



Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión”
FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO POR COMPETENCIAS

CURSO: EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

I. DATOS GENERALES

LINEA DE CARRERA	Especializada
SEMESTRE ACADEMICO	2026- I
CODIGO	357
CREDITOS	03
HORAS SEMANALES	Totales: 4 Teóricas 2 Practicas 2
CICLO DE ESTUDIOS	VI
DOCENTE	Dra. Tania Zayda Cuellar Camarena
Correo Institucional	tcuellar@unjfsc.edu.pe
Nº De Celular	989059393

II. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN DEL CURSO

El juego en el desarrollo integral del niño está previsto de tal manera que se desarrollan competencias en las estudiantes que les permitirá conocer y comprender los aspectos teóricos y práctico vinculados al juego y al desarrollo de aprendizajes del nivel inicial teniendo como base al juego. Por lo tanto esta asignatura permitirá al futuro maestro:

Diseñar eficientemente actividades, experiencias y/o sesiones de aprendizaje centrados en el juego, su concepto, la secuencia metodológica, la implementación y su implicancia en el aprendizaje de los niños.

III.- CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO.

	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD	SEMANAS
UNIDAD I	Teniendo en cuenta las teorías del juego se integra la información referente a los antecedentes de transmisión y normas desde una perspectiva compleja en el aspecto integral del niño (biopsicosocial) tomando como base las referencias bibliográficas validadas.	El juego a través de la historia.	1-4
UNIDAD II	A fin de brindar un servicio de calidad a los niños pone en acción de manera eficiente los fundamentos del juego sustentándolos con base en los recursos orales, escritos y gráficos.	Fundamentos y clasificación del juego	5-8
UNIDAD III	Para un desempeño de calidad en su formación educativa justifica la importancia del juego en el desarrollo reflexivo y crítico, el cual permite la construcción de su aprendizaje, registros y/o actividades innovadoras.	La importancia del juego en el desarrollo del aprendizaje del niño.	9-12
UNIDAD IV	Previo a la organización de actividades diseña diferentes acciones básicas de exploración, proponiendo acciones que sean autónomas a la hora del juego libre y teniendo como base en la planificación al diseño curricular de la EBR.	El docente como organizador de acciones en los momentos de juego en el niño.	13-16

IV. INDICADORES DE DESEMPEÑO AL FINALIZAR EL CURSO

SEMANA	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Analiza y emplea los fundamentos teóricos del desarrollo infantil.
2	Compara procesos de transmisión del juego.
3	Contrasta teorías explicativas del juego.
4	Demuestra conocimientos actualizados de los derechos del niño.
5	Discute los fundamentos teóricos del desarrollo infantil.
6	Discute según la capacidad que se desarrolla: Juego psicomotor – Juego cognitivo – Juego social – Juego afectivo.
7	Esboza otras clasificaciones y las grafica de acuerdo a su conocimiento
8	Diseña organizadores gráficos sobre: el enfoque transdisciplinario para la comprensión del desarrollo infantil temprano.
9	Discute sobre la introducción del juego en el desarrollo del niño.
10	Emplea los juegos físicos y con objetos en actividades programadas por edad.
11	Elabora un registro de juegos simbólicos y de simulación.
12	Emplea los juegos de reglas en actividades novedosas por áreas.
13	Discute la importancia de la exploración del medio en educación inicial
14	Esboza favoreciendo la actividad autónoma.
15	Conceptualiza la actividad autónoma y el juego libre.
16	Conoce, innova y propone para organizar y mejorar el entorno educativo

V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS:

EL JUEGO A TRAVÉS DE LA HISTORIA	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I: Teniendo en cuenta las teorías del juego se integra la información referente a los antecedentes de trasmisión y normas desde una perspectiva compleja en el aspecto integral del niño (biopsicosocial) tomando como base las referencias bibliográficas validadas.					
	Semana	Contenidos			Estrategia didáctica aprendizaje sincrónico y asincrónico	Indicadores del logro de la capacidad
		Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
	1	Antecedentes del juego a través de la historia	Establece diálogos sobre la historia e importancia del juego	Teoriza y reflexiona sobre el juego.	Exposición académica de resúmenes uso de la tecnología, Presentación de ppt., videos.	Analiza y emplea los fundamentos teóricos del desarrollo infantil.
	2	Trasmisión del juego enculturación, difusión cultural y aculturación.	Estudia y analiza las diferentes formas de transmitir el juego.	Revisa términos importantes de la trasmisión del juego.	Lectura de un texto. Presentación de ppt., videos.	Compara procesos de trasmisión del juego.
	3	Teorías del juego desde la antigüedad hasta nuestros días.	Maneja con precisión para diferenciar tipos de teorías sobre el juego.	Revisa cada una de las teorías a través de un organizador gráfico.	Análisis de un texto, Uso de herramientas informáticas, presentación de ppt., videos.	Contrasta teorías explicativas del juego.
	4	Norma internacional del Derecho al juego.	Maneja con precisión el contenido de norma sobre el derecho del juego.	Revisa información sobre el tema	Material para identificar y subrayar las ideas principales.	Demuestra conocimientos actualizados de los derechos del niño.
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS O DE SABER		EVIDENCIA DE PRODUCTO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
				Evidencias del hacer	Evidencias de Actitud	
- Ensayo: el estudiante presentara un trabajo acerca de las teorías del juego. - Organizadores gráficos: el estudiante presenta un trabajo demostrando sus conocimientos de las teorías del juego.		Portafolios: el estudiante presentara sus productos sobre los juegos en la antigüedad acompañado de creaciones, artísticas, plásticas, musicales, literarias necesarias para demostrar y ejecutar el juego.	Practica juegos antiguos o tradicionales importantes para el aprendizaje del desarrollo integral de las estudiantes.	Registro de participación: queda registrado en su responsabilidad y participación.		

