



Diseñar juegos pre deportivos adaptados al idioma inglés para el desarrollo de las capacidades motrices en los estudiantes del grado 4rto de la Institución Educativa Lorenzo María Lleras “INEM”

Designing pre-sports games adapted to the English language for the development of motor skills in 4th-grade students at Lorenzo Maria Lleras Institution “INEM”

Jorge Alberto Pérez Medina*

jorgeperezmedina2000@gmail.com

Fredy José Fernández Campo**

fredyfernandez@correo.unicordoba.edu.co

*Universidad de Córdoba, Colombia; **Universidad de Córdoba, Colombia.

Recibido: 06/04/2024-Aceptado: 15/07/2024

Correspondencia: jorgeperezmedina2000@gmail.com

Resumen

Esta investigación, titulada “Diseñar juegos predeportivos adaptados al idioma inglés para el desarrollo de las capacidades motrices en los estudiantes del grado 4arto de la institución educativa Lorenzo María Lleras “INEM”” tiene como objetivo diseñar diversas actividades para el desarrollo de las capacidades físicas como también de manera indirecta proporcionar experiencias básicas relacionadas al idioma inglés. Los objetivos específicos se enfocan directamente en la creación de dichos juegos predeportivos, como también en la modificación de juegos predeportivos ya existentes. Durante el desarrollo de este, se realizaron encuestas y entrevistas con el fin de obtener datos valiosos para el tener información más eficaz sobre la temática a tratar, en ellas tenemos 2(dos) aspectos importantes, los cuales son habilidades o capacidades motrices básicas y el inglés como aprendizaje indirecto, lo cual nos dio un resultado de que el 80% de los estudiantes consideran que las actividades planteadas mejorarían sus habilidades motrices básicas y el 75% que mejorarían su aprendizaje básico del área del inglés. Por lo cual la investigación resalta de manera importante el papel que tienen los juegos predeportivos en la educación física como método de enseñanza y más claro como un método de transversalización, y que mediante estos juegos no solamente se desarrollan ámbitos físicos y cognitivos, también ámbitos del desarrollo integral y les genera a los estudiantes a la vez un espacio inclusivo donde pueden ser ellos mismos y participar independientemente de sus habilidades o condiciones.

Palabras clave: Juegos predeportivos; Habilidades motrices; Transversalización; Desarrollo motriz; Educación inclusiva.

Abstract

This research, titled "Designing Pre-Sport Games Adapted to the English Language for the Development of Motor Skills in Fourth Grade Students at Lorenzo María Lleras 'INEM' Educational Institution," aims to design various activities for the development of physical capacities and indirectly provide basic experiences related to the English language. The specific objectives focus directly on the creation of these pre-sport games, as well as on the modification of existing pre-sport games. During the development of this project, surveys and interviews were conducted to obtain valuable data and more effective information on the subject. In these surveys, two important aspects were identified: basic motor skills and English as an indirect learning experience. The results showed that 80% of the students believe that the proposed activities would improve their basic motor skills, and 75% believe they would improve their basic English learning. Therefore, the research highlights the significant role that pre-sport games play in physical education as a teaching method and, more specifically, as a transversalization method. These games not only develop physical and cognitive areas but also integral development areas. They provide students with an inclusive space where they can be themselves and participate regardless of their abilities or conditions.

Keywords: Motor Skills; Transversalization; Motor Development Inclusive Education.

Cómo citar

Jorge Alberto Pérez Medina, J. A. P. M., & Fredy José Fernández Campo, F. J. F. C. (2024). Diseñar juegos pre deportivos adaptados al idioma inglés para el desarrollo de las capacidades motrices en los estudiantes del grado 4rto de la Institución Educativa Lorenzo María Lleras “INEM”. *GADE: Revista Científica*, 4(3), 161-175. Recuperado a partir de <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/459>



INTRODUCCIÓN

Los juegos predeportivos en la educación física son una herramienta pedagógica invaluable para el desarrollo integral de los estudiantes. Estas actividades, que preceden a la práctica formal de deportes, se caracterizan por su enfoque lúdico y participativo, destinado a enseñar habilidades motoras básicas y fomentar la cooperación y el trabajo en equipo. En este ensayo, exploraremos en detalle la importancia de los juegos predeportivos en el ámbito educativo y sus múltiples beneficios para el desarrollo físico, cognitivo y social de los estudiantes. (Gardey, 2021)

