



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”
JAÉN**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**LOS JUEGOS DEPORTIVOS EN LA EDUCACIÓN
BÁSICA**

**PARA OPTAR EL GRADO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

PRESENTADO POR:

**CANO IZQUIERDO, LUIS ANGEL
OLIVA JIMENEZ, JULIO CESAR
ROMÁN ZURITA, ROSA VIDELLA**

JAÉN – PERÚ

2025

INFORME DE SIMILITUD

LOS JUEGOS DEPORTIVOS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

Turnitin

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::3117.524227354

24 páginas

Fecha de entrega

7 nov 2025, 5:17 a.m. GMT+5

6267 palabras

38.936 caracteres

Fecha de descarga

7 nov 2025, 5:18 a.m. GMT+5

Nombre del archivo

unknown_filename

Tamaño del archivo

103.9 KB



Página 2 de 28 Descripción general de integridad

Identificador de la entrega: trn:oid::3117.524227354

4% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para su

Fuentes principales

- 4% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 1% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)



ESCUELA DE SUPERIOR DE PEDAGOGÍA PÚBLICA
"VICTOR ANDRÉS BELLAUNDE ANDÉN"

Dr. Saúl M. Nolasco Cárdena
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

TITULO:

Los juegos deportivos en la educación básica.

AUTORES:

Cano Izquierdo, Luis Ángel

Oliva Jiménez, Julio César

Román Zurita, Rosa Vidella

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:

Dr. Manuel Rodrigo Triful Ortiz

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8254-7848>

DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Fecha de Inicio: 3 de marzo de 2025

Fecha de término: 20 de junio de 2025

LÍNEA DE LA INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO:

Línea de investigación: Pedagogía, Currículo y Didáctica

Eje temático: Didáctica aplicada en la educación básica

JURADO:

Presidente: Mag. Naimés Pérez Cubas

Secretario: Dr. Manuel Rodrigo Triful Ortiz

Vocal: Lic. Carlos Alberto Lachos Torres

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Cano Izquierdo, Luis Ángel identificado con el DNI 76861095, Oliva Jiménez, Julio César identificado con el DNI 17617852, Román Zurita, Rosa Vidella identificada con el DNI 715802661; estudiantes del Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Victor Andrés Belaunde" de Jaén, presentamos el trabajo de investigación monográfico, titulado: "Los juegos deportivos en la educación básica".


Declaramos en honor a la verdad, que el trabajo de investigación monográfico es producto de nuestra autoría; que los datos, análisis e interpretación, los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, todas las referencias y estudios previos han sido debidamente consultadas y reconocidas en la investigación, respetando el derecho de autor.

En calidad de autores, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, estampando nuestras firmas correspondientes.

Jaén, 09 de noviembre del 2025



Luis Á. Cano Izquierdo
DNI: 76861095



Julio C. Oliva Jiménez
DNI: 17617852



Rosa V. Román Zurita
DNI: 71580261

ÍNDICE

RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	viii
DESARROLLO TEMÁTICO.....	10
1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.....	10
1.1. TEORÍA DEL DESARROLLO MOTOR.....	10
1.2. PEDAGOGÍA LÚDICA DE JEAN CHÂTEAU	13
1.3. ENFOQUE DE CORPOREIDAD.....	15
2. LOS JUEGOS DEPORTIVOS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA.....	16
2.1. DEFINICIÓN DE JUEGOS DEPORTIVOS.....	16
2.2. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS	17
2.3. VALORES PROMOVIDOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS	18
3. PRINCIPALES JUEGOS DEPORTIVOS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA.....	20
3.1. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS	20
3.1.1 Tradicionales	20
3.1.2 Modificados.....	22
3.2. JUEGOS DEPORTIVOS SEGÚN ETAPAS EDUCATIVAS	23
3.2.1. Inicial: Juegos sensoriomotores y cooperativos.....	23
3.2.2. Primaria: Juegos predeportivos y de reglas simples	24
3.2.3. Secundaria: Deportes estructurados y estrategias tácticas deportivas	26
CONCLUSIONES	28
REFERENCIAS	29

RESUMEN

El trabajo de investigación se planteó como objetivo analizar diversas perspectivas teóricas y conceptuales sobre los juegos deportivos en la educación básica. La metodología empleada fue de tipo exploratoria y centrada en la revisión bibliográfica de fuentes de información válidas y confiables. El resultado del estudio describe e interpreta un compilado de contenidos relacionados con los fundamentos de la educación física; los beneficios y valores que aportan la actividad física y los juegos deportivos asociados con los niveles de la educación básica. Se concluye que los juegos deportivos son actividades libres e intencionadas, se clasifican en tradicionales y modificados, posibilitan el desarrollo sensorio motriz, preoperacional, las operaciones concretas y formales; estimulan los movimientos reflejos, rudimentarios y fundamentales; propician la combinación de habilidades cognitivas, motoras, físicas y socioemocionales; y promueve la práctica de hábitos saludables, valores y el bienestar personal. Asimismo, son actividades lúdicas, recreativas, entretenidas, libres y autónomas, potencian la coordinación fina y gruesa, movimientos corporales, toma de decisiones, regulan los estados emocionales e interacciones interpersonales. Para los niveles de inicial, primaria y secundaria son pertinentes los juegos deportivos sensoriomotores, cooperativos, predeportivos, de reglas simples, estructurados, y de estrategias tácticas.

Palabras clave: Juegos deportivos, educación básica.

ABSTRACT

The objective of this research was to analyze various theoretical and conceptual perspectives on sports games in basic education; the methodology used was exploratory and focused on a bibliographic review of valid and reliable sources of information. The result of the study describes and interprets a compilation of contents related to the foundations of physical education; the benefits and values provided by physical activity and sports games associated with the levels of basic education. It is concluded that sports games are free and intentional activities, are classified as traditional and modified, enable sensory-motor development, pre-operational, concrete and formal operations; stimulate reflex, rudimentary and fundamental movements; promote the combination of cognitive, motor, physical and socio-emotional skills; and promote the practice of healthy habits, values and personal well-being. Likewise, they are playful, recreational, entertaining, free and autonomous activities, enhance fine and gross coordination, body movements, decision-making, regulate emotional states and interpersonal interactions. For preschool, primary, and secondary school levels, sensorimotor, cooperative, pre-sport, simple-rule, structured, and tactical strategy sports games are relevant.

Keywords: Sports games, basic education.

INTRODUCCIÓN

Los juegos deportivos son actividades libres e intencionadas que integran el entretenimiento, desempeño y rendimiento físico, habilidades y capacidades cognitivas y socioemocionales, facilitan la participación e inclusión de los estudiantes en actividades motrices, corporales, de equilibrio, coordinación y velocidad; también, se caracterizan por ser flexibles y adaptables a las necesidades, diferencias e intereses de los estudiantes; igualmente, permiten la interiorización de reglas, dominio de estrategias, técnicas y tácticas deportivas (Garduño et al., 2023). Además, fomenta la interacción y colaboración entre estudiantes, estimula el esfuerzo compartido y corresponsables; previene enfermedades, crea hábitos saludables y busca la formación y bienestar integral en los educandos (Farfán et al., 2022).

