

## Juegos para motivar la enseñanza atletismo en edades tempranas desde la clase de Educación Física

### Games to motivate teaching athletics at early ages from Physical Education class

César Peraza Zamora<sup>1</sup>, Carlos Alberto Morales Romero<sup>2</sup>, María Lourdes Rodríguez Pérez<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Licenciado en Cultura Física, Deporte y Recreación. Universidad Isla de la Juventud «Jesús Montané Oropesa», Isla de la Juventud, Cuba.

Correo electrónico: [cperazaz@uij.edu.cu](mailto:cperazaz@uij.edu.cu)

<sup>2</sup>Profesor Bioquímica, Máster en Ciencias, Profesor Auxiliar. Universidad de Pinar del Río «Hermanos Saiz Montes de Oca», Pinar del Río, Cuba.

Correo electrónico: [carlosalbe@upr.edu.cu](mailto:carlosalbe@upr.edu.cu)

<sup>3</sup>Profesora investigadora del Centro de Estudios del Entrenamiento Deportivo en el Alto Rendimiento (CEEDAR); Doctora en Ciencias, Profesora Consultante. Universidad de Pinar del Río «Hermanos Saiz Montes de Oca», Pinar del Río, Cuba.

Correo electrónico: [lourdes.rodriguez@upr.edu.cu](mailto:lourdes.rodriguez@upr.edu.cu)

**Recibido:** 8 de septiembre de 2018.

**Aprobado:** 4 de octubre de 2018.

#### RESUMEN

El presente trabajo investigativo tiene su punto de partida en la problemática existente para la implementación del atletismo en edades tempranas, dificultad que coexiste con la masificación y práctica de este deporte en las clases de Educación Física en las escuelas. Para la investigación se tomó una muestra de alumnos 5to. y 6to. grado comprendidos entre los 10 y 12 años de edad, de dos escuelas primarias, centrando su atención al proceso de enseñanza aprendizaje del atletismo como objeto de la investigación. El objetivo consiste en implementar un conjunto de juegos alternativos para motivar la enseñanza del atletismo desde las edades más tempranas, a través de las clases de Educación Física, contribuyendo a la formación de las habilidades básicas para que el alumno pueda ir asimilando las distintas técnicas de manera lúdica. Se

#### ABSTRACT

The present research, has its starting point in the existent problem for the development of Athletics in early ages, difficulty that coexists with the spreading and practice of this sport in the lessons of Physical Education in schools. For this research there has been taken a sample of students of 5th and 6th grades, between the 10 and 12 years old, from two primary schools, centering their attention to the Process of teaching-learning of athletics like object of the research. This work has been focused as objective to implement a group of alternative games to motivate the teaching of athletics from the earliest ages, through the lessons of Physical Education, contributing to the formation of the basic skills so that the student can go assimilating the different techniques in a leisure time. Different research methods were used; so much of the theoretical

utilizaron diferentes métodos de investigación; tanto del nivel teórico como del empírico: análisis-síntesis, inductivo-deductivo, sistémico-estructural, análisis de documentos, observación y la entrevista. Su aplicación permite a los profesores tener una herramienta útil que puede ser utilizada para su preparación, así como las posibilidades de generalización de la misma en otros deportes motivo clase.

**Palabras clave:** Edad temprana; educación física; implementación; masificación; práctica.

level, as of the empiric one, such as: analysis-synthesis, inductive-deductive, systemic-structural, analysis of documents, observation and the interview. Their application allows the professors to have a useful tool that can be used for its preparation, as well as the possibilities of generalization of the same one in other sports to motivate the lessons.

**Keywords:** Early age; physical education; implementation; spreading; practice.

## INTRODUCCIÓN

El atletismo es tan antiguo como la historia del hombre, es un deporte que implica un conjunto de disciplinas agrupadas en carreras, saltos, lanzamientos, pruebas combinadas y marcha. En este sentido este deporte utiliza las tres habilidades básicas de los seres humanos, pudiéndose practicar a muy temprana edad, en ello se enfatizan los movimientos naturales y propios de esta etapa, correr, saltar y lanzar, privilegiando cantidad por calidad para no alterar componentes morfofuncionales.