Según Yeosvanys, los juegos predeportivos son una forma lúdico-motora, de tipo intermedio entre juego y deporte, que contiene elementos a fines de alguna modalidad deportiva, y que son el resultado de la adaptación de los juegos deportivos con una complejidad estructural y funcional mucho menor que permiten el desarrollo de destrezas motoras estas a su vez ayudan o sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas. (Quintana, 2012)

También, Dobler (1975), plantea que los juegos predeportivos valiéndose de la correspondencia y organización,

pueden convertirse en una parte fundamental de la formación atlética básica y en la educación física. Ya que constituye las fases previas y preliminares para el desarrollo de las fases superiores de los deportes. Lo que quiere decir que son juegos “básicos” que conllevan a desarrollar juegos mucho más complejos.

Por otro lado, Los juegos predeportivos son una actividad física intermedia entre el juego y la práctica deportiva, ya que presentan dinámicas similares a las del deporte, pero a un nivel más mínimo y menos competitivo. Este tipo de juegos ayuda a fortalecer las destrezas y habilidades necesarias para la práctica del mismo deporte a un nivel más avanzado. (Etecé, 2023)

Los juegos predeportivos pueden definirse como actividades recreativas diseñadas para preparar a los estudiantes para la práctica de deportes específicos.

A diferencia de los deportes convencionales, que suelen enfatizar la competencia y el rendimiento, los juegos predeportivos tienen como objetivo principal enseñar habilidades básicas de movimiento de manera divertida y accesible. Ejemplos comunes de juegos predeportivos incluyen el "Túnel del



tiempo", el "Balón prisionero" y el "Ultimate Frisbee", entre otros. Estas actividades se centran en la enseñanza de habilidades como correr, saltar, lanzar y atrapar, sentando las bases para un desarrollo motor saludable, como también el buen desarrollo de las habilidades o capacidades físicas, ya que estas ayudaran a los niños a realizar diversas tareas en su vida. (Cabriales, 2010)

La importancia de los juegos predeportivos radica en su capacidad para promover el desarrollo físico, cognitivo y social de los estudiantes. Desde una perspectiva física, estos juegos ayudan a los estudiantes a mejorar su coordinación, equilibrio, velocidad y agilidad. Al participar en actividades que implican movimientos variados y diversificados, los estudiantes adquieren una mayor conciencia de su cuerpo y desarrollan una mejor comprensión de sus capacidades físicas. Además, los juegos predeportivos ofrecen una oportunidad para que los estudiantes experimenten una amplia gama de movimientos y actividades, lo que les permite desarrollar una base sólida de habilidades motoras que les servirá en la práctica de deportes más formales en el futuro.

Los juegos predeportivos no solo son beneficiosos para el desarrollo físico, cognitivo y social de los estudiantes, sino que también pueden desempeñar un papel importante en la prevención de lesiones. Al enseñar habilidades motoras básicas de manera progresiva y segura, estos juegos ayudan a los estudiantes a adquirir una técnica adecuada y a desarrollar la fuerza y la flexibilidad necesarias para evitar lesiones durante la práctica deportiva. Además, al fomentar la conciencia corporal y la coordinación, los juegos predeportivos ayudan a los estudiantes a reconocer y corregir problemas posturales y de alineación que podrían predisponerlos a lesiones en el futuro.

Además de los beneficios físicos, los juegos predeportivos también contribuyen al desarrollo cognitivo de los estudiantes. Al enfrentarse a desafíos motores y tácticos, los estudiantes mejoran su capacidad para tomar decisiones rápidas y precisas, así como para resolver problemas de manera efectiva. La necesidad de adaptarse a diferentes situaciones de juego estimula el pensamiento estratégico y fomenta la creatividad y la innovación. Los juegos predeportivos ofrecen un entorno seguro



y de apoyo donde los estudiantes pueden experimentar y aprender de sus éxitos y fracasos, desarrollando habilidades de resiliencia y autoconfianza en el proceso.

