



# UNIDAD EDUCATIVA "AURELIO OCHOA ALVEAR"

CUENCA- TURI -TRES MARÍAS  
Dirección: Autopista y Puerto de Palos, entrada a Punta Corral -Punta Corral;  
Teléfono: 2385-013; Email: [aurelioochoa@hotmail.com](mailto:aurelioochoa@hotmail.com). AMIE 01H00884



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN SUMATIVA

NIVEL: BÁSICA MEDIA	TRIMESTRE: TERCERO	AÑO LECTIVO
CURSO / AÑO EGB: SÉPTIMO	PARALELO: A	2025 - 2026

DOCENTE: PATRICIO PILLCO

ESTUDIANTE:

FECHA:

### DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO (D.C.D):

EF.3.1.1. Identificar y diferenciar las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos (de relevos, con elementos, cooperativos, acuáticos, populares, en el medio natural, rondas, entre otros) para participar en ellos y reconocerlos como producción de la cultura. CD



EF.3.1.3. Acordar reglas y pautas de seguridad para poder participar en juegos colectivos, de manera democrática y segura. CC



EF.3.5.1. Identificar y analizar la influencia de mis experiencias corporales y lo que me generan emocionalmente (deseo, miedo, entusiasmo, frustración, disposición, interés, entre otros) en la construcción de mis posibilidades de participación y elección de diferentes prácticas corporales.



EF.3.1.9. Participar/jugar de diversos juegos de otras regiones (barrios, parroquias, cantones, ciudades, provincias), caracterizándolos y diferenciándolos de los de su propio contexto. CS



EF.3.2.2. Crear secuencias gimnásticas individuales y grupales con diferentes destrezas (y sus variantes), utilizando como recursos los saltos, giros y desplazamientos para enlazarlas, entre otros. CM



### INDICADORES DE EVALUACIÓN:

I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. CC CD



I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, acordando reglas y pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1, I.4.)



I.EF.3.2.2. Participa en diversos juegos reconociendo su propio desempeño (posibilidades y dificultades de acción), mejorándolo de manera segura individual y colectiva y estableciendo diferencias entre los juegos y los deportes a partir de las características, reglas, demandas, roles y situaciones de juego en cada uno.



I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. CC CD



I.EF.3.3.1. Construye colectivamente secuencias gimnásticas individuales y grupales, realizando el acondicionamiento corporal necesario, utilizando variantes de destrezas y acrobacias, percibiendo el tiempo y espacio y reconociendo las capacidades motoras ante su participación en las mismas. CM CS



## ÍTEMS

### JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR

1. ¿Cuál es el objetivo principal del juego del trompo? (0.25 puntos)

a) Saltar en un solo pie	
b) Hacerlo girar el mayor tiempo posible	
c) Adivinar el color del trompo	
d) Girar en círculo alrededor del trompo	

2. ¿Qué habilidad se desarrolla al jugar la rayuela? (0.25 puntos)

a) Precisión	
b) Equilibrio	
c) Resistencia	
d) Razonamiento matemático	

3. ¿En qué consiste el juego de la cuerda? (0.525 puntos)

a) Saltar mientras se gira una cuerda	
b) Llenar una cuerda de cuentas	
c) Lanzar la cuerda lo más lejos posible	
d) Jugar cartas mientras se sostiene una cuerda	

VALOR

1.50

p.



4. ¿Cuál de los siguientes juegos es de estrategia y se juega con cartas? (0.25 puntos)

a) El Trompo	
b) La Rayuela	
c) El Juego del Cuarenta	
d) Las Canicas	

5. ¿Cuál es la principal característica del palo encebado? (0.25 puntos)

a) Usar cuerdas para escalar	
b) Subir un palo cubierto de grasa	
c) Cantar canciones mientras se trepa	
d) Golpear el palo con una piedra	

6. ¿Por qué son importantes los juegos tradicionales en Ecuador? (0.25 puntos)

a) Porque son exclusivos para adultos	
b) Porque fortalecen la identidad cultural y el sentido de comunidad	
c) Porque reemplazan la educación formal	
d) Porque fomentan el uso de tecnología moderna	

**REGLAS EN EL INDOOR-FÚTBOL**

1.25

p.

1. ¿Cuál es la consecuencia de recibir dos tarjetas amarillas en el mismo partido? (0.25 puntos)

a) Expulsión directa	
b) Tarjeta roja	
c) Amonestación sin consecuencias	
d) Suspensión para el siguiente partido	

2. ¿En cuál de los siguientes casos se muestra tarjeta roja directamente? (0.25 puntos)

a) Retrasar el juego intencionalmente	
b) Juego violento o agresión	
c) No respetar la distancia en un tiro libre	
d) Protestar una decisión arbitral	

3. ¿Qué sucede en fútbol sala cuando un jugador es expulsado por tarjeta roja? (0.25 puntos)

a) El equipo juega con un jugador menos todo el partido	
b) Puede ingresar otro jugador después de cierto tiempo o un gol en contra	
c) No puede ingresar ningún otro jugador	
d) El equipo pierde automáticamente	