La práctica de este deporte es un potente instrumento para la formación de los alumnos, es en este sentido que los profesores tienen que tener mucho cuidado al momento de impartir clases, ya que deben ser los que propician una educación y aprendizaje lúdico para los mismos y donde el juego debe ser la herramienta principal de trabajo ya que esta es la forma natural que tienen los niños de aprender, desarrollar su personalidad y su entorno social.

Según Calderón, A., Valero, A., y Marmol, A. (2014), en la década del 70 se realizaron estudios en el campo de la iniciación deportiva que conjuntamente con los trabajos realizados por Filin, (1986), Betancourt Mella, L. (1991), Calzada, A. (1999) y Conde, J. L. y Valero, A. (1997), destacan el protagonismo de la iniciación dentro del sistema de preparación del deportista. Otros estudios realizados en Cuba por Ruiz Aguilera y otros (1988); Morales Ferrer (1988); Castañeda, J. y colb. (2009), abordan este tema en el atletismo.

En la sociedad actual, el crecimiento constante de la tecnología ha obligado a rediseñar la metodología para la enseñanza-aprendizaje del atletismo desde las edades tempranas, por supuesto tomando como medio y método fundamental la utilización de los juegos predeportivos de atletismo como vía para el desarrollo de las capacidades en la Educación Física.

Los juegos predeportivos son una forma lúdica motora de tipo intermedio entre el juego y el deporte que contienen elementos afines a alguna modalidad deportiva y que son el resultado de la adaptación de los juegos deportivos con una complejidad estructural y funcional mucho menor; su contenido, estructura y propósito permiten el desarrollo de destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas ya que contienen elementos afines a alguna disciplina deportiva. Pérez Porto, 2008; Castañeda y colb., (2009) y Campbell, (2012).

Los juegos predeportivos son aquellos que exigen destreza y habilidades propias de los deportes (desplazamientos, lanzamientos, recepciones, etc.). Su práctica es recomendable como preparación para los niños que comienzan a practicar cualquier deporte, ya que les aporta una serie de recursos físicos y técnicos. Gómez Mármol, A., Calderón, A., Valero, A., (2014).

Los juegos predeportivos, como su nombre lo dice, tienen dos componentes muy importantes que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje; el juego es una actividad espontánea de los niños y por consiguiente motivador y desarrollador; el deporte es una actividad que todo niño quiere imitar con carácter competitivo, lo que le enseña a ganar y perder, individual o colectivamente, lo cual permite el desarrollo de estas capacidades. Es importante que los juegos predeportivos contribuyen además a establecer nuevos principios sobre su didáctica del: cómo hacer y qué hacer en su mejoramiento y actualización e implican un reto a ser muy racionales y creadores en su quehacer en ese sentido. La misión en esas edades tempranas es esencialmente educativa y de captación para lo que es necesario asociar juegos y competiciones.

El modelo ludotécnico de iniciación al atletismo Valero y Conde, (2003) utiliza los juegos modificados que incluyen una o varias reglas técnicas para que el niño aprenda las diferentes disciplinas atléticas, lo cual, según Valero, Delgado y Conde, (2009) contribuye a evitar la repetición continua del gesto atlético que conduce al aburrimiento y a la pérdida de interés hacia dicha práctica deportiva al tiempo que, puede facilitar la cooperación entre compañeros.

En los momentos actuales se ha de desarrollar en estas edades un atletismo más abierto, que favorezca a la clase de Educación Física, es decir, más diverso y multilateral, con la utilización de métodos que permitan establecer diferentes modificaciones que requieran los niños en función de la instalación deportiva utilizada, la edad de los participantes y sin la repetición excesiva de las mismas pruebas López y Vega, (2002). Como ejemplo de lo anterior es posible realizar pruebas fuera de la pista mediante recorridos o circuitos para desarrollar gestos y movimientos motrices deportivos de ejecución simple y que no requieran de un material muy complicado. Esta variante de recorridos y circuitos permite ocupar todo tipo de espacios e instalaciones deportivas existentes, espacios naturales, pistas, campos de fútbol y gimnasios.