Además, los juegos predeportivos ofrecen una plataforma para enseñar valores fundamentales como el respeto, la honestidad y la responsabilidad. A través de la interacción con sus compañeros y entrenadores, los estudiantes aprenden a respetar las reglas del juego, a aceptar la autoridad de los árbitros y a valorar el esfuerzo y la dedicación tanto propios como de los demás. Estos valores son fundamentales para el desarrollo moral y ético de los estudiantes, preparándolos para ser ciudadanos responsables y respetuosos en la sociedad. (Cabriales, 2010)

No menos importante es el impacto social de los juegos predeportivos en el aula de educación física. Estas actividades fomentan la colaboración, el compañerismo y el respeto mutuo entre los estudiantes, ya que requieren de la cooperación y el trabajo en equipo para alcanzar objetivos comunes. A través de la interacción con sus pares, los estudiantes aprenden a comunicarse de manera efectiva, a tomar decisiones consensuadas y a resolver conflictos de manera constructiva. Los juegos

predeportivos ofrecen un espacio inclusivo donde todos los estudiantes pueden participar y contribuir, independientemente de su nivel de habilidad o condición física. Esta inclusión promueve un sentido de pertenencia y comunidad entre los estudiantes, fortaleciendo las relaciones interpersonales y mejorando el clima social en el aula.

La integración de los juegos predeportivos en el plan de estudios de educación física es esencial para maximizar sus beneficios. Los educadores físicos desempeñan un papel fundamental en el diseño y la implementación de actividades que sean adecuadas para el nivel de desarrollo de los estudiantes. Es importante que las actividades sean inclusivas y accesibles para todos los estudiantes, ofreciendo un equilibrio entre desafío y diversión. Los educadores físicos también pueden aprovechar los juegos predeportivos como una oportunidad para enseñar valores fundamentales, como el trabajo en equipo, el respeto y la perseverancia, que son fundamentales tanto en el ámbito deportivo como en la vida cotidiana.

La inclusión de los juegos predeportivos en el plan de estudios de educación física también puede tener un



impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes. Numerosos estudios han demostrado la relación entre la actividad física y el rendimiento cognitivo, destacando los beneficios del ejercicio regular en la mejora de la concentración, la memoria y la función ejecutiva. Al proporcionar oportunidades para la actividad física en un entorno educativo, los juegos predeportivos pueden contribuir a la creación de un ambiente de aprendizaje más favorable, donde los estudiantes estén más alertas, motivados y dispuestos a participar activamente en las actividades académicas.

Los juegos predeportivos desempeñan un papel fundamental en la educación física, ofreciendo beneficios de suma importancia para todos, yendo muchísimo más allá de los resultados del desarrollo físico. Partimos desde la mejora de habilidades motrices básicas, pasando por la prevención de lesiones, fomento del rendimiento académico, enseñanza de valores fundamentales, mediante estos juegos se logra proporcionar una forma única para el crecimiento y el desarrollo de los estudiantes. Los educadores físicos son responsables de aprovechar el máximo potencial y de la mejor manera la

utilización de los juegos predeportivos con el fin de enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes, como también prepararlos para la vida, que esta sea, lo más saludable y exitosa posible. (Gardey, 2021)

Los juegos predeportivos desempeñan un papel fundamental en la educación física, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes. A través de la enseñanza de habilidades motoras básicas, el fomento del pensamiento estratégico y la promoción de la cooperación y el trabajo en equipo, estos juegos preparan a los estudiantes para una vida activa y saludable, tanto dentro como fuera del ámbito deportivo. Como educadores físicos, es nuestro deber aprovechar el potencial de los juegos predeportivos para enriquecer la experiencia de aprendizaje de nuestros estudiantes y ayudarlos a alcanzar su máximo potencial físico, cognitivo y social.

METODOLOGIA

Diseño de investigación:

Según Sampieri, un enfoque cualitativo es aquel que se guía por áreas o temas significativos de investigación. No obstante, en lugar de que la claridad sobre las preguntas de investigación e hipótesis preceda a la recolección de



datos y el análisis de estos mismos, los estudios cualitativos desarrollan preguntas e hipótesis antes, durante y después de la recolección de datos y el análisis. A fines generales, este tipo de enfoque busca principalmente la “dispersión o expansión” de los datos e información, como también consolidar las creencias y establecer exactitud a los patrones de comportamiento de una población. (Sampieri, 2014)

Para el desarrollo de este artículo científico titulado “Diseñar juegos pre deportivos adaptados al idioma inglés para el desarrollo de las capacidades motrices en los estudiantes del grado Cuarto de la Institución Educativa Lorenzo María Lleras “INEM” se utilizó el tipo de investigación cualitativa con el fin de crear y adaptar juegos con un enfoque en el desarrollo de las habilidades motrices, yendo un poco más allá se centraron en aspectos como la observación detallada de cómo interactúan con los juegos, cómo los comprenden y responden al idioma inglés utilizando las instrucciones dadas.