El objetivo que abordó la investigación fue analizar diversas perspectivas teóricas y conceptuales sobre los juegos deportivos en la educación básica, propósito que se alcanzó a través de la interpretación de los fundamentos de la educación física; descripción de los beneficios y valores de los juegos deportivos; e identificación de los principales juegos deportivos pertinentes con los niveles de la educación inicial, primaria y secundaria.

La metodología que se empleó de acuerdo con su finalidad fue exploratoria y descriptiva porque tuvo la intención de comprender las características y profundizar conocimientos relacionados con el tema de investigación (Lösch et al,

2023). Por su alcance, estuvo enmarcada en la revisión bibliográfica y consistió en explorar fuentes de información confiables y coherentes con los juegos deportivos de la educación básica, examinación y evaluación del contenido textual de artículos científicos, libros y referentes investigativos; organización e interpretación de la información seleccionada y extraída; sistematización y redacción del trabajo monográfico (Muñoz et al., 2022).

El trabajo de investigación está estructurado en tres campos temáticos. El primer campo temático referido a los fundamentos teóricos de la educación física contiene la teoría del desarrollo motor, pedagogía lúdica, y el enfoque de corporeidad. El segundo campo temático, relacionado con los juegos deportivos en la educación básica presenta la definición de juegos deportivos, los beneficios de los juegos deportivos; y valores promovidos a través de los juegos deportivos. Y, en el tercer campo temático se analizó los principales juegos deportivos en la educación básica, expone la clasificación de los juegos deportivos: tradicionales y modificados; y describe los juegos deportivos según las etapas educativas correspondientes al nivel inicial, primaria y secundaria. Finalmente, se sistematizan las principales conclusiones y referencias.

DESARROLLO TEMÁTICO

1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

1.1. TEORÍA DEL DESARROLLO MOTOR

Las teorías que describen el desarrollo motriz están centradas en la forma como las personas asimilan, adaptan y modifican sus capacidades motoras en el proceso evolutivo, madurativo y de crecimiento físico y biológico. Existen diversos postulados que coinciden y explican estos aspectos como: El desarrollo motor es secuencial y continuo, es decir, se construye en base a habilidades motrices previas; asimismo, está influenciado por la maduración e interacción del sistema biológico, físico, sensorial, muscular y el sistema nervioso central; además, de la práctica de ejercicios físicos; el juego deportivo, y factores socioambientales (Ñahui et al., 2022).

Seguidamente, se detallan los aportes de Piaget y Gallahue para una mejor comprensión del desarrollo motor.

Para Piaget (1967) las habilidades motoras empiezan desde que nace el niño y se manifiesta en las diferentes etapas de su desarrollo, adquiriendo en sus inicios destrezas motoras básicas (gatear, caminar, desplazarse, agarrar); hasta alcanzar su autonomía motriz. La premisa esencial de la teoría de Piaget se expresa en relacionar los movimientos e interacciones motoras y la

estructuración cognitiva; ambos aspectos son la base de la inteligencia y la cimentación del conocimiento; desde esta perspectiva establece cuatro etapas:

La primera relacionada con la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los 2 años), y se caracteriza porque los niños internalizan y recrean capacidades perceptivas, lingüísticas y motrices; predomina el juego motor asociado con el movimiento inconsciente, manipulación y exploración de objetos, incluso organizan información sensorial, internalizan la noción del yo, el espacio y causalidad (Piaget, 1969).

La segunda se refiere a la etapa preoperacional (entre los 2 y 7 años), se caracteriza porque los niños combinan procesos cognitivos, y exponen un pensamiento representacional basado en la función simbólica de objetos, imitación de modelos de su entorno; además, continúa el juego motor que incluye acciones egocéntricas, fantásticas, imaginativas, y de mayor autonomía motriz. (Piaget, 1969).

La tercera corresponde a la etapa de las operaciones concretas (entre los 7 y 11 años), los niños en esta fase realizan operaciones de carácter lógico, secuencial e intencionado (clasifica, ordena, agrupa, aparea), asimismo, demuestra manejo de criterios de conservación (cantidad, volumen, propiedades de los objetos) y reversibilidad (transforma objetos o vuelve a su estado original). Participa de juegos cooperativos y de reglas, coordinando acciones, respetando turnos de actuación y decisión.

Y la cuarta etapa comprende las operaciones formales (desde los 11 y concurre a lo largo de la vida), se caracteriza por el desarrollo de capacidades abstractas y proposicionales; hace uso del razonamiento; y participa de juegos donde pone de manifiesto estrategias, técnicas y tácticas deportivas para alcanzar metas deportivas.

Por otro lado, Gallahue & Ozmun (2012) afirman que el desarrollo motor implica el crecimiento y la maduración de la estructura corporal del ser humano; de igual forma, la adquisición de capacidades motrices básicas y complejas; así como, la eficiencia y calidad de los movimientos. Postulan que, a medida que la persona se desarrolla va a mejorar la precisión y coordinación de los movimientos; adquiere mayor autonomía, confianza y seguridad en las

actividades físicas que ejecuta. Subrayan también que el desarrollo motor es progresivo, continuo y cambiante, esto último por la plasticidad del sistema nervioso y las experiencias motrices de los individuos (Gallahue, 2018); igualmente, está determinado por factores genéticos, culturales, sociales y ambientales; los mismos que determinan el rendimiento y desempeño físico y los aprendizajes motores (Villera, 2023).

De acuerdo con Gallahue (1982) el desarrollo motor comprende una serie de fases articuladas de manera cronológica con la vida de la persona. Entre ellos:

Fase de los movimientos reflejos (desde 0 a 1 año), los niños realizan actividades motoras involuntarias, automáticas y estables estimuladas por los órganos sensoriales. Estos movimientos permiten la adaptación al ambiente, son provocados por el sistema nervioso, son innatos, y de origen genético. Se manifiesta a través de las contracciones musculares, reacciones de defensa, y auto reflejas (Ñahui et al., 2022).

Fase de los movimientos rudimentarios (de 1 a 2 años), se producen por efectos de la maduración del sistema nervioso, la ejercitación de los movimientos reflejos y voluntarios. Tienen carácter filogenético, están estimulados por la predisposición o voluntad y se adaptan a ciertos propósitos como: control de las partes de la cabeza, manipular objetos, y practicar acciones de locomoción esencial.