Los esfuerzos realizados por especialistas en el campo de la enseñanza del atletismo no están siendo correspondidos en la práctica con un adecuado grado de motivación, con el deseado compromiso activo, ni con el nivel de ejecución óptimo durante las prácticas. Tras un análisis de la problemática desde el punto de vista didáctico, como causas que determinan la falta de interés que el alumnado siente por la práctica del atletismo destacan la metodología desfasada, la rígida estructura de las sesiones y una

motivación demasiado centrada en elementos externos Valero, (2004), tales como premios, medallas, trofeos, lo que provoca un gran abandono deportivo por parte de sus practicantes, llevando a carecer de interés y provocando aburrimiento entre los niños que lo practican García, R., y García, A. G. (2015), ya que sólo uno gana y los restantes pierden.

Por otro lado, esta metodología tradicionalista provoca estrés físico en el niño, por la continua repetición de los gestos técnicos Ruiz López, Dorta (1989), forzando la especialización en una determinada disciplina atlética durante la niñez.

Si se quiere atender las necesidades de los niños y adolescentes en cuanto a juegos, competencias, socialización, retos y aventuras, así como mostrarles el atletismo como un deporte que les ofrece diversión, competición, cooperación, etc. (con el fin de intentar atraer y retener más practicantes en este deporte), debemos adaptar los programas para que sea versátil y darle cobertura a los profesores en las clases para que se puedan realizar juegos y competencias. Watson B, H. (2008).

El análisis valorativo, crítico y reflexivo realizado complementado con los resultados del diagnóstico permitió determinar las siguientes insuficiencias de los alumnos en las clases de Educación Física utilizando el atletismo como deporte priorizado y en los métodos para lograr la correcta ejecución de cada uno de los ejercicios, las mismas deben ser atendidas como parte del proceso de formación de las habilidades motrices deportivas, entre ellas se pueden señalar:

- Insuficiente aceptación masiva de los escolares por la práctica del atletismo.
- Insuficiente motivación de los escolares por la práctica del atletismo.
- Se trasladan para los escolares modelos de enseñanza-aprendizaje del atletismo propios de adultos.
- Desarrollar habilidades de juego para luego convertirlos en problemas del conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje y participar en su solución según el contexto de actuación.
- Insuficiente empleo de métodos contemporáneos como herramientas para el aprendizaje motor de las habilidades físico-deportivas y su contextualización en la comunicación pedagógica de forma que estimulen la participación e interés en el planteamiento de problemas significativos del entorno y la indagación de soluciones adecuadas en cuanto al desarrollo de las clases de Educación Física, dirigida a la práctica del atletismo.

Tales insuficiencias se constatan en la práctica pedagógica diaria como estereotipias y limitaciones de creatividad en la actividad física programada por parte de los profesores a pesar de contarse con una plataforma teórica y tecnológica validada por el nivel de los resultados nacionales e internacionales obtenidos en el atletismo.

La investigación realizada centró su atención al proceso de enseñanza aprendizaje del atletismo en escolares del 5to y 6to grado en las clases de Educación Física como objeto de la investigación. Proyectándose como objetivo implementar un conjunto de juegos alternativos para motivar la enseñanza del atletismo desde las edades más tempranas, a través de las

clases de Educación Física, contribuyendo a la formación de las habilidades básicas para que el alumno pueda ir asimilando las distintas técnicas de manera lúdica. En el cumplimiento de este objetivo se consideró, la dinámica que caracteriza el proceso educativo en la escuela primaria y las características psicopedagógicas del escolar, concentrándose la acción investigativa en el proceso de preparación de los profesores de Educación Física.

## MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación es realizada en dos escuelas primarias: «Eliseo Reyes» y «Antonio Guiteras Holmes», ubicados en los poblados Atanagildo Cajigal Torres y La Demajagua respectivamente con los alumnos de 5to. y 6to. grado comprendidos entre los diez y 12 años de edad.

Se determina realizar un estudio censal con los alumnos y un estudio mediante una muestra aleatoria representativa con los profesores, siendo esta de 12 profesores y seleccionándose seis profesores que representan el 50 %. De ellos, cuatro profesores que representan el (67 %), cuentan con 18 años de experiencia y dos con 10 años de experiencias para el (33 %).

Se aplicaron técnicas para la indagación de la motivación y la participación en las

**Tabla 1.** Resultados del diagnóstico inicial sobre evaluación y participación de los alumnos en las actividades de atletismo en la escuela.