Tipo de investigación:

Descriptiva: el estudio descriptivo es aquel que consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos, y diversos sucesos, para así detallarlos

científicamente. Este busca especificar las propiedades, las características, y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos, o cualquier otro tipo de fenómeno que se someta a un análisis (Sampieri, 2014)

En este proyecto, se utiliza para describir los juegos predeportivos que se han diseñado junto con sus características, materiales necesarios, el desarrollo de las habilidades motoras y su relación indirecta con el idioma inglés.

Explicativa: Este tipo de estudio va mucho más allá de una descripción, estos van encaminados a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos y sociales. Se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan con dos o más variables. (Sampieri, 2014)

En la dimensión explicativa, se implementa cuando se denotan las relaciones causales entre la adaptación y creación de los juegos predeportivos y cómo estos desarrollan las habilidades motrices.

Exploratoria: Es un estudio el cual se centra en examinar un tema o un problema de investigación que se ha estudiado poco, del cual existen, muchas



dudas o no se ha abordado antes. Este tipo de estudio sirve para realmente familiarizarnos con fenómenos que son desconocidos, obtener información para llevar a cabo una investigación mucho más completa. (Sampieri, 2014)

En la investigación exploratoria, se utilizará para comprender como los juegos predeportivos adaptados al idioma inglés impactan en el desarrollo de las habilidades motrices.

Población:

Población: La población es un conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. (López, 2004)

Está compuesta por 32 estudiantes de grado 4to de la institución educativa Lorenzo María Lleras “INEM”

Muestra: La muestra es un subconjunto o parte de la población en que se llevara a cabo la investigación. Hay diversos procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra de la muestra como formulas, lógicas. (Lopez, 2004)

De esa población se trabajó con 20 estudiantes, para un 66% de la población.

¿Tipo de muestra utilizada?: Se utilizó la muestra probabilística, que es aquella donde todos los elementos o personas de una población tienen la

misma posibilidad de ser escogidos para la muestra, esta se obtiene definiendo la población y el tamaño de la muestra, por medio de una selección aleatoria o mecánica de las unidades de muestreo. (Sampieri, 2014)

Instrumentos:

La encuesta consiste en la obtención de datos de interés sociológico mediante la interrogación al sujeto de la investigación. Para la aplicación de dicho instrumento se debe tener en cuenta el previo contacto directo con los sujetos, el lugar, y la población. (Montes, 2000)

El instrumento utilizado en el desarrollo de este artículo científico, es una Encuesta a los 20 estudiantes y una entrevista al profesor de educación física de dicho curso.

RESULTADOS

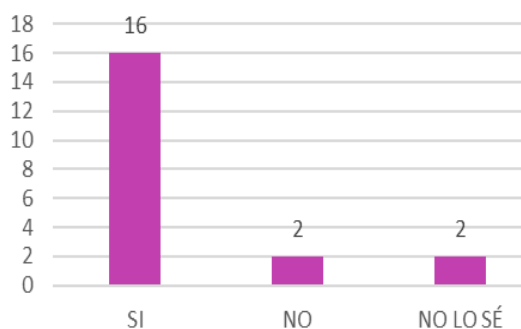
Indicador 1. Concepto básico de habilidades motrices.

Para este indicador, se tomó una pregunta que podría ser de tono subjetivo, pero se acomodó de una forma que solo se pueda responder con 3 variables, la pregunta en cuestión era sobre si sabían el concepto básico de habilidades motrices, las 3 variables eran SI/NO/NOLOSÉ (Gráfico 1).

Gráfico 1.



Concepto básico de habilidades motrices.



Según el 80% de los estudiantes reconocen de manera básica el concepto de habilidades motrices, agregado a esto el otro 20% está repartido en un 10% para estudiantes que no conocen el concepto básico de habilidades motrices, y el otro porcentaje es para aquellos estudiantes que no tiene una idea clara sobre el propio concepto.

Por otro lado, el docente de educación física de dicho curso, nos explica de una manera básica que las habilidades motrices, para él, son aquellos movimientos que se realizan las personas de manera habitual como lo son el correr, caminar, etc.

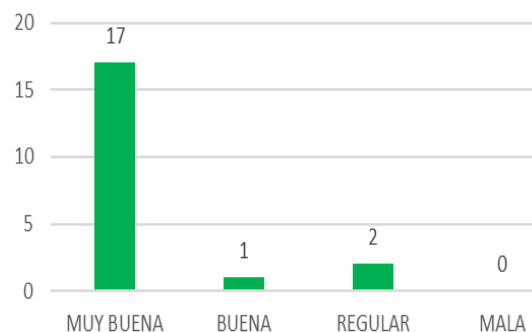
Se pudo observar de forma comparativa, que los estudiantes de la IE conocen el concepto básico de habilidades motrices, este concepto fue enseñado de manera indirecta por parte de su profesor.

Indicador 2. Valoración de la clase de educación física.

Para este segundo indicador, se transformó la pregunta, para los encuestados, era que tan buena era la clase de educación física de su profesor, y por parte del entrevistado, se le hizo un cambio, y fue preguntarle, si él consideraba que su clase era buena para los estudiantes (Gráfico 2).

Gráfico 2.

Valoración de la clase de educación física.



Se tiene constatado que un 85% o 17 de 20 de los estudiantes, dicen que su clase de educación física es Muy buena, el otro 5% dice que es buena y 10% que su clase de educación física es regular. por el lado del entrevistado, respondió que sí, pero que no la enfoca en su manera de ver, si no, que trata de desarrollarla en dependencia al contexto, habilidades y necesidades de los estudiantes.

Se pudo verificar, que existe una realización acertada de la clase de educación física por parte del profesor,



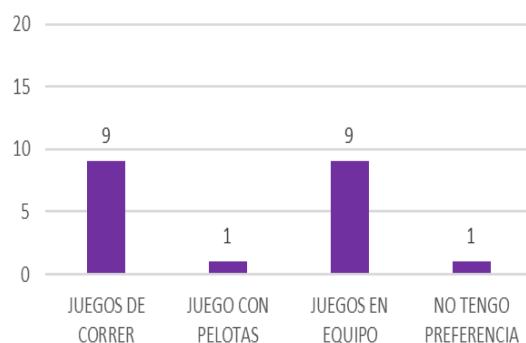
teniendo en cuenta aspectos importantes para la realización de esta misma.

Indicador 3. Tipos de juegos eran los que más desarrollaban dentro de la calle de educación física.

En el tercer indicador, se les preguntó a los estudiantes que tipos de juegos eran los que más desarrollaban dentro de la calle de educación física (Gráfico 3).

Gráfico 3.

Tipos de juegos eran los que más desarrollaban dentro de la calle de educación física.



Donde el 45% del total de los estudiantes respondieron que los tipos de juegos más utilizados durante su clase son juegos enfocados en la velocidad, rapidez o para mejor entendimiento juegos de correr, el otro 45% respondió que se utilizaban juegos de equipos, mientras que el otro 10% son juegos con cualquier clase de pelotas. Por el lado del educador físico comento que utiliza juegos que desarrollen diferentes

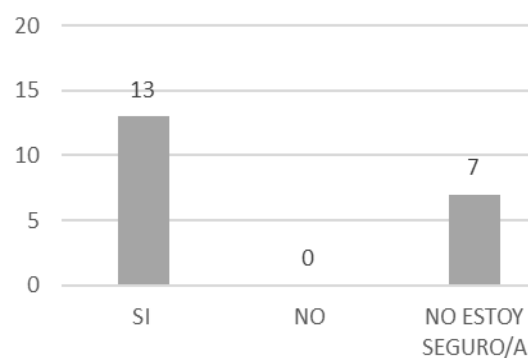
ámbitos motrices, por lo cual las respuestas del educador físico van relacionadas indirectamente a las respuestas que dieron en la encuesta realizada.