Fase de los movimientos fundamentales: se subdivide de 2 a 3 años estadio inicial, aparecen patrones motores posturales, manipulativos y locomotores contribuyendo en la adaptación al entorno; representan movimientos torpes, innecesarios, y relativamente fluidos y conectados y para su regulación requiere de repeticiones. De 4 a 5 años estadio elemental, incrementan la fluidez, precisión e integración rítmica de los movimientos espaciales, y necesita del entrenamiento y ejercitación de parte de los padres para lograr realizar saltos, volteretas, atrapar, correr, etc. De 6 a 7 años estadio de madurez, los niños obtienen mejores niveles de habilidades motrices, ejecutan movimientos con gran precisión y eficacia, realizan ejercicios físicos variados; los mismos que van afianzándose en la práctica constante.

Fase de los movimientos aplicados a campo deportivo (de 7 a 15 años), en base a las actividades motoras adquiridas los estudiantes perfeccionan sus movimientos y coordinaciones motoras finas y gruesas, posibilitado un desempeño eficiente en diversas disciplinas deportivas. Combinan diversos patrones motores lo que les facultad participar en deportes artísticos, recreativos, estéticos y complejos.

1.2. PEDAGOGÍA LÚDICA DE JEAN CHÂTEAU

Los aportes de la pedagogía lúdica en el campo del aprendizaje plantean que las experiencias motoras previas son la base para adquirir capacidades y destrezas motrices de mayor complejidad; asimismo, propone que las actividades recreativas, entretenidas y placenteras son generadoras de la automotivación, entusiasmo a participar, curiosidad por explorar, además, fomentan la autonomía, creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes. En el aspecto socioemocional, el juego lúdico es impulsor de habilidades sociocognitivas, el aprendizaje colaborativo, regulación en la expresión de emociones; la interacción empática, asertiva, y el fortalecimiento de la autoestima, confianza e identidad personal. Por su parte, en el campo físico, contribuye en la coordinación y toma de conciencia del cuerpo; manejo del equilibrio corporal, la fuerza y la precisión de los movimientos (Moya, (2024). Seguidamente, se describen las contribuciones de la pedagogía lúdica de Jean Château y Johan Huizinga:

La pedagogía lúdica de Jean Château (1958), sostuvo que el juego es una actividad fundamental para alcanzar el desarrollo integral de los niños; puesto que permite en ellos desplegar múltiples capacidades vinculadas con la creatividad, motricidad, afectividad, comunicación, exploración y experimentación en sus aprendizajes. Asimismo, subraya que los juegos funcionales y de reglas ayuda a satisfacer sus necesidades evolutivas; brindan espacios para la espontaneidad y libertad de expresarse, elegir y decidir por sí mismo; construir relaciones interpersonales, aprender a solucionar y negociar sus propios problemas e interiorizar normas sociales (Beltrán et al., 2021).

Jean Château (1958), organiza a los juegos en no reglados y reglados. En el primero (desde que nace el niño hasta los 2 años) incluye juegos funcionales, hedonistas, novedosos, de destrucción, desorden y arrebatos. Son juegos en los cuales los niños realizan movimiento espontáneos y repetitivos; generadores de placer mediante la sensación táctil; facilitan la exploración y descubrimiento de su entorno ambiental cercano; intentan hacer algo que le gusta o al contrario destruyen por placer; asimismo, pueden llegar a desordenar para molestar a los demás, empujar, tirar, gritar o coger un objeto que le produce alegría o satisfacción.

Respecto a lo segundo (de 2 a 4 años), incorpora a los juegos simbólicos, donde representan roles de su medio familiar, escolar y social; de igual modo, imitan personajes, animales y objetos; escenifican funciones, costumbres, tradiciones o aspectos de la vida social. También, considera a los juegos de construcción que facilita la construcción de esquemas cognitivos abstractos como la noción de orden, secuencia lógica y organización (círculos, torres, cuadrados).

Otros juegos, (de 4 a 7 años) que establece son los juegos de reglas, sociales, de proeza y competición cooperativa, orientados a participar respetando normas preestablecidas; exteriorizar actitudes colaborativas, mostrar flexibilidad para el interaprendizaje; expresar seguridad y confianza para practicar ejercicios físicos que demandan mayor esfuerzo, competitividad y determinación.

Por tanto, desde los planteamientos de Château (1958) el rol pedagógico de los docentes se centra en acompañar y estimular la realización de actividades psicomotoras cumpliendo las reglas; regular los estados socioemocionales y afectivos frente a tensiones y reacciones en los juegos; promover la socialización e integración grupal; mediar y moldear la afirmación de la personalidad, ayudar a potenciar los vínculos entre ellos; estimular la creatividad, autonomía, imaginación, y toma de conciencia de la realidad.

En relación con la pedagogía lúdica de Johan Huizinga (1938), define al juego como una actividad libre, sentida y aceptada; es decir, son acciones que forman parte de la vida cotidiana del niño, se desarrolla dentro de los alcances

espaciales y temporales, están sujetas a practicarlas de forma obligatoria pero libremente aceptadas; igualmente, están acompañadas de tensiones, alegrías, frustraciones; y en su ejecución pueden ajustarse a su significación y justificación de los participantes y a normas o reglas de juego. Johan Huizinga, citado por Reyes (2021) se distancia de Château (1958) porque enfatiza el aspecto cultural y social de los juegos, argumentando que esta actividad es innata al ser humano y se manifiesta en diversas modalidades en las sociedades y transcurre de la historia. Plantea como premisas: el juego es libre, elegible y voluntario; su desarrollo implica delimitación del tiempo y espacio; se regula por normas, secuencias y reglas consensuadas; proyecta a los jugadores a mundos imaginarios; permite la construcción de nuevos significados; ofrece placer, alegría, satisfacción y bienestar intrínseco.

El aporte de Johan Huizinga al campo pedagógico se manifiesta en utilizar el juego como una estrategia de aprendizaje, promotor de la participación, exploración y descubrimientos de conocimientos dentro del escenario lúdico; reconoce que las reglas y estructuras de los juegos fomentan la creatividad y la convivencia armónica entre estudiantes; de igual forma, el carácter motivador, recreativo y de placer de los juegos fomentan la motivación intrínseca, curiosidad y animación para el aprendizaje; asimismo, facilita la comprensión de conceptos abstractos, simbólicos y complejos; además, promueve la competición deportiva sana, afrontamiento y superación de retos y desafíos; reducción de tensiones y preocupaciones y creación de mundos mágicos (Reyes, 2024). En ese sentido, los docentes deben generar condiciones, momentos, oportunidades y espacios para que los estudiantes jueguen voluntariamente, de manera libre y autónoma; o en todo caso, participar como invitados.

1.3. ENFOQUE DE CORPOREIDAD

Este enfoque asume que el cuerpo se encuentra en constante construcción; valora el esfuerzo intencionado de los estudiantes para realizar diversos movimientos, en consonancia con sus intereses particulares; asimismo, reconoce las acciones que realiza en favor de su entorno; y establece que las competencias relacionadas con el desenvolvimiento autónomo, la interacción mediante habilidades sociomotrices y la construcción de una vida saludable se

desarrolla en forma dinámica y progresiva al transcurrir de la vida. Se caracteriza porque enfatiza la apropiación de hábitos saludables; consumo informado y responsable, promueve la conciencia sociocrítica de la salud y el bienestar personal; incentiva la práctica de actividades físicas, la convivencia en base a normas y la exteriorización de actitudes positivas frente a los desafíos corporales (Ministerio de Educación, 2016).