Evaluación	MB	%	B	%	R	%
Alumnos	60	20	112	37.3	128	42.7

clases de Educación Física. Se utilizó entrevistas, con el objetivo de valorar las consideraciones en relación a la participación y las acciones que influyen en el interés por obtener resultados en las clases de atletismo que se imparten en la Educación Física para escolares de 5to y 6to grado en las escuelas primarias.

Se utilizaron diferentes métodos de investigación; tanto del nivel teórico, como del empírico, tales como: análisis-síntesis, inductivo-deductivo, sistémico-estructural, análisis de documentos, observación y la entrevista.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A través del marco teórico referencial quedó demostrado que con la etapa de iniciación o formación básica el hombre da los primeros pasos en el deporte hasta la más elevada maestría deportiva y que los juegos constituye una vía que posibilita desarrollar la misma.

En el diagnóstico inicial realizado en la investigación, se trazó como objetivo verificar el estado de la motivación por las clases de Educación Física desde la participación y evaluación obtenida por cada alumno; para dichos parámetros se tomaron como indicadores de evaluación: muy bien (MB), bien (B) y regular (R), esto permitió obtener los siguientes resultados.

Se puede valorar que 172 alumnos que representa el 57,3 % de 300, son los evaluados entre B y MB y participan en las diferentes actividades del atletismo en la escuela y los 128 alumnos que representan el 42,7 %, son los evaluados de R y no participan en dichas actividades. (Ver tabla 1)

**Juegos de recorridos para desarrollar movimientos motrices de ejecución simple.**

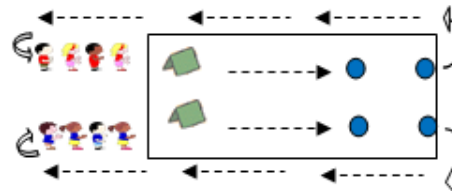
La propuesta es hecha basándose en las edades y características de los niños, también según el tipo de resistencia a desarrollar en el juego por la clasificación de este, en la misma se asumen criterios de González Millán C. (2009), los juegos se incluyen en las clases de deportes con el fin de estimular la concentración de la atención de los practicantes, elevar el estado emocional, la preparación técnica y física y además sirven para lograr la recuperación de los alumnos, siempre que se cumplan las orientaciones metodológicas establecidas para este tipo de actividad física.

Demás está decir que de cada una de ellas se podrá desprender variantes que amplían las posibilidades de ejecución, en complejidad, en números de participantes, en espacio disponible, etc.

**Objetivos instructivos**

Que los niños sean capaces de:

- Familiarizarse con los ejercicios básicos, sustentados en la adquisición de hábitos y habilidades motoras que propicien en el futuro la práctica de las diferentes áreas del atletismo.



**Juego No. 2**

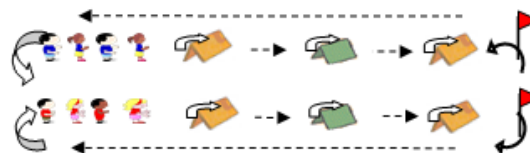
**Nombre del juego:** La flecha humana.

**Objetivo:** desarrollar la rapidez y la coordinación de brazos y piernas.

**Organización:** los alumnos realizarán una carrera rápida, saltarán los obstáculos que se encuentran en el recorrido, dan una vuelta a la bandera final, regresan por fuera manteniendo su velocidad y se incorporan a su equipo de juego.

**Regla:**

- No puede evadir ningún obstáculo.
- El alumno que da continuidad al juego, sale cuando haya llegado su compañero de equipo.
- Gana el equipo que culmine primero el recorrido, sin violar lo antes establecido.



**Juego No. 3**

**Nombre del juego:** El Relevó.

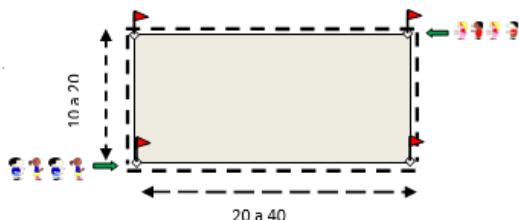
**Objetivo:** mejorar la rapidez de traslación y la coordinación de brazos y piernas.