Indicador 4. Desarrollo en sus habilidades motrices

El cuarto indicador va ligado a la primera pregunta, si bien en principio no sería lógico, luego de que respondieran la primera pregunta se les hizo una explicación breve y básica sobre que son las habilidades motrices. Para este indicador se tomó la pregunta de si notaban un desarrollo en sus habilidades motrices llevando ya cierto tiempo de realizar la clase de educación física (Gráfico 4).

Gráfico 4.

Desarrollo en sus habilidades motrices.



Donde un 65% comento que, si notó un desarrollo de dichas habilidades, y un 35%, pese a la explicación, no está seguro de si se está dando un desarrollo

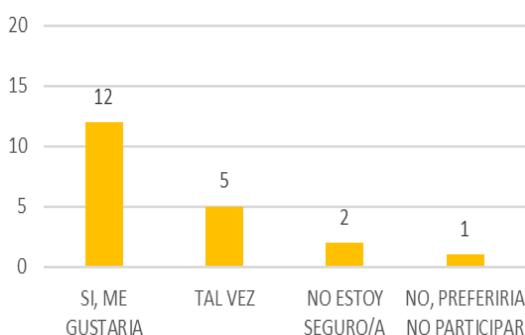


notable de la motricidad física. En contra parte el profesor, comentó que esta ha estado notando avances, más que todo en estudiantes con dificultad motriz.

Indicador 5. Tipos de actividades propuestas.

En el indicador número 5, se empezó a hacer “preguntas” relacionadas con la implementación teórica del artículo en cuestión. Por lo cual esta pregunta va encaminada a ver si los estudiantes querían el tipo de actividades propuestas en el artículo dicho (Gráfico 5).

Gráfico 5. Tipos de actividades propuestas.



Por lo cual, el 60% de los estudiantes dicen que, si les gustaría participar en esa implementación, un 25% dijo que tal vez participaría, un 10% respondió que no estaría seguro, y un 5%, siendo 1 estudiante, comentó que no le gustaría participar en las actividades. Por el lado del profesor de educación físico, este comentario que es suma importancia introducir un contexto

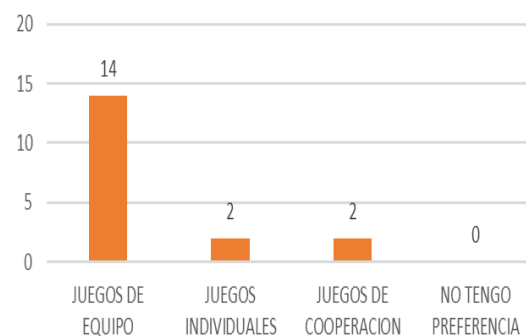
transversal en la educación física, todo esto con el fin de que sea un aumento por cualquier lado.

Indicador 6. Actividades creen que sería mejor para la implementación del artículo.

Para el siguiente indicador, que es el número 6, se les pregunta a los estudiantes que tipo de juegos o actividades creen que sería mejor para la implementación del artículo (gráfico 6).

Gráfico 6.

Actividades creen que sería mejor para la implementación del artículo.



Como podemos notar en la gráfica, los estudiantes en un 70% prefieren actividades o juegos que sean en grupo, siendo que este tipo de juegos dan un mejor impacto a la hora de realizar un proceso de enseñanza, el 10% de los estudiantes prefieren juegos individuales, y el otro 10% prefiere juegos de cooperación, entendido como juegos donde la funcionalidad es la participación de todos como 1 solo equipo.



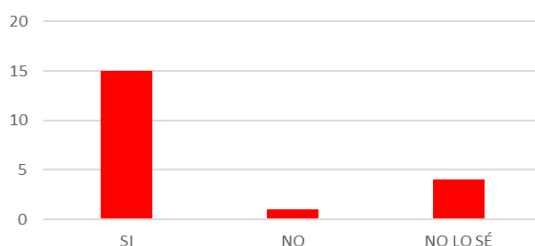
Por el lado del docente de educación física, la pregunta se le realizó un cambio, se le explicó que los tipos de juegos son los mismos, pero con la gran diferencia que iban a tener una facilidad relacionada con el idioma alterno, por lo cual se le preguntó que tópicos en inglés se utilizaran para desarrollar las actividades, a lo que respondió que tópicos relacionados con las partes corporales, elementos deportivos y medio ambiente.

Indicador 7. Mejorar la comprensión básica del inglés.

Implementación del artículo científico, por lo cual se les pregunto a los estudiantes y maestro, sobre si dicha implementación podría ayudarles a mejorar la comprensión básica del inglés, obviamente de manera indirecta (Gráfico 7).

Gráfico 7.

Mejorar la comprensión básica del inglés.



Tenemos que un 75% piensa que la implementación de dicho proyecto les sería ayuda para reforzar y mejorar su comprensión básica del inglés. Por otro

lado, el 20% dice no estar seguro si será de manera efectiva y un 5% cree que no habrá un índice de mejora para el componente del inglés.

Por otro lado, el profesor, respondió que sí, ya que se estarían realizando clases de manera diferentes a las que se dan en las diferentes instituciones incluyendo su clase, siendo así una forma dinámica de atraer el estudiante fuera de su zona de confort.

Para finalizar, tenemos que existe una relación directa entre la respuesta de los estudiantes y el profesor con respecto al mejoramiento básico del inglés utilizando la educación física.

Indicador 8. Desarrollo de habilidades motrices.

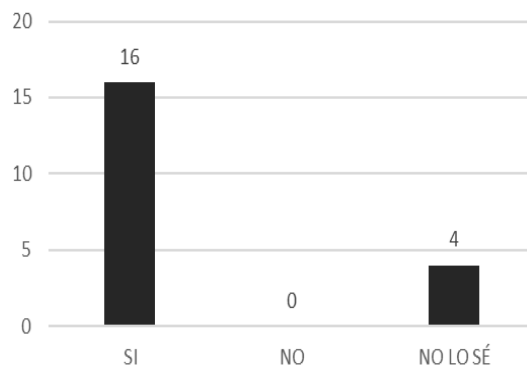
Para el indicador 8, se tomó parte de un indicador anterior, pero enfocado al artículo científico, en este se les preguntó a los estudiantes, si creen que esta implementación les hará desarrollar sus habilidades motrices (Gráfico 8).

A lo cual el 80% piensa que mediante este proyecto/artículo va a existir un desarrollo evidente de sus habilidades motrices básicas, el otro 20% responde que no sabría distinguir si existe un desarrollo o no.

Gráfico 8.



Desarrollo de habilidades motrices.



DISCUSIÓN

Discusión de resultados sobre sedentarismo y salud:

Aciertos:

Los estudios han utilizado metodologías objetivas para medir la actividad física, lo que permite obtener resultados más confiables sobre la asociación entre sedentarismo y factores de riesgo para la salud, como obesidad, hipertensión, dislipidemia y diabetes (Arias, 2010).

Se reconoce la necesidad de un compromiso y colaboración de diferentes sectores para promover estilos de vida más activos y saludables en la población, dada la importancia que ha adquirido el sedentarismo como problema de salud (Carreño Canseca, 2013; Dávila, 2012).

Desaciertos:

Los estudios transversales no permiten establecer relaciones de

causalidad entre el tiempo de estar sentado y los factores de riesgo cardiovascular, por lo que se requieren más investigaciones longitudinales (A., 2010; Olivo, 2012).

Si bien se resalta la importancia de abordar de manera integral los estilos de vida saludables, incluyendo el uso problemático del teléfono móvil y su asociación con otros factores de riesgo como el consumo de sustancias y problemas de salud mental, esto aún representa un desafío (Renzzi, 2013; Treiber, 2015).

Ampliación:

Los juegos predeportivos se han propuesto como una estrategia para el desarrollo de habilidades motrices básicas y la mejora de la concentración en el contexto de la educación física (Cabriales, 2010; Guana, s.f.).

Las encuestas en el área rural han sido utilizadas para recopilar información sobre diversos aspectos de la salud y el estilo de vida de la población (ENCUESTAS EN EL AREA RURAL, 2000).

Los juegos predeportivos se caracterizan por ser actividades lúdicas que preparan a los participantes para la práctica de deportes, desarrollando



habilidades y capacidades físicas (Etecé, 2023; Gardey, 2021; Heredia, 2022; Quintana, 2012).