Argumenta que el cuerpo es materia física y espiritual a través del cual las personas se expresan, comunican y se relacionan con los demás y su entorno social; en palabras de Murcia y Corvetto (2021) es la expresión corporal del individuo articulando la percepción, socialización, y sus dimensiones físicas, sociales, emocionales, afectivas y cognitivas. Igualmente destaca que el cuerpo es un instrumento que siente, interactúa, y aprende de manera consciente; pone énfasis en la experiencia y conciencia corporal revalorando las sensaciones intrínsecas como el esfuerzo, equilibrio, ritmo y emociones que emergen de las actividades físicas. Postula que existe relación dialéctica entre el movimiento, cuerpo y aprendizaje; además, asociatividad entre el pensamiento, movimiento y la emoción, descartando la figura tradicional del cuerpo y mente. Fundamento que replante la enseñanza de la educación física orientándola al desarrollo de actividades motoras mediante las cuales también se pueden estimular la reflexión, el pensamiento crítico y creativo, resolución de problemas y la expresividad de las emociones, comunicación y coordinación interpersonal; e interacción sociocultural (Garduño et al., 2024).

2. LOS JUEGOS DEPORTIVOS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

2.1. DEFINICIÓN DE JUEGOS DEPORTIVOS

Los juegos deportivos son actividades recreativas, lúdicas, entretenidas, combinan elementos físicos, mentales, sociales y emocionales del juego y el deporte. Están regulados por reglas claras y precisas, fomentan la competencia sana, e incentivan la participación, socialización, integración e inclusión entre los estudiantes; asimismo, desarrolla capacidades y habilidades deportivas, motrices y de coordinación y equilibrio corporal; además, impulsa la exteriorización de actitudes como la perseverancia, optimismo, afectividad

mutua, esfuerzo compartido y la comunicación empática y horizontal (Ribas & Moreno, 2020).

Según Rodríguez et al. (2023) se refiere a un conjunto de acciones intencionadas, libres y autónomas que transmiten emociones positivas, provocan alegrías, sentimientos de placer, gozo, deseos de ganar; además, generar espacios de interaprendizajes dentro de un ambiente ameno, fraterno, cálido y de respeto recíproco. Complementa, González et al. (2024) sosteniendo que en estos juegos los participantes ejercitan la coordinación entre procesos cognitivos, lenguaje y las destrezas motoras; es decir, la atención, memoria y concentración, solución de problemas; así como las interacciones dialógicas, escucha atenta, autorregulación de la fuerza muscular de las manos y pies, control de la velocidad, agilidad y respuestas rápidas.

2.2. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS

La práctica de los juegos deportivos es diversa y multidimensional, incide en potenciar los aspectos físicos, mentales y socioemocionales, seguidamente se describen (Rodríguez et al., 2022):

Respecto a los beneficios en el desarrollo físico: contribuyen en fortalecer la resistencia cardiovascular, el tejido óseo; coordinación (fina y gruesa) viso motriz, óculo-manual, óculo-podal; movilidad de las articulaciones; realizar movimientos flexibles, ágiles, precisos, eficientes y rápidos; regular la elasticidad corporal, controlar la fuerza muscular y velocidad; adaptabilidad física a las condiciones de los juegos; perfeccionan los desempeños deportivos; dominio del equilibrio del cuerpo y mejora del rendimiento físico.

En relación con los beneficios en el desarrollo mental: promueve en los estudiantes la planificación de sus intervenciones, técnicas, tácticas y estrategias deportivas; enfocarse en sus acciones defensivas y defensivas; estar atento, concentrado y alerta para afrontar y/o anticipar las jugadas, imaginar proyecciones y desplazamientos para concretizar las metas de juego; pensar antes de tomar decisiones y resolver situaciones complejas; memorizar y transferir reglas en el juego; comprensión y manejo de los espacios, distancias, posiciones y posibles movimientos de los jugadores contrarios.

Y, sobre los beneficios en el desarrollo socioemocional: los juegos deportivos mediante la actividad física reducen el estrés, mejoran los estados de ánimos a través de la liberación de endorfinas; los estudiantes experimentan sensaciones de bienestar consigo mismo y con los demás; elevan la autoestima, autoconfianza y autoaceptación de potencialidades y limitaciones; muestran iniciativa en gestionar y superar positivamente la frustración, desmotivación, decepción, errores cometidos dentro del campo deportivo; asimismo, impulsa la resiliencia deportiva afrontado y resistiendo situaciones adversas, sosteniendo una actitud positiva y transformando las dificultades en oportunidades.

Asimismo, fomenta la interacción y socialización entre estudiantes, arraiga e incrementa las relaciones saludables y constructivas interpersonales; incentiva la colaboración, cooperación y comunicación efectiva; desarrolla habilidades de liderazgo compartido, la modelación de comportamientos empáticos, prosociales, tolerantes, solidarios, la comprensión de los demás. También influye en la maduración de los sistemas corporales, ampliar el lenguaje; descubrir formas creativas de aprender; promueve la igualdad, equidad e inclusión, garantizando que todos los estudiantes participen, aprendan a ganar y perder con dignidad, se integren varones y mujeres, expresen sus sentimientos, se apoyen mutuamente, convivan en armonía; excluyendo toda manifestación discriminación de género Rodríguez et al. (2023).

2.3. VALORES PROMOVIDOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS

De acuerdo con Miranda et al (2024) los valores deportivos son juicios subjetivos de las personas que práctica esta actividad y están determinados en función a su implicancia positiva y negativa que ha producido en el ejercicio del deporte; incluyen en las actuaciones de los jugadores y en los propósitos que tengan de vida deportiva; asimismo, están entrelazados con el afecto, las conductas individuales, comportamientos y dilemas morales, conciencia e inteligencia social y la afirmación del autoconcepto. Su interiorización depende del ejemplo de los educadores, la enseñanza de actividades pedagógicas nutrida de buenos modales, con mensajes sensibles, costumbres y hábitos saludables, generadoras de la paz, armonía, sensibilidad humana, y de comprensión equitativa y empática.

Desarrollar en la escuela los juegos deportivos implica también la promoción de valores como el trabajo en equipo, respeto, juego limpio y la resiliencia entre otros:

El trabajo en equipo como valor deportivo es esencial porque permite el trabajo colaborativo, interdependiente y confianza mutua; los estudiantes aprenden a valorar las diferencias y talentos interpersonales; coordinar sus movimientos, esfuerzos y decisiones; comunicarse sincrónicamente verbal y no verbal; negociar sus formas de acción en el campo deportivo (quien va adelante, es defensa, patea el penal, se ubica en el centro, entre otras actividades deportivas), solucionar democráticamente conflictos entre ellos; reflexionar juntos en que tuvieron dificultades; fortalecer lazos de amistad y vínculos de afecto; converger en la asignación equitativa de responsabilidades individuales y colectivas; cohesionar aspectos vinculados como: la visión compartida, espíritu de cuerpo, disciplina grupal, autodisciplina, la ética deportiva y el objetivo común (Postiguillo, 2024).

