoría. Producto del proceso reflexivo, identifica los aspectos de mejora e implementa los cambios necesarios para mejorar su práctica. Tiene una opinión informada de los documentos de política educativa y la normativa que regula la educación en el país y la expresa en distintos entornos físicos o virtuales, con lo que sienta las bases de la dimensión política de su identidad docente.			
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE PROCESO / INSTRUMENTO	FUENTE
<ul style="list-style-type: none"><li>Promueve el involucramiento de todos los estudiantes en el proceso de aprendizaje y, en general, en la vida común del aula</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Analiza la relación entre la recreación y la iniciación a los deportes en el nivel primario.</li><li>Planifica talleres de juego considerando las características, edades y propósito del taller relacionando con las competencias del CNEB.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Define el término de recreación considerando algunos autores.</li><li>Comprende la importancia de los juegos en la iniciación de la práctica deportiva en el nivel primario.</li><li>Planifica talleres de juego donde considera el propósito de aprendizaje y propone juegos de acuerdo a la edad de los estudiantes del nivel primario.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Planifica y desarrolla talleres de juego para estudiantes del nivel primario considerando el propósito de aprendizaje.</li></ul> <p><u>INSTRUMENTO DE EVAL.</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Ficha de observación.</li><li>Lista de Control.</li><li>Lista de Cotejo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Autoevaluación</li><li>Coevaluación</li><li>Heteroevaluación</li></ul>



Revalidada según R.D. Nº 00087- 2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID

<b>COMPETENCIA 11</b>	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.			
<b>ESTÁNDAR</b>	Aprovecha las tecnologías digitales de manera responsable y ética, tanto en su vida privada como profesional. Incorpora medidas de seguridad en la red y cuida de su bienestar físico y psicológico en el mundo digital. Asimismo, discrimina e incorpora en el proceso de enseñanza y aprendizaje información proveniente de internet y de diferentes formatos (textos, videos, sonidos, animaciones, etc.). Explica y justifica las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales para el quehacer docente y la importancia de utilizarlas con sentido crítico. Además, las utiliza eficientemente para comunicarse con sus pares y otros miembros de la comunidad educativa. Accede a plataformas donde los docentes intercambian contenidos y opiniones. Resuelve problemas digitales, transfiere su competencia digital a nuevas situaciones y valora el papel de las tecnologías en el desarrollo del pensamiento computacional.			
<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>EVIDENCIA DE PROCESO / INSTRUMENTO</b>	<b>FUENTE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestiona herramientas y recursos educativos en los entornos digitales para mediar el aprendizaje y desarrollar habilidades digitales en sus estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maneja diferentes herramientas que le permitan navegar y recabar información de diferentes fuentes de información que le faciliten mejorar sus aprendizajes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica diferentes páginas web que otorgan información confiable que le será útil en el proceso de enseñanza aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica cómo ha realizado el almacenamiento de información compilada de diversas fuentes de información confiable sobre los diversos temas a trabajar.</li> </ul> <p><u>INSTRUMENTO DE EVAL.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbrica</li> <li>- Lista de Cotejo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoevaluación</li> <li>• Coevaluación</li> <li>• Heteroevaluación</li> </ul>
<b>EVIDENCIA FINAL DEL ÁREA</b>				<b>FUENTE</b>
Planifica un evento recreativo para estudiantes del nivel primaria considerando juegos pre deportivos y tradicionales, donde éstos motiven en los estudiantes la práctica deportiva.				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoevaluación</li> <li>• Heteroevaluación</li> <li>• Autoevaluación</li> </ul>