La metodología de la investigación, incluyendo aspectos como la población, muestra y muestreo, son fundamentales para garantizar la validez y confiabilidad de los estudios (López, 2004; Montes, 2000; Sampieri, 2014; Suárez, 2014).

CONCLUSIONES

Por el lado del educador físico, y teniendo en cuenta las actividades, respondió que si existiría un desarrollo notable, ya que las actividades van direccionadas al desarrollo de estas mismas.

Para concluir, existe una relación entre docente y estudiantes donde ambos responden que si verían un claro desarrollo de las diversas capacidades/habilidades motrices básicas en las actividades propuestas.

Los juegos predeportivos desempeñan un papel fundamental, importante y demasiado crucial en la educación física, contribuyendo no solamente a un desarrollo físico, cognitivo de la persona, también genera un desarrollo integral de todos los estudiantes. Además, dentro del comprender relacionado con el

desarrollo físico y cognitivo, de la persona, también genera un desarrollo integral de todos los estudiantes. Además, dentro del comprender relacionado con el desarrollo físico y cognitivo, nos genera un aumento significativo de las habilidades motrices básicas, entre ellos la cooperación y el pensamiento crítico Este tipo de juegos, no solo los ayudan a desarrollarse dentro de un contexto educativo, ósea dentro del mismo contexto, también les ayuda en su vida fuera de la escuela, con una vida activa y saludable. Por otro lado, los educadores físicos deben transversalizar este área, con el fin de que los estudiantes generen y adquieran conocimientos de manera indirecta mediante la educación física, por lo cual es importante aprovechar los juegos predeportivos un componente que es eficaz a la hora de realizar las clases, por lo cual el educador debe utilizar esta herramienta para enriquecer la experiencia del proceso de aprendizaje y ayudar a los estudiantes a generar un potencial físico, cognitivo, social, cultural y contextual.

REFERENCIAS

Cabriales, J. L. (2010). Juegos predeportivos de atletismo para el desarrollo de la rapidez en las



- clases de educación física. Obtenido de Efdeportes.com: <https://www.efdeportes.com/efd148/juegos-predeportivos-de-atletismo.htm>
- ENCUESTAS EN EL AREA RURAL. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29152000000100003
- Etecé, E. (19 de NOVIEMBRE de 2023). CONCEPTOS. Obtenido de <https://concepto.de/juegos-predeportivos/>
- Gardey, J. P. (29 de marzo de 2021). Juegos predeportivos - Qué son, características, función y ejemplos. Obtenido de <https://definicion.de/juegos-predeportivos/>
- Guana, O. A. (s.f.). UNIVERSIDAD LIBRE. Obtenido de Juegos predeportivos como estrategia para el mejoramiento de la concentracion: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19323/Los%20juegos%20predeportivos%20como%20estrategia%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20concentraci%C3%B3n.pdf?sequence=2>
- Heredia, E. F. (2022). Scielo. Obtenido de Apuntes teoricos sobre el juego y el juego predeportivo desde el contexto mexicano: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000200469
- Lopez, P. L. (2004). Poblacion muestra y muestro. Obtenido de SCIELO: [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012#:~:text=a\)%20Poblaci%C3%B3n.,conocer%20algo%20en%20una%20investigaci%C3%B3n.](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012#:~:text=a)%20Poblaci%C3%B3n.,conocer%20algo%20en%20una%20investigaci%C3%B3n.)
- Montes, G. (2000). METODOLOGIA Y TECNICAS DE DISEÑO Y REALIZACION DE
- Quintana, Y. C. (Julio de 2012). EFDEPORTES. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd170/juegos-predeportivos-para-atletismo.htm#:~:text=Los%20juegos%20predeportivos%20son%20una,su%20contenido%2C%20estructura%20y%20prop%C3%B3sito>
- Sampieri, R. (2014). METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION. Mexico: Mc Graw Hill Education.
- Suarez, H. C. (2014). IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS



PREDEPORTIVOS EN EL
MEJORAMIENTO DE LAS
HABILIDADES MOTRICES
BASICAS REQUERIDAS EN EL
APRENDIZAJE DEL
ATLETISMO. Obtenido de
<https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/server/api/core/bitstreams/9762a797-fc89-4630-8f89-b547e152fe54/content>.