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DEL NIÑO	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: Para un desempeño de calidad en su formación educativa justifica la importancia del juego en el desarrollo reflexivo y crítico, el cual permite la construcción de su aprendizaje, registros y/o actividades innovadoras.					
	Semana	Contenidos			Estrategia didáctica aprendizajesincrónico y asincrónico	Indicadores de logro de la capacidad
		Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
	9	Conocimiento del desarrollo del juego	Analiza, interpreta y explica la introducción del juego en el desarrollo del niño en la actualidad.	Denuesta responsabilidad en el trabajo.	Exposición de las nuevas investigaciones sobre el juego.	Discute sobre la introducción del juego en el desarrollo del niño.
	10	Comprende informes textuales actualizados sobre el juego	Crea su registro en su cuaderno de campo sobre hechos reales de su práctica o experiencia.	Valora el trabajo oportuno de su cuaderno de campo con esmero ycalidad.	Describe y da ejemplos relacionando la nueva información con conocimientosexistentes. Debates.	Emplea los juegos físicos y con objetos en actividades programadas por edad.
	11	El conocimiento del juego en la actualidad.	Analiza, interpreta y explica en la actualidad como son los juegos.	Valora el trabajo oportuno para descubrir nuevos juegos y el usoen su especialidad	Elaboración de sus trabajos describiendo como se relacionala información. Exposición de ppt, videos.	Elabora un registro de juegos simbólicos y de simulación.
	12	Conceptualiza los juegos de reglas.	Análisis de los diferentes juegos.	Se involucra positivamente consus compañeras, colabora para tener un buen desempeño.	Elaboración de sus trabajos con casuísticas. Trabajo practico en parejas.	Emplea los juegos de reglas en actividades novedosas por áreas.
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS O DE SABER		EVIDENCIA DE PRODUCTO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
				Evidencias del hacer	Evidencias de Actitud	
El estudiante presenta, informes. Organizadores de conocimiento: mapas conceptuales, cuadros de doble entrada.		Portafolios: entrega resoluciones de casos. Creaciones artísticas, diseño de actividades de juego para el aprendizaje.	Manipula materiales: guías de textos. Practica estrategias lúdicas y las recrea.	Registro de participación en clase con preguntas y comentarios.		

VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utilizarán todos los materiales y recursos requeridos de acuerdo a la naturaleza de los temas programados. Básicamente serán:

1. MEDIOS Y PLATAFORMAS

VIRTUALES

- Casos prácticos
- Pizarra interactiva
- Google meet
- Repositorios de datos

2. MEDIOS INFORMATICOS:

- Computadora
- Tablet
- Celulares
- Internet

VII. EVALUACIÓN

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

1. Evidencias de Conocimiento.

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.

2. Evidencia de Desempeño.

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

3. Evidencia de Producto.

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final.

Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$

VIII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB:

8.1. Fuentes bibliográficas

Chokler, M. (1998). Los Organizadores del Desarrollo Psicomotor. Buenos Aires: Cinco

Chokler, M. (2012). Exploración visual y manipulación como fuentes de las actividades cognitivas separata de exploración. Perú

Dirección general de educación básica regular dirección de educación inicial guíade orientación (2019) Ministerio de Educación Impresión Amauta Impresiones Comerciales S.

A. C. Lima –Perú

La exploración del medio en la educación inicial (2014) Bogotá, Colombia

Ministerio de Educación (2012). Guía docente para el uso del Cuaderno de trabajo “Aprendemos jugando” para niños y niñas de 4 años. Lima: Minedu.

Ministerio de Educación. (2012). Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años. Perú.

Ministerio de Educación (2012). Guía docente para el uso del Cuaderno de trabajo “Aprendemos jugando” para niños y niñas de 5 años. Lima: Perú

Ministerio de Educación (2013) Espacios educativos Para niños y niñas de 0 a 3 años Impreso por Punto & Grafía S.A.C. Av. Del Río 113 Pueblo Libre

Ministerio de Educación (2016). Entorno educativo de calidad en Educación Inicial guía para docentes del Ciclo II Impreso Amauta Impresiones Comerciales S.A.C. Jr. Juan del Mar y Bernedo N° 1298 Chacra Ríos Sur - Lima, Perú

Ministerio de Educación (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima: Minedu

Ministerio de Educación (2010). Propuesta pedagógica de Educación Inicial: Guía curricular. Lima: MINEDU.

The LEGO Foundation, (2017) El papel del juego en el desarrollo del niño: un resumen de las evidencias.

Wallon, Henri (1976). Los orígenes del pensamiento en el niño. Buenos Aires: Nueva Visión.

Chokler, M. (2012). Exploración visual y manipulación como fuentes de las actividades cognitivas separata de exploración. Perú.

Chokler, M. (1998). Los Organizadores del Desarrollo Psicomotor. Buenos Aires: Cinco.

8.2. Fuentes electrónicas - Páginas Web

http://www.youtube.com/watch?v=Drd-m_pg1UA

<http://www.youtube.com/watch?v=6KjDnsjyggg>

<https://www.youtube.com/watch?v=sh061uRsAjs>

<http://www.youtube.com/watch?v=HnhDvi7cN1U>

<http://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/13315164/Juegos-infantiles-origenes-e-historia.html>

<https://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educ- inicial/Modulo-2-Juego-y-exploracion.pdf>

<https://www.magdagerber.org/about-magda-gerber.html>

PERUEDUCA- materiales audiovisuales

Huacho, marzo del 2026.


Universidad Nacional
"José Faustino Sánchez Carrión"
Tania Cuellar
.....
Dra. Tania Zayda Cuellar Camarero
DNU N° 020