V. ORGANIZACIÓN DE UNIDADES DE APRENDIZAJE

NOMBRE DE LA UNIDAD	DURACIÓN	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	CONOCIMIENTOS	EVIDENCIAS DE PROCESO	EVIDENCIA FINAL
<p><b>Situación auténtica</b></p> <p>¿Qué aspectos se considerar para desarrollar diversos juegos en el nivel primario?</p> <p><b>Unidad 1.</b></p> <p><b>El juego: una herramienta de transformación social.</b></p>	8 semanas	<p>Analiza y comprende las teorías y fundamentos del juego.</p> <p>Propone y conoce diversos tipos de juegos sensoriales, imitativos, pre deportivos.</p> <p>Utiliza materiales adecuados en los juegos de acuerdo a la edad de los estudiantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentación del ocio.</li> <li>• Recreación y ocio en el desarrollo personal.</li> <li>• Aspectos socio cultural y artístico como fundamento para el desarrollo de la creatividad (pensamiento divergente)</li> <li>• Ocio en las diferentes etapas de la persona.</li> <li>• Tiempo del ocio (contemplación, reflexión, ensoñación, etc.)</li> </ul>	Realiza un cuadernillo de diversos juegos imitativos, sensoriales y pre deportivos, considerando los materiales a utilizar, descripción del juego, edad y propósito.	Planifica un evento recreativo para estudiantes del nivel primario considerando juegos pre deportivos y tradicionales, donde estos juegos motiven a los estudiantes a la práctica deportiva.
<p><b>Situación auténtica</b></p> <p>¿Qué aspectos considero en la planificación de un taller de juego?</p> <p><b>Unidad 2</b></p> <p><b>La Recreación: Porque jugar no es cosa de Juego, jugaremos para crecer.</b></p>	9 semanas	<p>Analiza la relación entre la recreación y la iniciación a los deportes en el nivel primario.</p> <p>Planifica talleres de juego considerando las características, edades y propósito del taller relacionando con las competencias del CNEB</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de la conducción de la recreación.</li> <li>• Recreación y ocio en la tercera edad.</li> <li>• Juego, recreación y ocio en la inclusión.</li> <li>• Aplicación práctica en talleres de juego, recreación y ocio (creatividad artística).</li> </ul>	Planifica y desarrolla talleres de juego para estudiantes del nivel primario considerando el propósito de aprendizaje	Planifica un evento recreativo para estudiantes del nivel primario considerando juegos pre deportivos y tradicionales, donde estos juegos motiven a los estudiantes a la práctica deportiva.



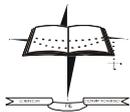
## VI. METODOLOGÍA

El formador de docentes orienta los aprendizajes, organizando las experiencias, recursos y condiciones óptimas para que los estudiantes alcancen el nivel del logro esperado en el área. Favorece el desarrollo de las competencias a través de una retroalimentación permanente, oportuna e individualizada. También propone a los estudiantes espacios para reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, introduciendo actividades y recursos para apoyar procesos metacognitivos al final de cada unidad.