Por su parte, el valor del respeto se refiere al reconocimiento y valoración de que todas las personas sean tratadas con dignidad, aprecio, estima, cordialidad, cortesía y de manera justa a pesar de sus diferencias, estatus social, y formas de pensar y sentir. Implica expresar interés sincero, honesto y transparente hacia los demás, apreciar las expectativas y perspectivas de los otros incluso si no concuerdan con las nuestras, busca el entendimiento y comprensión en las diversas actividades físicas, recreativas y competitivas, el compañerismo, la paz, amistad, justicia y buena convivencia entre deportistas, reduce toda vulneración de los derechos humanos y deportivos; cumplir fielmente las reglas de juego evitando infringirlas para obtener resultados ventajosos de modo injusto; así como mantener un clima de orden y justicia en el desarrollo de la acción deportiva (Postiguillo, 2024).

El juego limpio, es un valor que se ejercita mediante el cumplimiento a las reglas y normas deportivas, respeto a la integridad física, emocional y cognitiva de los adversarios; cooperar, escuchar y mostrar apertura a aprender de los demás; valorar las diferencias, potencialidades y limitaciones de sus compañeros; respetar y aceptar las decisiones de los árbitros. Aprender a

reconocer y superar los propios errores; cuando el contrario o su compañero necesita de atención ayudarlo, evitar burlarse del equipo perdedor; decidir responsablemente, competir de manera transparente, honesta, sin perjudicar a los jugadores o alterar las condiciones del juego; evitar sacar ventaja consumiendo sustancias ilícitas o prohibidas; expresar un trato amable, cálido y sincero (Ramos, 2021).

El valor de la resiliencia es la capacidad que exteriorizan los deportistas para resistir y afrontar situaciones adversas, adaptarse y ajustarse a los cambios impredecibles e inciertos en el juego; saber recuperarse de lesiones, decepciones, actuaciones equivocadas, desprenderse rápidamente de decisiones desfavorables e injustas de los árbitros y enfocarse en su tarea y responsabilidad que le corresponde (Jaramillo & Rueda, 2021); mantenerse automotivado, concentrado, optimista, perseverante, con confianza en sí mismo, superar obstáculos, autorregular las presiones, frustraciones, ansiedad y el estrés emocional en el campo deportivo; aprender de las experiencias negativas y errores; seguir con firmeza, constancia y determinación el logro de sus objetivos (Ortega y Montero, 2021).

3. PRINCIPALES JUEGOS DEPORTIVOS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

3.1. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS

3.1.1 Tradicionales

Se refieren a los juegos que se practican desde la infancia y se transmiten de generación en generación; es decir, de padres a hijos, por lo general este tipo de juegos se realizan mediante el movimiento corporal, existen y perdurarán a lo largo del tiempo con ciertas innovaciones sin alterar su esencia; se adaptan a las etapas de desarrollo del ser humano, representan al patrimonio cultural y la memoria colectiva de las sociedades, por ello sus pobladores regularmente los practican, preservan y conservan; su ejercicio favorece la regulación de conductas sociales, interiorización de valores, normas de convivencia y hábitos saludables; socialización e interacción con su entorno; asimilación de aprendizajes de la vida cotidiana, y experiencias significativas interpersonales (Muñoz, 2022).

Se caracterizan porque están vinculados con las tradiciones, costumbre, historia y cultura local; utiliza materiales específicos para la realización de la actividad lúdica; se apoya en reglas establecidas y puede realizar en diversos escenarios; emplea dinámicas cuantitativas y cualitativas, la primera relacionada con la planificación del tiempo, organización del espacio, y reglas bien definidas y estructuradas; y la segunda asociada a la predisposición, imaginación, creatividad, sentimiento de placer, felicidad y modificación de algunas reglas. Asimismo, por su flexibilidad y adaptabilidad pueden desarrollarse en cualquier lugar o espacio (casa, calle, patio, veredas, pasadizos, etc.); utiliza diversos materiales en cada juego (canicas, chapas, trompos, aros, balones, entre otros), involucra diversas actividades de coordinación motora (Muñoz, 2022).

La recreación de estos juegos se puede aprovechar pedagógicamente para cultivar valores en los estudiantes; potenciar el lenguaje, motivarlos a aprender; incentivar el dominio psicomotor; estimular capacidades cognitivas como: comprensión, atención, comunicación, concentración, memorización y resolución de problemas; los participantes pueden utilizar materiales reciclables, seguir las reglas con facilidad, incluir a sus compañeros, disfrutar con ellos sin tener en cuenta el tiempo, y las partidas o jugadas se realizan de forma reiterada. De igual modo, fomentan la integración familiar y escolar; afianzar la identidad cultural, las relaciones interpersonales. Entre los juegos deportivos tradicionales tenemos: fútbol, voleibol, baloncesto, ajedrez (Ardila, 2022).

Los beneficios de los juegos tradicionales se expresan en la aculturación y transmisión de valores culturales, estilos y modos de vivir; tradiciones orales de espacios geográficos definidos; promueven el diálogo afectivo, acogedor, y coexistencia intercultural; preserva y conserva el legado cultural lúdico que formaron parte del desarrollo sociocultural y motriz; asimismo, mediante estos juegos las personas han tenido conexión con su medio natural reconociendo y tomando conciencia de cuidarlo y protegerlo; y brinda la oportunidad para que los estudiantes descubran y aprecien las costumbres, creencias y tradiciones de su comunidad, enriquecer sus conocimientos, compartir roles en un ambiente de confraternidad, autonomía y comodidad (Muñoz, 2022).

3.1.2 Modificados

Según Callado (2023), los juegos modificados comprenden actividades recreativas que combinan el juego deportivo estandarizado y las acciones lúdicas libres. Por lo general, su estructura ha sido reformada con el propósito de reducir el nivel de exigencia y complejidad de carácter técnico o exagerar aspectos tácticos. Para Murrieta (2023) estos juegos tratan de simplificar y modificar las reglas, equipos y materiales en su ejecución con el fin de asegurar su accesibilidad y pertinencia. Busca que los estudiantes se centren en la comprensión de aspectos tácticos del juego (cooperación, coordinación y movimientos sincronizados) antes de enfocarse en la complejidad de la técnica; se ajustan a reglas flexibles en relación con el número de participantes, campos deportivos, y propósitos didácticos; facilita la mayor intervención de los estudiantes; y no necesariamente tiene la intención de lograr la perfección deportiva.

Desde la percepción de Jiménez (2020), la fusión de los juegos tradicionales y los juegos libres dieron origen a los juegos modificados; su desarrollo implica la prevalencia del elemento táctico frente al técnico, dinamizando la fluidez del juego y asegurando una mayor incorporación y participación estudiantil. En base a esta perspectiva, estos juegos simplifican la naturaleza y complejidad de los juegos deportivos; reducen los requerimientos técnicos, alteran sus procedimientos metodológicos y exageran los fundamentos tácticos. Entre los elementos y estructuras que pueden modificarse señala los siguientes: tamaño, peso, forma de los materiales; variar el terreno de juego (ampliar o reducir); incorporación de participantes en los equipos (disminuir o aumentar el número de jugadores); diversificar las técnicas de juego; modificar las reglas y la ejecución del movimiento (estático o dinámico)

Se caracterizan porque sus variaciones hacen posible la participación e inclusión de todos los estudiantes; minimizan y flexibilizan las exigencias técnicas y reglas de juego; se adaptan con facilidad a las diferencias y contexto de los escolares; utilizan materiales que no demandan de altos costos para su adquisición, por tanto, pueden emplearse alternativos, o construirse a través de procesos de fabricación sencillos. Igualmente, estos juegos en su

implementación práctica persiguen objetivos claros y precisos; estimulan el interaprendizaje, creatividad e innovación; la iniciación en el deporte; impulsa la competitividad sana y constructiva en torneos interaulas; son emocionantes, entretenidos; potencian las capacidades motrices gruesa y finas; además, garantizan la seguridad física y socioemocional de los jugadores (Callado, 2023).

De acuerdo con Tandalla (2023), los juegos modificados son esenciales para el desarrollo cognitivo, motor, social, emocional y afectivo; de una u otra forma rompen la homogeneidad y automatización de la enseñanza de la educación física, impregnando versatilidad a las actividades deportivas, donde los estudiantes refuerzan su conciencia en sí mismo, demuestran comprensión y dominio del espacio; representan situaciones y experiencias de la vida cotidiana; ponen de manifiesto actitudes empáticas, vínculos afectivos, regulan sus estados emotivos, y desarrollan habilidades de liderazgo; asimismo, incrementan sus capacidades comunicativas y lingüísticas; potencian la psicomotricidad y coordinación de los movimientos y desplazamientos corporales grueso y finos; fortalecen el pensamiento abstracto, concreto, creativo y la negociación en la resolución de conflictos.

3.2. JUEGOS DEPORTIVOS SEGÚN ETAPAS EDUCATIVAS

3.2.1. Inicial: Juegos sensoriomotores y cooperativos

Juegos sensoriales: son actividades lúdicas que estimula el sistema sensorial en los niños (textura de juguetes, escuchar sonidos, sabores y olores); permiten la exploración del entorno a través de los sentidos del tacto, vista, oído, olfato, y gusto; a su vez contribuyen en el desarrollo motriz, socioemocional y cognitivo (Espinosa & Arteaga, 2023). Generan en los estudiantes experiencias significativas, agradables, divertidas y entretenidas; y sirven de instrumentos para la adquisición de aprendizajes conscientes y reflexivos; asimismo como estrategia recreativa estimula el pensamiento, inteligencia, y el lenguaje; en su aplicación los niños por iniciativa propia exploran y experimentan con objetos activando diversas estructuras cognitivas como la percepción y coordinación óculo-manual; imaginación, construcción de significados simbólicos; expresión emocional, interiorización de reglas de convivencia; además, posibilita la

adaptación y socialización; el desarrollo psicomotor y equilibrio en sus movimientos corporales (Chacaguasay & Santamaría, 2023).

Juegos cooperativos: se definen como recursos recreativos que tienen la intención de construir aprendizajes coparticipativos, interdependientes corresponsables e interactivos, generando vivencias significativas y positivas entre los participantes, incluso producen en ellos la disposición de transferirlos a situaciones de la cotidianidad. Su aplicación responde a actividades planificadas y organizadas, donde de manera equitativa cada jugador recibe su tarea y rol para alcanzar el objetivo común; de igual forma, fomenta la actividad psicomotriz, el trabajo colaborativo, fortalece las relaciones humanas, respeto a los sentimientos, emociones e ideas divergentes, el aprendizaje compartido (Tapia & Palchisaca, 2023)

Se caracteriza porque los participantes persiguen un objetivo recíproco, estimula la comunicación y coordinación sincrónica de acciones; permite la socialización de conocimientos, toma de decisiones concertadas, la consecución de retos y desafíos en conjunto; igualmente, a través de la cooperación los estudiantes tratan de solucionar problemas; exteriorizar valores como: solidaridad, empatía, respeto, responsabilidad; asimismo, facilita el trabajo basado en los principios de la complementariedad académica, valoración de la diversidad; equidad e igualdad de oportunidades. también, incide en la mejora de la convivencia escolar, la participación, desarrollo de habilidades sociales, reducción de conductas impulsivas y agresivas (Flores et al., 2024).

3.2.2. Primaria: Juegos predeportivos y de reglas simples

Juegos predeportivos: se refieren a aquellos juegos adaptados y simplificados que contienen componentes tácticos y técnicos elementales de diversos deportes. Tienen como propósito incorporar y/o introducir a los estudiantes en el mundo del deporte, ejercitando capacidades motrices precisas, utilizando reglas de juego sencillas, promoviendo el trabajo cooperativo, con mínimo dominio técnico y baja competitividad (Vargas & Ávila, 2022). La práctica de estos juegos proporciona aprendizajes de destrezas técnicas y movimientos deportivos; asimilación de reglas disciplinarias; desarrollo psicomotor, físico, psicológico, estratégico, sociocognitivo y emocional; estimula la iniciación

deportiva mediante la percepción y coordinación de habilidades deportivas generales; asimismo, promover hábitos de vida responsable y saludable; cimentar comportamientos prosociales, el acercamiento a las actividades atléticas y competitivas.

Se caracterizan porque son juegos motivadores, divertidos, fáciles de entrenarlos y ejercitarlos, son flexibles, accesibles y adaptables a las edades de los niños; propicia la colaboración, toma de decisiones conscientes, aumentan la confianza y autoestima, práctica de habilidades motrices, físicas, principios técnicos y tácticos de una variedad de deportes. Asimismo, permiten la conexión con el entorno, adquisición progresiva de la velocidad, estimulación de la memoria auditiva y perceptiva; dinamiza la locomoción personal, comprensión del espacio – tiempo; fortalece la resistencia y tonicidad cardiovascular, coordinación general, regulación de la fuerza y agilidad de reacción y en los cambios de dirección (Farfán et al., 2022)

Juegos de reglas simples: En estos juegos los participantes conocen, respetan y cumplen responsablemente una serie de instrucciones o normas a la hora de realizar la actividad recreativa y deportiva. Implica la asimilación y práctica de habilidades deportivas y cognitivas básicas. Los estudiantes de primaria comprenden que deben aceptar, tolerar y obedecer las reglas; aprenden a ganar y perder, respetar las opiniones de los demás, las disposiciones específicas y turnos de participación. Sin embargo, previamente, estas reglas tienen que ser consensuadas y negociadas mediante el diálogo, de tal forma que los equipos o participantes son conscientes de las consecuencias que puede suceder si omiten o incumplen las mismas (Suárez, 2021).

Teniendo en cuenta a Beltrán et al. (2021), los juegos de reglas siguen estructuras definidas, los niños los eligen libremente, los docentes se encargan de orientar y motivar su participación. Entre sus características se encuentran: no necesita de una numerosa cantidad de reglas, fomentan la socialización integración, comunicación y cooperación entre los estudiantes; contribuye al reconocimiento de patrones culturales morales; contienen normas mínimas, por tanto, pueden aprenderlas y recordarlas; asimismo, la dinámica de su entrenamiento es sencillo y fácil de ejecutar; de igual modo, los jugadores están

más conectados en la actividad lúdica y/o física que estar preocupados por si se efectuó o no las reglas (Vásquez, 2022).

3.2.3. Secundaria: Deportes estructurados y estrategias tácticas deportivas

Deportes estructurados: Los juegos deportivos estructurados son aquellos que se caracterizan por tener objetivos y reglas definidas, precisas y claras; su ejecución implica actividades específicas de inicio, desarrollo y final preestablecidos, los participantes demuestran habilidades físicas, mentales, motoras y comunicativas para competir con el adversario. Estos juegos permiten alcanzar mayores desempeños deportivos y atléticos en los estudiantes, promueven la autodisciplina, el pensamiento lógico y estratégico; el trabajo en equipo, estimulan la atención selectiva, concentración, memoria de trabajo, flexibilidad cognitiva, y coordinación motriz gruesa (Laiño et al., 2019).

Los beneficios de los juegos organizados se manifiestan en el fortalecimiento de capacidades corporales de precisión como el equilibrio, coordinación, velocidad, resistencia y regulación de la fuerza muscular; la práctica de secuencias, protocolos y orientaciones predeterminadas; el juego encierra propósitos e intencionalidades (estrategia) explícitas e implícitas; además, reciben el refuerzo de un entrenador o guía. Entre los más comunes tenemos al ajedrez, fútbol, baloncesto, voleibol (Caicedo et al., 2020).

Estrategias tácticas deportivas: son acciones y decisiones específicas razonadas y consensuadas que los jugadores implementan en el campo deportivo para obtener resultados favorables sobre el equipo contrario. Se caracterizan porque concretizan movimientos precisos que ayudan en el logro de los objetivos colectivos; combinan y adaptan el pensamiento con la actuación deportiva a circunstancias particulares durante la competición; asimismo, maximizan la eficiencia del rendimiento físico de los participantes; su planificación depende del análisis deportivo de los oponentes; reconocimientos de fortalezas y limitaciones propias y de los adversarios; las características del terreno de juego (Maneiro, 2022).

Desde la opinión de Bedolla (2003) la estrategia representa una serie de actividades que se planean antes de empezar el juego, y que posteriormente se ejecutan en la acción misma del deporte; por su parte, la táctica alude a la funciones que materializan los jugadores en su rol ofensivo y defensivo; cohesiona un conjunto de habilidades técnicas, físicas, psicológicas y socioemocionales para afrontar de manera inmediata situaciones deportivas, cambiantes, inciertas, imprevistas que generan los oponentes.

CONCLUSIONES

El desarrollo de los juegos deportivos en la educación básica contribuye en formación integral del estudiante, posibilitan el desarrollo sensorio motriz, preoperacional, las operaciones concretas y formales; estimulan los movimientos reflejos, rudimentarios y fundamentales; además, propician la combinación de habilidades cognitivas, motoras, físicas y socioemocionales; y promueve la práctica de hábitos saludables y el bienestar personal.

Los juegos deportivos son actividades lúdicas, recreativas, entretenidas, libres y autónomas, potencian la coordinación fina y gruesa, movimientos corporales, toma de decisiones responsables, regulan y fortalecen los estados emocionales, incrementan las interacciones interpersonales; y en su implementación promueve la práctica de valores como, el trabajo en equipo, respeto, juego limpio y la resiliencia deportiva.

Entre los juegos deportivos que se practican en los diversos niveles de la educación básica tenemos a los tradicionales, modificados, sensoriomotores, cooperativos, predeportivos, de reglas simples, estructurados y los que requieren de la planificación de estrategias tácticas cuyos principios están basados en la accesibilidad, inclusión, participación, flexibilidad y adaptabilidad a las etapas de desarrollo de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Ardila, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1). <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Bedolla, A. A. (2003). Estrategia, Táctica y Técnica: definiciones, características y ejemplos de los controvertidos términos. *Lecturas: educación física y deportes*, (60), 7. <https://efdeportes.com/efd60/tact.htm>
- Beltrán, A. V., Guzman, A. J., & Salazar, L. P. (2021). *El juego de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en el área ciencias naturales*. [Tesis de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios] <https://repository.uniminuto.edu/items/89227e41-308b-42fa-8da8-e7ff5baade10>
- Beltrán, A. V., Guzmán, A. J., & Salazar, L. P. (2021). *El juego de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en el área ciencias naturales* (Tesis doctoral, Corporación Universitaria Minuto de Dios). <https://repository.uniminuto.edu/items/89227e41-308b-42fa-8da8-e7ff5baade10>
- Caicedo, J. A., Vallejo, P. A., & Moya, M. E. (2020). Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 189–203. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.617>
- Callado, C. V. (2023). El modelo comprensivo de iniciación deportiva. In *Modelos pedagógicos en la educación física y el deporte* (pp. 92-111). Qartuppi. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8792693>
- Chacaguasay, M. D., & Santamaría, N. L. (2023). *Los juegos sensoriales y su importancia en el desarrollo cognitivo en niños y niñas del subnivel 2, Quito 2023*. [tesis de grado, Universidad de Valladolid] <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/be7d658d-844c-4dc1-8009-a2c20128552e>
- Château, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Edic. Kapeluz. Argentina.
- Espinosa, P. A., & Arteaga, Y. (2023). Recreación y juego en la educación preescolar. *Revista Tecnopedagogía E Innovación*, 2(2), 65–80. <https://doi.org/10.62465/rti.v2n2.2023.57>