**Organización:** los alumnos que inician el recorrido portarán un bastón en sus manos, a la señal del profesor, iniciarán una carrera rápida, pasando por todos los puntos señalizados hasta que cada integrante llegue a su equipo de origen, ubicado detrás de cada bandera situada en la esquina contraria, al sonar el silbato el primero de cada equipo saldrá a su máxima velocidad, se repite hasta que todos los integrantes hayan vencido el recorrido establecido.

**Regla:**

- El alumno que inicia el recorrido, no se le puede caer el bastón.
- El alumno que recibe no puede adelantarse para tomar el bastón.
- Gana el equipo que sus integrantes culminen con la zona de cambio.



**Especialidades de ruta:** marcha deportiva.

**Juego No. 4**

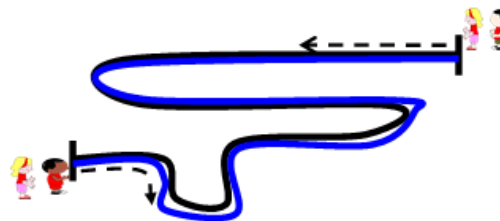
**Nombre del juego:** El marchista olímpico en el laberinto.

**Objetivo:** mejorar la resistencia de corta duración y coordinación de brazos y piernas.

**Organización:** los estudiantes organizados en equipo en cada esquina del laberinto, de esquina a esquina, tendrá una distancia de 30 a 40 metros y de ancho 15 a 20 metros aproximadamente, a la señal del profesor los alumnos que están en las esquinas comenzarán el recorrido con movimientos imitando la marcha deportiva (pasos rápidos y constantes), hasta llegar al punto contrario del laberinto.

**Regla:**

- No se puede correr.
- Los marchistas no pueden alejarse de la línea de referencia para el recorrido.
- No se puede salir antes que haya llegado su compañero de equipo al punto final de su recorrido.
- Pierde el equipo que uno de sus integrantes viole lo antes establecido.



**Especialidades de campo:** salto.

**Juego No. 5**

**Nombre del juego:** El salto del canguro.

**Objetivo:** mejorar saltabilidad y la coordinación de brazos y piernas.

**Contenido:** salto de longitud.

**Organización:** lo alumnos formados en dos equipos de igual cantidad de integrantes, cada integrante de forma alternada debe realizar de tres a cinco saltos, según lo requiera para determinar el ganador, cada equipo organiza la forma en la que saldrán sus integrantes para realizar el salto.

**Regla:**

- No puede realizar más de un balanceo con los brazos para ejecutar el salto.
- El salto es válido si no comete errores en la plataforma de salto.
- Gana el equipo en el que mayor cantidad de integrantes hayan alcanzado los mejores resultados.

**Juego No 6.**

**Nombre del juego:** El saltamontes.

**Objetivo:** combinar el despegue con dos o tres pasos de impulso y el vuelo mediante juego.

**Materiales:** cajas de cartón de un ancho aproximado de 40 cm., tizas.

**Contenido:** salto de longitud.

**Organización:** los alumnos formados en dos equipos de igual cantidad, se ubicarán en hileras detrás de una línea de salida, que estará pintada sobre el suelo a una distancia de uno a dos metros, estará pintada la línea límite y sobre ella pintada la tablilla que tendrá un ancho de 12 centímetros por 35 centímetros de largo, permitiendo el despegue del salto, la caja de cartón estará colocada a 20 o 40 cm de la tablilla de salto.

**Desarrollo:** cada alumno podrá dar de dos a tres pasos para ejecutar el despegue sobre la tablilla y realizar el vuelo, regresará rápidamente al final de la hilera para que el siguiente alumno lo ejecute. Los propios alumnos decretarán la pisada incorrecta en la tablilla.



**Reglas:**

- No es válido si se despega después de la tablilla.
- Aumentar la distancia entre la tablilla y la caja de cartón.
- Gana el equipo que menos errores cometa.