SÍNCRONA	
Trabajo autónomo	Lo realizará de manera sincrónica(uso del whatsapp con todos los estudiantes) y asincrónico (a través de foros, realización de trabajos, análisis de videos).
Lluvia de ideas	El formador mediador del proceso motiva la participación. Los estudiantes participan, aportan, agrupan y ordenan ideas. Toman decisiones de grupo.
Trabajo de producción personal	Los estudiantes realizan actividades de estudio de producción personal como como análisis de lecturas y elaboración de esquemas o resúmenes de manera individual
Trabajo colaborativo	Los estudiantes de manera asincrónica formarán pequeños grupos y, de acuerdo con las instrucciones proporcionadas por el formador, intercambian información y trabajan una determinada actividad. (análisis de videos, lecturas, entre otros)
Exposición dialogante	Explicación y demostración de contenidos a cargo del formador, con intervención de los estudiantes, ya sea a través de preguntas o presentaciones de trabajos elaborados por los estudiantes.
Tutoría o acompañamiento	La tutoría se ofrecerá mediante las herramientas sincrónicas y asincrónicas, a través de: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Correo electrónico</li><li>▪ Telefonía y/o mensaje de voz</li><li>▪ Mensaje de voz o escrito por WhatsApp</li><li>▪ Organización del portafolio</li></ul>
ASÍNCRONA	
Trabajo colaborativo	Los estudiantes de manera sincrónica (Trabajos en aula) y asincrónica formarán pequeños grupos y, de acuerdo con las instrucciones proporcionadas por el formador, intercambian información y trabajan una determinada actividad. (análisis de videos, lecturas, entre otros)
Estrategias de organización	Los estudiantes agrupan la información para que sea más fácil recordarla. Estructurar los contenidos de aprendizaje, identificando relaciones y jerarquías. Ejemplos: resumir un texto, elaborar esquemas, subrayar, elaborar cuadros sinópticos, mapas conceptuales, etc.
Trabajo práctico	Estrategia que promoverá el compromiso de los estudiantes a realizar las actividades necesarias que implica el proceso de aprendizaje de un determinado tema.
Organización del Portafolio	Se promoverá en los estudiantes la responsabilidad de documentar su progreso, emitir juicios y conclusiones frente su experiencia con la finalidad de retroalimentar de manera oportuna y pertinente sus conocimientos no clarificados.

## VII. EVALUACIÓN

Desde un modelo pedagógico cognitivo la evaluación se entenderá como un **proceso formativo - reflexivo** y en función al tiempo será diagnóstica, de proceso y final, combinándose la auto, co y hetero-evaluación; asimismo, se tendrá en cuenta el producto final que se obtendrá en el área y el portafolio como resumen de la gestión de los aprendizajes. Sin embargo, durante el semestre, y a la luz de un enfoque por competencias se tendrá en cuenta la evaluación formativa tomando en consideración los desempeños abordados de las dimensiones del perfil y el conocimiento de los contenidos desarrollados, según los siguientes cuadros:



Revalidada según R.D. N° 00087- 2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID

PROCESOS	Producto	Instrumentos
Producto de proceso	25%	Aplicación de instrumentos de manera permanente
Autoevaluación	15%	Aplicación de instrumentos de manera permanente
Portafolio	25%	Rúbrica
Producto final	35%	Rúbrica

### DEL PROMEDIO FINAL SEMESTRE

**P.P** = Productos de proceso;  
**A y C** = Autoevaluación y co-evaluación;  
**P.F.** = Producto Final;  
**P.I.A.** = Portafolio;  
**P.F** = Promedio Final

## VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ELIZALDE, R., & GOMES, C. (2010). Ocio y recreación en América Latina: conceptos, abordajes y posibilidades de resignificación. Polis. Revista Latinoamericana, (26).

LACAYO, M. y COELLO, L. Educación Física, Deporte y Recreación al Alcance de Todos. Honduras: Talleres de NICOP. 1992.

MATUS, C. (2007). Teoría del juego social. In Teoría del juego social (pp. 488-488).

SÁNCHEZ-CUENCA, I. (2009). Teoría de juegos (Vol. 34). CIS.

SALAZAR, C.G. Teorías del Juego. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica. 1995. (Folleto mimeografiado).

<https://www.efdeportes.com/efd145/la-recreacion-deportiva-en-el-ambito-escolar.htm>

<https://sites.google.com/site/eportfoliogmd/introduccion-2/1-1-el-ocio-concepto-extension-y-signi>

<https://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>

Conceptos de RECREACIÓN, OCIO, TIEMPO LIBRE y LÚDICA

<https://www.youtube.com/watch?v=J7-Zy0wm30Y>

Ocio, Tiempo Libre y Recreación

<https://www.youtube.com/watch?v=Pi6FrJURauc>

  
 Mg. Jose Elmas Sotomayor Rivera  
 UNIDAD ACADÉMICA



  
 Prof. Eduardo Martín Espinoza Troncoso  
 FORMADOR DOCENTE  
 IESPP "NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO"