



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
Enrique Guzmán y Valle
“Alma Máter del Magisterio Nacional”

VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE PEDAGOGIA Y CULTURA FÍSICA
Departamento Académico de Educación Primaria y Educación Básica Alternativa

SÍLABO

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Programa de estudio profesional : Educación Primaria- Educación Básica Alternativa.
- 1.2 Curso virtual : Juegos y Canciones.
- 1.3 Semestre : 2022 - I
- 1.4 Código : PCBA0933
- 1.5 Área curricular : Especialidad
- 1.6 Créditos : 03
- 1.7 Horas de teoría y de práctica : 04 horas 2T-2P
- 1.8 Promoción y sección : 2018-P8
- 1.9 Docente : Dr. Vasquez Barboza Jorge Henry
- 1.10 Directora del Departamento : Dra. Meery Nancy CHUMBIMUNE BAILÓN

II. SUMILLA

La asignatura de Juegos y Canciones tiene por finalidad, proporcionar al futuro docente una metodología adecuada en base al juego y las canciones que son un eje en todo el aprendizaje del niño, de acuerdo a la edad biológica y cronológica de este. El futuro docente al finalizar el curso será capaz de organizar, planificar, crear y ejecutar juegos y canciones de acuerdo a los diferentes grados educativos.

III. OBJETIVOS

3.1 General:

Analizar y explicar las teorías e importancia del juego y las canciones escolares en el aprendizaje, identificando sus métodos y procedimientos para ejecutarlos en Educación Primaria.

3.2 Específicos:

- Conocer y analizar las teorías e importancia del juego en la Educación Primaria.
- Organizar, planificar, crear y ejecutar juegos escolares de Educación Primaria.
- Conocer la importancia de las canciones en la Educación Primaria.
- Organizar, planificar, crear y ejecutar canciones escolares de acuerdo a las diversas áreas curriculares y grados en Educación Primaria.

IV. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Metodología y Didáctica

V. PROGRAMACIÓN DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE

N° DE SEMANAS Tiempo	UNIDAD I: EL JUEGO INFANTIL					
	Contenidos	Estrategias de aprendizaje	Recursos didácticos	Herramientas	Productos de aprendizaje	Instrumentos de evaluación

0 4 hrs.	Reconocimiento del aula virtual. Conociendo el aula virtual, importancia y objetivos del curso.	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, sitios web, videos. Organizadores de la información.	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	Conoce el aula virtual, La importancia del curso.	Organizadores del conocimiento..
1 20/4 4 hrs.	Por qué enseñar a través del juego?	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, sitios web, videos. Organizadores de la información.	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp.	Conoce el concepto de juego. Conoce la historia de los juegos infantiles. Elabora organizadores de la información sobre el tema tratado.	Organizadores del conocimiento
2 27/4 4 hrs	El juego en las Instituciones Educativas. Actividad: Juegos que realizan los niños-	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, sitios web, videos. Organizadores de la información	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp.	Conoce la importancia del juego en las Instituciones Educativas. Da a conocer que juegos realizar las niñas en la hora de recreo.	Organizadores del conocimiento
3 04/5 4 hrs	Las teorías acerca del juego.	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, sitios web, videos. Organizadores de la información	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	Conoce las teorías cerca del juego. Da a conocer que juegos realizar los niños en la hora de recreo.	Organizadores del conocimiento. Control de Lectura N°1
4 11/5 4 hrs	El juego en las diferentes áreas del currículo	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, sitios web, videos. Organizadores de la información	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp.	Conoce la importancia, características y su clasificación de los juegos. Presenta una colección de dinámicas grupales.	Organizadores del conocimiento. Tarea Producto N°1

Enlaces o webgrafías

<https://mibebeyyo.elmundo.es/ninos/actividades-juegos-ninos-bebes/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales>
<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-clasicos-para-ninos/>
<http://www.elmercaderdejuegos.es/blog/los-25-mejores-juegos-tradicionales-de-ninos-de-toda-la-vida.html>
<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/>
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-para-el-aprendizaje-del-nino/>

<https://www.bebesymas.com/infancia/que-bueno-que-ninos-jueguen-calle>

N° DE SEMANAS	UNIDAD II : LOS JUEGOS ESCOLARES EN LAS DIVERSAS ÁREAS CURRICULARES					
	Tiempo	Contenidos	Estrategias de aprendizaje	Recursos didácticos	Herramientas	Productos de aprendizaje
5 18/5 4 hrs	Los juegos para el área de Comunicación.	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, sitios web, videos. Organizadores de la información	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	Presenta una recopilación de juegos del área de Comunicación.	Organizadores del conocimiento
6 25/5 4 hrs	Juegos para el área de Matemática.	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, sitios web, videos. Organizadores de la información	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	Presenta una recopilación de juegos del área de Matemática.	Organizadores del conocimiento
7 01/6 4 hrs	Juegos para el área de Personal Social. Juegos para el área de Ciencia y Tecnología	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, sitios web, videos. Organizadores de la información	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	Presenta una recopilación de juegos del área de Personal Social y CT.	Organizadores del conocimiento
8 08/6 4 hrs	-EVALUACIÓN PARCIAL	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, sitios web, videos. Organizadores de la información	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	-Evaluación Parcial	Organizadores del conocimiento -Prueba escrita objetiva

EVALUACIÓN PARCIAL

Enlaces o webgrafías

http://aulaideideas.com/blog/tipo/juegos_comunicacion/
<https://aprendiendomatematicas.com/juegos-matematicos-para-disfrutar-y-aprender/>
<https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/juegos-asignatura-educacion-fisica/>
<https://juegosinfantiles.bosquedefantacias.com/ciencias-naturales>
<https://bebeamordor.com/2018/05/22/juegos-asignatura-ciencias-sociales/>
http://roble.pntic.mec.es/jfeg0041/todo_reliquies/juegos/juegos.htm
<https://www.pinterest.es/carrenogabriela/juegos-de-arte/>

N° DE SEMANAS	UNIDAD III : LAS CANCIONES INFANTILES					
	Tiempo	Contenidos	Estrategias de aprendizaje	Recursos didácticos	Herramientas	Productos de aprendizaje
9 15/6 4 hrs	Las canciones: concepto. Importancia y características de las canciones.	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como	Presentaciones, documentos de texto , PPT, sitios web, videos.	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube,	Conoce el concepto e importancia de las canciones en Educación	Organizadores del conocimiento

	Los instrumentos musicales. Taller: Elaboración de instrumento musical: claves.	mediador de estos entornos.	Organizadores de la información	-Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	Primaria. Presenta el tambor confeccionado.	
10 22/6 4 hrs	Clasificación de las canciones. Utilidad de las canciones. Taller: Elaboración de un tambor.	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, sitios web, videos. Organizadores de la información	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	Conoce la clasificación de las canciones y su utilidad .. Presenta el Toc Toc confeccionado.	Organizadores del conocimiento
11 29/6 4 hrs	Recursos para entonar las canciones con los niños. Taller: Elaboración de instrumento	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, sitios web, videos. Organizadores de la información	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	Conoce sobre las diversas actividades para lograr una mejor emisión de la voz. Presenta las maracas confeccionadas.. Control de Lectura N°3	Organizadores del conocimiento
12 06/07 4 hrs	Estrategias para la enseñanza de las canciones. Taller: Elaboración de panderetas	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, sitios web, videos. Organizadores de la información	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	Conoce las diversas estrategias para el aprendizaje de una canción. Presenta las panderetas y muñequeras confeccionados.. -Tarea Producto N° 3	Organizadores del conocimiento
Enlaces o webgrafías						
http://elmundodemozart.com/importancia-canciones-educacion-infantil/ https://www.google.com/search?q=las+canciones+infantiles+como+herramienta+en+la+etapa+(0+%E2%80%93+6)+a%C3%B1os&oq=las+canciones+infantiles&aqs=chrome.2.69i57j46j0l6.10259j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8 https://www.sabervivirtv.com/pediatria/35-preciosas-canciones-infantiles-para-ninos_2384 http://www.clubpequeslectores.com/2015/06/manualidad-instrumentos-musicales-caseros.html						

N° DE SEMANAS	UNIDAD IV: LAS CANCIONES ESCOLARES EN LAS DIVERSAS ÁREAS CURRICULARES.					
	Tiempo	Contenidos	Estrategias de aprendizaje	Recursos didácticos	Herramientas	Productos de aprendizaje
13 13/7 4 hrs	El cancionero infantil. Elaboración del cancionero infantil.	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT,, sitios web, videos. Organizadores de la información	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	Presentan un cancionero Infantil.	Organizadores del conocimiento