**Especialidades de campo:** lanzamiento de pelota.

**Juego No. 7**

**Nombre:** Lanza la pelota.

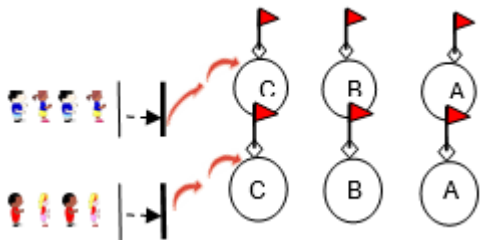
**Materiales:** silbato, pelota de béisbol, otra similar que reúna los requisitos requeridos.

**Objetivos:** familiarizar a los niños con el lanzamiento de la pelota.

**Organización:** los alumnos, formado en hileras detrás de una línea, ubicada 15 m



una de la otra, para la toma de impulso y efectuar el lanzamiento, de línea final al primer círculo **A**= 15 m, al segundo **B**= 25 m, al tercero **C**= 35, que estarán situado al frente, después de la última línea al círculo, son los sectores de referencia para el área de impacto al blanco, se colocan dos alumnos como coge huella, estos emitirán la puntuación, rotan la posición y el que realiza el lanzamiento pasa al área y adopta esa posición. A la señal del profesor los alumnos inician el lanzamiento, de forma alternada.



**Desarrollo:** se inicia el recorrido con la arrancada media a una distancia de 25m, ejecutan el lanzamiento hacia los sectores de referencias, estos pueden estar señalizados por aros, banderas u otro objeto que permita la visibilidad del lanzador.

**Reglas:**

- Los niños no deben sobrepasar la línea de lanzamiento.
- El equipo ganador será los que sus integrantes obtengan mejores resultados.
- Para determinar el ganador general se realiza una suma de todos los puntos alcanzados individualmente.

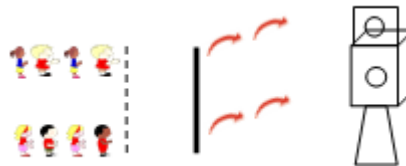
**Juego No. 8**

**Nombre del juego:** El tiro a la diana.

**Objetivo:** lanzar la pelota con desplazamiento y retraso del implemento hacia una dirección, mediante juego.

**Materiales:** pelotas u objetos que puedan cumplir la misma función, tizas y una diana a una altura de dos metros del suelo.

**Organización:** los alumnos formarán equipos en hileras. Se trazarán dos líneas en el suelo, una con la cual se limitará la salida de cada alumno del equipo y la otra a tres metros de distancia aproximado para limitar el desplazamiento. A una distancia de diez a quince metros de la línea de tiro se colocará el blanco, que puede ser una diana de cartón sostenida por un soporte o pintada en una pared.



**Desarrollo:** el primero de cada hilera, hace sus pasos de impulso y lanza hacia el blanco. Habrá un alumno cerca del blanco para recoger el implemento y anotar el tiro acertado, dicho alumno será sustituido por el siguiente alumno que ejecuta y así sucesivamente hasta que todos hayan lanzado.

**Reglas:**

- No es válido el lanzamiento que se ejecute después de la línea de tiro.
- Alguna propuesta de los alumnos fuera de las previstas.
- Gana el equipo que más veces haya dado en la diana o cerca de esta.

Después del análisis de los resultados del diagnóstico inicial, se implementó la estrategia didáctica para la práctica del atletismo en la escuela. La utilización del juego como método principal para lograr la armonía en el desarrollo de habilidades técnica, desarrollo de capacidades física y

habilidades lógicas, fue el derrotero principal para lograr la afluencia de escolares en la práctica del deporte, con la principal finalidad de recrearse durante la realización de cada una de las modalidades que conforman el *Deporte Rey*.

**Tabla 2.** Resultados de evaluación y participación de los alumnos en las actividades de atletismo en la escuela una vez aplicada la estrategia metodológica para el desarrollo de las clases.

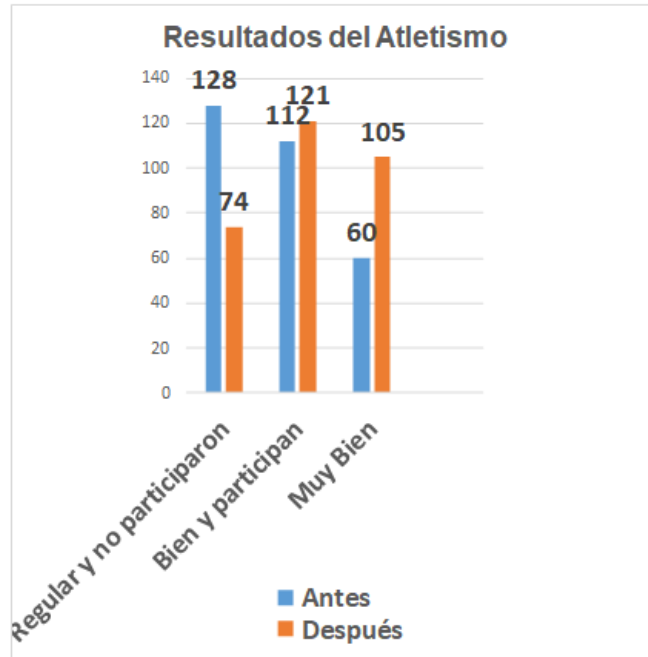
Evaluación	MB	%	B	%	R	%
Alumnos	105	35	121	40.3	72	24.7

Pudiéndose constatar que 226 alumnos que representa el 75,3 % de 300, son los evaluados entre B y MB y participan en las diferentes actividades del atletismo en la

escuela y los 74 alumnos restantes, que representan 24,7 % son los evaluados de R y no participan en dichas actividades. (Ver tabla 2 y 3)

**Tabla 3.** Comparación de los resultados del atletismo a partir de la evaluación y participación de los alumnos.

Categorías	Antes	%	Después	%
Regular y no participaron	128	42.7	74	24.7
Bien y participan	112	37.3	121	40.3
Muy Bien	60	20.0	105	35.0



**Prueba e IC para dos proporciones bajo el supuesto de normalidad**

H<sub>0</sub>: la proporción de B y MB antes y después de introducir los juegos son iguales  
 H<sub>1</sub>: la proporción de B y MB después de introducirlos juegos es mayor que antes de hacerlo.

Muestra X N Muestra p

1 172 300 0,573333<sub>0</sub>

2 226 300 0,753333

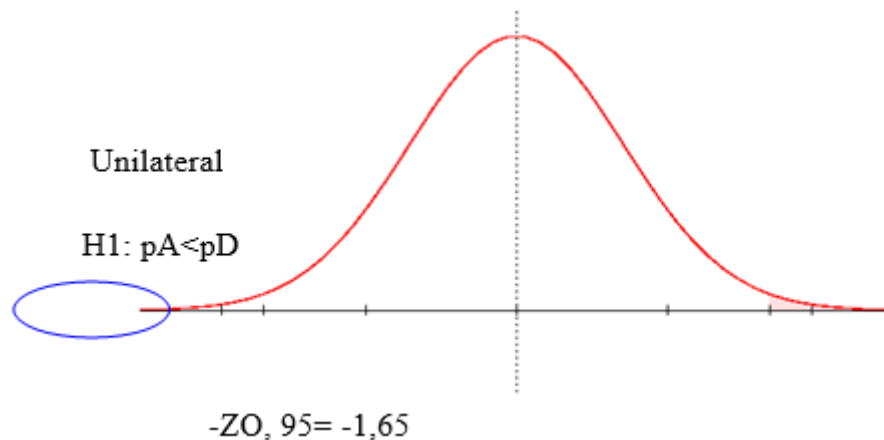
Diferencia = p (1) - p (2)

Estimado de la diferencia: -0,18

Límite inferior 95 % de la diferencia: -0,242305

Prueba para la diferencia = 0 vs. > 0: Z = -4,67 Valor P = 1,000

Prueba exacta de Fisher: Valor P = 1,000



Como  $Z = -4,67$ , es mucho menor que el punto crítico que es  $-1,65$  se tiene que  $-1,65 < -4,67$ , se rechaza la hipótesis de nulidad; razón por la cual, se concluye que la proporción de B y MB después de introducirlos juegos es mayor que antes de aplicarlos con una confiabilidad del 95 %, con ello se prueba la efectividad y novedad de los juegos utilizados.