- Farfán, E. R., Matos, J. J., Mato, O. E., Prieto, J., & Toledo, M. (2022). Apuntes teóricos sobre el juego y el juego predeportivo desde el contexto mexicano. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 469-475. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000200469
- Flores, I., Verduga, H. A., Gallo Cando, K. M., Gallo Calero, G. Y., & Gallo Calero, J. L. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 3(7), 166–186. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6723>
- Gallahue, D. (1982). *Comprender el desarrollo motor en los niños*. New York: John Wiley e hijos.
- Gallahue, D. L. (2018). *Comprender el desarrollo motor: bebés, niños, adolescentes, adultos*. Jones & Bartlett Learning.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2012). *Comprensión del desarrollo motor: bebés, niños, adolescentes y adultos*. McGraw-Hill.
- Garduño, J., Ruiz, J.V., Grasso, A., & Velázquez, C. (2024). *Motricidad, corporeidad y creatividad motriz en la Educación Física*. Qartuppi. <http://doi.org/10.29410/QTP.24.05>
- Garduño, J., Ruiz, J.V., Velázquez, C., & Valero, A. (2023). *Modelos Pedagógicos en la Educación Física y el Deporte*. Qartuppi. <http://doi.org/10.29410/QTP.23.02>
- Gonzalez, L., Burgos, D. J., Moran, M. de L. & Miranda, J. K. (2024). Juegos recreativos y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica. *Retos*, 58, 528–533. <https://doi.org/10.47197/retos.v58.107272>
- Huizinga, J. (1938): *Hombre que juega*. Madrid. Alianza Editorial.
- Jaramillo, R. A., & Rueda, J. C. (2021). De la resistencia a la transformación: una revisión de la resiliencia en el deporte. *Diversitas*, 17(2). <https://doi.org/10.15332/22563067.7085>
- Jiménez, Á. (2020). *Iniciación deportiva a través de juegos modificados*. [tesis de grado, Universidad de Valladolid] <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/43008>

- Laiño, F., Santa María, C. J., Incarbone, Ó., & Guinguis, H. (2019). Intensidades de actividad física en juegos estructurados y activos en niños entre 6 y 12 años. *Ciencias de la Salud*, 17(3), 81-97. Doi: <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/revsalud/a.8367>
- Lösch, S., Rambo, C. A., & Ferreira, J. L. (2023). Investigación exploratoria en el enfoque cualitativo en educación. *Revista Ibero-Americana De Estudos Em Educação*, 18(00), e023141. <https://doi.org/10.21723/riaee.v18i00.17958>
- Maneiro, R. (2022). Táctica y estrategia en el fútbol: una aproximación a través de autores de referencia. *Lecturas: Educación Física Y Deportes*, 27(292), 174-197. <https://doi.org/10.46642/efd.v27i292.3381>
- Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Secundaria. Educación Básica Regular*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Miranda, D., López, J., Cantú, A. y Ramis, Y. (2024). Estado actual de la investigación sobre valores en el contexto deportivo: revisión sistemática. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 9(1), Artículo e5. <https://doi.org/10.5093/rpadef2024a5>
- Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294. Consultado de <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Muñoz, L. (2022). *Los juegos tradicionales y populares en Educación Física*. [tesis de grado, Universidad de Valladolid] <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/56635>
- Muñoz, A. E. H., Alvarado, M. Á. A. R., García, L. T., Martínez, G. H., Ixta, P. K. C., Moreno, L. L. O., & Morales, A. G. S. (2022). Proceso para la realización de una revisión bibliográfica en investigaciones clínicas. *Digital Ciencia UAGRO*, 15(1), 50-61. <https://revistas.uaq.mx/index.php/ciencia/article/view/686>
- Murcia, N. y Corvetto, G. (2021). Habilidades motoras y corporalidad como relaciones basadas en el desarrollo humano. *Cinta de Moebio*, (70), 55-67. <https://dx.doi.org/10.4067/s0717-554x2021000100055>
- Murrieta, R. (2023). Enseñar el deporte en la escuela mediante juegos modificados: una enseñanza para la comprensión. *RIDE Revista*

- Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 13(26).
<https://doi.org/10.23913/ride.v13i26.1415>
- Ñahui, H. F., Casimiro, J. F., Sanabria, F. M., Arévalo, J. C., & Soto, J. D. (2022). Habilidades motrices básicas en estudiantes universitarios peruanos. *Universidad Y Sociedad*, 14(4), 182–189.
<https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3034>
- Ortega, A. M. S. y Montero, F. J. O. (2021). Relación entre resiliencia y rendimiento en deportistas. Revisión sistemática. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico*, 6(2), Artículo e16.
<https://doi.org/10.5093/rpadef2021a16>
- Piaget, J. (1967). *El desarrollo de la noción de tiempo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1969). *El nacimiento de la Inteligencia en el niño*. Madrid. Ed. Aguilar.
- Postiguillo, A. (2024). *Los valores olímpicos en el deporte: revisión bibliográfica*. [tesis de grado, Universidad de Valladolid]
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/69241>
- Ramos, M. (2021). *Educación en valores a través de una propuesta didáctica de iniciación deportiva*. [tesis de grado, Universidad de Valladolid]
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/47387>
- Reyes, A. D. (2024). El juego, el círculo mágico y la autotelia. *Retos*, 54, 777–790. <https://doi.org/10.47197/retos.v54.103737>
- Reyes, A. (2021). Una mirada al juego desde el Homo Ludens. *Saberes Andantes*, 3(8), 67–83.
<https://saberesandantes.org/index.php/sa/article/view/72>
- Ribas, J. P. R., & Moreno, J. H. (2020). Juegos deportivos, actividades físicas de expresión y actividades físicas utilitarias. Spórtica, educación física y recreación. *Acciónmotriz*, (25), 68-78.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7538497>
- Rodríguez, A. de J., Torres Gómez, E. J., & Rosario-Rodríguez, J. L. (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 2(1), 739–760.
<https://doi.org/10.56200/mried.v2iEspecial.6468>

- Rodríguez, Á. F., Bohórquez, N. E., Aimara, J. C., Cusme, A. C., & García, J. A. (2022). El impacto de la actividad física en el rendimiento académico en estudiantes de secundaria. *Dominio de las ciencias*, 8(2), 642–661. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2667>
- Suárez Pérez, L. (2021). *Los juegos de reglas como recurso para el aprendizaje de las matemáticas en Educación Infantil*. [tesis de grado, Universidad de la Laguna] <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/25430>
- Tandalla, DG (2023). Juegos Modificados y Desarrollo Psicomotor en Estudiantes de Educación Básica General. *CIENCIAMATRIA*, 9 (2), 235–247. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i2.1165>
- Tapia, L. G. S., & Palchisaca, Z. G. T. (2023). Los juegos cooperativos en educación física y su incidencia sobre el autoconcepto físico en adolescentes. *Polo del Conocimiento*, 8(12), 133-151. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6269>
- Vargas, G., & Ávila, C. (2022). Juegos predeportivos como estrategia metodológica en la práctica del fútbol en adolescentes escolarizados. *CIENCIAMATRIA*, 8(3), 713-737. <https://doi.org/10.35381/cm.v8i3.800>
- Vásquez, C. G. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de Primaria, de una institución educativa de Chiclayo. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/97611>
- Villera, S. R. (2023). Desarrollo Motor: Desde una perspectiva integral. *GADE: Revista Científica*, 3(4), 299-309. <https://doi.org/10.63549/rg.v3i4.254>