14 20/7 4 hrs	Canciones para el área de Comunicación, Matemática y Personal Social -Entregar	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, ,sitios web, videos. Organizadores de la información	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	Presentan un cancionero para el área de Comunicación , Matemática y Personal Social.	Organizadores del conocimiento
15 27/7 4 hrs	Canciones para las diferentes áreas del currículo	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, ,sitios web, videos. Organizadores de la información	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	Presentan un cancionero para el área de Ciencia y tecnología. Educación Física y Educación Religiosa.. Control de Lectura N°4	Organizadores del conocimiento
16 03/8 4 hrs	-EVALUACIÓN FINAL.	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Docente como mediador de estos entornos.	Presentaciones, documentos de texto , PPT, ,sitios web, videos. Organizadores de la información.	Plataformas de video conferencia: -Google Meet -YouTube, -Grupos de Facebook -Grupos de Whatsapp	-Tarea Producto N° 4 -Evaluación final. Conoce su promedio final de la asignatura.	Organizadores del conocimiento. -Prueba escrita objetiva
EVALUACIÓN FINAL						
Enlaces o webgrafías						
https://www.redmagisterial.com/med/8480-como-hacer-un-cancionero-infantil/ http://yamanik.blogspot.com/2011/10/canciones-infantiles.html https://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/indice.htm http://matematicasiespth.blogspot.com/p/canciones.html https://psicologiymente.com/psicologia/canciones-mas-motivadoras https://www.youtube.com/watch?v=H87-31_pYR4						

VI. METODOLOGÍA

5.1. Métodos

El curso se desarrollará usando la metodología del Aula Invertida, en tal sentido se compartirán recursos didácticos con anticipación en una plataforma Classroom y en el Aula Virtual para que el estudiante pueda revisarlos con anticipación y, en clase se aclararán dudas y profundizarán contenidos.

5.2. Técnicas

Se utilizará un aplicativo para las sesiones virtuales, de acuerdo a la hora académica. El material educativo se ingresará en el aula virtual de la plataforma de la UNE.

VII. RECURSOS DIDÁCTICOS

7.1 Del docente:

Mediante un aplicativo (Google Meet y Classroom) compartirá los contenidos en la Plataforma virtual (aula virtual) con anticipación al inicio de clases.

7.2 De los estudiantes:

Mediante internet ingresará al aplicativo (Google Meet y Classroom) para revisar los recursos de la clase.

VIII. EVALUACIÓN

Crterios	Actividades de evaluaci3n	%	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> - Objetividad, organizaci3n y calidad de sus trabajos con las herramientas proporcionadas. - Creatividad, claridad y presentaci3n. - Calidad y profundidad de las ideas propias. 	A. Evaluaci3n formativa	50%	Cuestionarios de preguntas y an3lisis.
	a.1. Pr3cticas (P) (foros, tareas, chat, estudios de caso, Organizadores visuales).	25 %	
	a.2. Se privilegiar3 la evaluaci3n de proceso.		
<ul style="list-style-type: none"> - Impacto cientifico-t3cnico de la propuesta. - Calidad cientifica y t3cnica; relevancia y viabilidad de la propuesta. - Indagaci3n y dise1o. 	b.1. Proyecto de investigaci3n (PI) (Asignaci3n de trabajos de investigaci3n de acuerdo a los contenidos de la asignatura).	25 %	
	b.2. Por cada unidad se realizar3 la evaluaci3n, mediante las herramientas pertinentes.		
<ul style="list-style-type: none"> - Dominio de los temas. - Resoluci3n de problemas. - Interpretaci3n de lecturas. - Calidad, profundidad y coherencia de los argumentos utilizados en la justificaci3n de las situaciones planteadas. 	B. Evaluaci3n de resultados	50%	
	b.1 Evaluaci3n formativa (EP)	25%	Online: Utilizar una de las herramientas propuestas.
	b.2 Evaluaci3n final (EF)	25%	Online: Utilizar una de las herramientas propuestas.
	Total	100%	

Para tener derecho a la evaluaci3n, el estudiante debe tener como m3nimo el 70 % de asistencia en las clases virtuales.

El Promedio final (PF) resultar3 de la aplicaci3n de la siguiente f3rmula:

$$PF = \underline{P (2.5) + PI (2.5) + EP (2.5) + EF (2.5)}$$

10

IX. REFERENCIAS BIBLIOGR3FICAS y ENLACES DE REPOSITARIOS UNIVERSITARIOS:

- Alem, J. (2002) *Nuevos juegos de ingenio y entrenamiento matem3tico*. Barcelona, Espa1a: Gedisa.
- Alsina, A. (2006) *Desarrollo de competencias matem3ticas con recursos l3dico-manipulativos para ni1os de 6 a 12 a1os*. Madrid, Espa1a: Narcea.
- Badia, D. (2005) *Juegos de expresi3n oral y escrito* . Barcelona, Espa1a: Editorial Gra3.
- Bantul3, J. (2010) *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona, Espa1a: Paidotribo.
- Bernal, J. (2004) *Did3ctica de la m3sica : La voz y sus recursos. Repertorio de canciones y melod3as para la escuela*. M3laga, Espa1a: Aljibe.
- Brinnitzer, E. y Collado M.E (2015) *El juego en la ense1anza de la matem3tica : actividades para los ejes : n3mero, operaciones, magnitudes y medida, geometr3a, estad3stica y probabilidad*. Buenos Aires, Argentina: Novedades educativas.
- Casimiro N y otros (2008) *Juegos educativos en Educaci3n inicial y Primaria*. Per3: Grammal..
- Casta1eda, M. I. (2009) *Cantemos con los ni1os: Canciones que viven eternamente*. Bogot3, Colombia: Magisterio.
- Compagnon, G (1979) *Educaci3n del sentido r3tmico*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.
- Cratty, B. J. (2015) *Juegos did3cticos activos*. Cordoba, Espa1a: Brujas Decroly, O. (2006) *El juego educativo : Iniciaci3n a la actividad intelectual y motriz*. Laucats.

- Deborja ,m.(1998) El Juego Infantil. Easpaña: OIKOS
- Decroly, M (199)El juego Educativo .España: Morata
- Delgado, I. (2011) *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Paraninfo.
- Gamboa, S. (2009) *Juegos de expresión y creación teatral*. Buenos Aires, Argentina: Bonum.
- Garza, S. D. (2014) *Actividades musicales para niños con TDAH*. México, D.F.: Trillas.
- Hemsy, V. (1974) *La iniciación musical del niño*. Buenos Aires, Argentina: Ricordi.
- Jiménez, C. A. (2005) *Inteligencia lúdica: juego y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Bogotá, Colombia: Magisterio.
- <http://repositorio.une.edu.pe/>
- <http://biblioteca.pucp.edu.pe/recursos-electronicos/repositorios-pucp/>
- Leif J. y Brunelle L. (1978) *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires. Kapelusz.
- Mariotti, F. (2014) *La recreación y los juegos : las competencias a través del juego*. México. Trillas.
- Marulana, O. (1988) *Las rondas y los juegos infantiles*. Bogotá : SECAB.
- Ministerio de Educación (2016) *Programa Curricular de Educación Primaria*. Lima, Perú: MED. |
- Miraflores, E. (2015) *Juegos populares y tradicionales para educación infantil*. Madrid, España: CCS.
- Moreno, J. A. (2002) *Aprendizaje a través del juego*. Málaga. España: Aljibe.
- Navarro, V. (2015) *El afán de jugar : teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona, España: INDE.
- Reyes, R. M. (2012) *El juego. Procesos de desarrollo y socialización*. Bogotá, Colombia: Magisterio.
- Rinderknecht, P. (2012) *Manual de juegos para niños y jóvenes : 200 juegos de la educación*. Buenos Aires, Argentina: Bonum.
- Saá, M. D. (2002) *Las matemáticas de los cuentos y canciones*. Madrid, España: EOS.
- Storms, G. (2005) *101 juegos musicales: Divertirse y aprender con ritmos y canciones*. Barcelona, España: Graó
- .Suarez, I. (2015) *Juegos y creatividad* . Madrid, España: CCS.
- Tylbor, F. (2014) *Estrategias para estudiar (EPE): talleres con juegos y dinámicas grupales, 50 propuestas didácticas*. Buenos Aires, Argentina: Novedades Educativas.
- Torbert, M. (2015) *Juegos para el desarrollo motor: crecimiento integral para todos los niños con y sin problemas*. Córdoba: Brujas.
- Venner, A. (2006) *40 juegos para la expresión corporal : de 3 a 10 años*. Barcelona, España: Octaedro.
- Vasquez, Jorge (2017) *Juegos y Canciones infantiles*. Lima- Perú

- Vidal, M. (2003) *El juego como instrumento educativo. Colección Estrategias Educativas*. Madrid, España: ICCE.
- Webber, F. (1979) *La música y el niño pequeño*. Buenos Aires, Argentina: Ricardi.