Se puede plantear que la aplicación de esta propuesta favoreció de forma significativa los resultados de la preparación metodológica, teniendo en cuenta las particularidades de los diferentes juegos creados para las clases de atletismo, sin un diseño rígido de los medios, lo que permitió a los niños adaptarse, influyendo positivamente en la adquisición de los conocimientos, hábitos y habilidades, alcanzando mejores calificaciones, elevando su nivel de motivación, aceptación y participación por las clases de atletismo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Betancourt Mella, L. (1991). *Atletismo en el ámbito escolar y deportivo*. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.

Calderón, A., Valero, A., y Mármol, A. (2014). La iniciación deportiva al atletismo. En: A. Valero y A. Mármol, (1997) *Fundamentos del Atletismo: Claves para su enseñanza* (pp. 46-71). Madrid: Pila Teleña.

Calzada, A. (1999). *Manuales para la enseñanza. Iniciación al atletismo*. Madrid: Gymnos.

Campbell Quintana Y. (2012). Juegos predeportivos para la masificación de la práctica del atletismo categoría 8 y 9 años en el municipio Baraguá-efdeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires - Año 17 - Nº 170 -Disponible en: <http://www.efdeportes.com/>

Castañeda, J. y col. (2009). *Programa de Iniciación en la etapa de formación básica del Atletismo cubano edades 8-11 años*. Ciudad de la Habana, soporte magnético.

- Conde, J. L. y Valero, A. (1997). Modelo Renovador de Iniciación Deportiva al Atletismo. *Ciencias de la Actividad Física*, 5, 109-121.
- Filin, V. P. (1986). *La preparación de Velocidad fuerza de los deportistas jóvenes*. Moscú: Editorial Cultura Física y Deportes, 210p.
- García, R., y García, A. G. (2015). Instrumentos de evaluación por competencias en primaria: experiencia didáctica en el área de educación física. *Aula de encuentro*, 17(2), 155-178. Disponible en: <http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/2664/2132>
- Gómez Marmol, A., Calderón, A. y Valero, A. (2014). Análisis comparativo de diferentes modelos de enseñanza para la iniciación deportiva al atletismo. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 16(2), 104-121.
- González Millán C. (2009). *Juego y educación física*. Editorial. Alhambra. Sociedad y Deporte.
- López A. y Vega C. (2002). «Tendencias contemporáneas de la clase de Educación Física». Serie pedagógica 26. Morelia. México.
- Morales Ferrer, Ana María. (1988). Fundamentos de la enseñanza de las técnicas de las disciplinas atléticas». ISCF Manuel Fajardo, La Habana. Cuba.
- Ruiz Aguilera Ariel y otros. (1988). «Teoría y metodología de la enseñanza de la educación física». Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Ruiz López, Dorta (1989) *Metodología de la enseñanza de la Educación Física*.
- Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Peraza Zamora, C., Rodríguez Rodríguez, M. (2013). Juegos de movimiento para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños del sexto año de vida. *efdeportes. Revista Digital*, 18, N° 186, Pág.: 10.
- Pérez Porto, Julián (2008). Definición de juegos predeportivos Disponible en: <https://definicion.de/juegos-predeportivos/>
- Valero, A. y Conde, J. L. (2003). *La iniciación atletismo a través de los juegos*. Málaga: Aljibe.
- Valero, A. (2004). Situación actual de la metodología en la iniciación deportiva al atletismo. *Revista de Educación Física. Renovar la teoría y la práctica*, 94, 13-20.
- Valero, A., Delgado, M. y Conde, J. L. (2009). Motivación hacia la práctica del atletismo en la educación primaria en función de dos propuestas de enseñanza/aprendizaje. *Revista de Psicología del Deporte*, 18(2), 123-136. Disponible en: <http://www.rpd-online.com/article/view/299/pdf>
- Valero Valenzuela, A.; Gómez-Mármol, A. y Pérez González, A. (2016). Temporalización en la enseñanza del atletismo a través del modelo ludotécnico. *Aula de Encuentro*, 18 (2), pp. 184-202.
- Watson Brown H. (2008). *Teoría y Práctica de los juegos*. Editorial Deportes, La Habana.
- Zapata O. y Aquino (1983). *El aprendizaje por el juego*. Editorial Pax, México. México.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

Copyright (c) José Elpidio Trabanco Fonte, Lourdes Pando López