4. ¿Cuál de las siguientes infracciones genera tarjeta amarilla? (0.25 puntos)

a) Escupir a un adversario	
b) Uso intencional de las manos para evitar un gol	
c) Conducta antideportiva	
d) Agresión física directa	

5. ¿Qué ocurre en el indoor-fútbol tras una expulsión? (0.25 puntos)

a) El jugador expulsado puede ser reemplazado inmediatamente	
b) El equipo juega con un jugador menos por el resto del partido	
c) El equipo pierde automáticamente el partido	
d) Depende de la normativa del torneo	



**DIFERENCIAS ENTRE JUEGOS Y DEPORTES.**

1. **¿Cuál es la principal diferencia entre juegos y deportes? (0.25 puntos)**

a) Los juegos siempre son competitivos y los deportes no	
b) Los deportes tienen reglas oficiales y los juegos pueden ser flexibles	
c) Los juegos siempre son individuales y los deportes son colectivos	
d) No existe diferencia entre juegos y deportes	

2. **¿Cuál de los siguientes es un deporte individual? (0.25 puntos)**

a) Fútbol	
b) Voleibol	
c) Natación	
d) Baloncesto	

3. **¿Cuál de los siguientes deportes se practica colectivamente? (0.25 puntos)**

a) Ajedrez	
b) Atletismo	
c) Gimnasia	
d) Fútbol	

4. **¿Qué característica diferencia a los deportes de los juegos en cuanto a su objetivo? (0.25 puntos)**

a) Los deportes son siempre recreativos	
b) Los juegos buscan la competencia internacional	
c) Los deportes buscan superar al oponente siguiendo reglas oficiales	
d) Los juegos no fomentan la socialización	

5. **¿Qué deporte colectivo es originario de Ecuador? (0.25 puntos)**

a) Fútbol	
b) Voleibol	
c) Ecua-vóley	
d) Baloncesto	

1.25

p.

Una con una línea cada juego con su característica principal. (1. Punto)

1. Rayuela	a. Se juega lanzando una cuerda para que los compañeros salten.
2. Salto de cuerda	b. Consiste en lanzar y atrapar una pequeña bola de cristal con precisión.
3. Canicas	c. Se juega avanzando por casillas dibujadas en el suelo mediante saltos.
4. Trompo	d. Consiste en hacer girar un objeto utilizando una cuerda enrollada.

1.p.

**Actividades gimnásticas Básicas**

**Rúbrica de Evaluación: Ejecución de la "Media Luna o voltereta lateral"**



Criterios / Niveles	Excelente (1)	Muy Bueno (0.75)	Bueno (0.50)	Regular (0.25)
1. Posición inicial	Adopta una posición firme, equilibrada y con buena postura corporal.	Adopta la posición correctamente, pero con leve desbalance corporal.	Presenta desequilibrio notorio o postura poco alineada.	Posición incorrecta o no comprende el inicio del movimiento.
2. Coordinación	Realiza el movimiento con fluidez, ritmo y coordinación perfecta de brazos y piernas.	Leve pérdida de ritmo o coordinación, pero mantiene la intención correcta.	Movimiento descoordinado en brazos o piernas.	Movimiento muy desorganizado o sin relación entre segmentos.
3. Amplitud del movimiento	Realiza una media luna con gran extensión, respetando el eje corporal.	La extensión es buena, pero podría mejorar en apertura o alineación.	Movimiento limitado con poca apertura de piernas.	Movimiento corto, sin extensión ni conciencia espacial.
4. Control del cuerpo	Mantiene equilibrio y control total durante todo el movimiento.	Pierde el equilibrio levemente, pero logra finalizar el movimiento.	Se desequilibra notoriamente y tiene dificultad al finalizar.	No logra controlar su cuerpo; interrumpe el movimiento.
5. Finalización	Culmina el movimiento con postura adecuada y control.	Finaliza con ligera inestabilidad.	Termina con mala postura o desequilibrio notable.	No puede finalizar correctamente o detiene el movimiento antes.

5p.


**UNIDAD EDUCATIVA "AURELIO OCHOA ALVEAR"**

CUENCA- TURI -TRES MARÍAS

Dirección: Autopista y Puerto de Palos, entrada a Punta Corral -Punta Corral;

Teléfono: 2385-013; Email: [aureliochoa@hotmail.com](mailto:aureliochoa@hotmail.com). AMIE 01H00884

	<b>TOTAL</b>	<b>10</b>
	<b>EQUIVALENCIA (10/10)</b>	<b>10/10</b>

<b>ELABORADO</b>	<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>DOCENTE:</b> Patricio Pillco	<b>COORDINADOR DE SUBNIVEL</b> Mgs. Henry Macas	<b>SUBDIRECTORA (E):</b> Lic. Ximena Maldonado A.
		
<b>FECHA: 25 MAYO DE 2026</b>	<b>FECHA: 4 DE JUNIO 2026</b>	<b>FECHA: 4 DE JUNIO 2026</b>