

Consideraciones del juego en el deporte y el aprendizaje

Considerations of the game in sports and learning

Freddy Mauricio Pillco-Guamán¹, Verónica Noemí Bravo-Ramón²

¹Lic. Universidad Católica de Cuenca, Ecuador. mchung5563@utm.edu.ec

²M. Sc. Universidad Católica de Cuenca, Ecuador. vbravor@ucacue.edu.ec

Fecha de recepción: 21 de junio de 2021

Fecha de aceptación: 28 de agosto de 2021

RESUMEN

El objetivo del trabajo es realizar un análisis del comportamiento bibliográfico sobre las consideraciones del juego en el deporte y el aprendizaje. En la investigación se utilizaron métodos y técnicas tales como el analítico-sintético y el inductivo-deductivo y la revisión de documentos que permitieron revelar la existencia de diversos enfoques pedagógicos que sustentan la aplicación del juego tanto en el deporte como en el aprendizaje de cualquier materia escolar. Se considera la presencia de indicios que permiten profundizar en esta arista, que inciden en la identificación de nuevas líneas de investigación en esta perspectiva de la pedagogía de la actividad física.

Palabras clave: Comportamiento bibliográfico; Juego; Deporte; Aprendizaje

ABSTRACT

The objective of the work is to carry out an analysis of the bibliographic behavior about the considerations of the game in sport and learning. The research used methods and techniques such as analytical-synthetic and inductive-deductive and the review of documents that allowed to reveal the existence of various pedagogical approaches that support the application of the game both in sport and in the learning of any subject school. The presence of indications that allow us to delve into this edge is considered, which affect the identification of new lines of research in this perspective of the pedagogy of physical activity.

Keywords: Bibliographic behavior; Game; Sports; Learning

INTRODUCCIÓN

El deporte en el mundo actual, se caracteriza por la disminución de las edades de

competición, el alto nivel competitivo que obedece a la participación de atletas profesionales y al elevado desarrollo tecnológico, este nuevo contexto del panorama deportivo, exige de especial atención al aprendizaje de los atletas. Es por ello, que se acuden a medios que motiven a los practicantes a realizar el aprendizaje de los contenidos con mayor nivel de motivación, donde el juego adquiere una connotación especial.

En concordancia con lo anterior y a decir de varios autores que han estudiado esta temática, donde es necesario mencionar Gallardo (2018); J. Quijije, Ramírez, D. Quijije & Gordo (2020), quienes coinciden en que el juego coadyuva al despliegue positivo de las habilidades en la que se enmarcan: las físicas, motrices, creativas y relaciones psicosociales necesarias para la participación activa de las personas en la sociedad. Apostando de esta forma a un desenvolvimiento natural, invitando a los niños/niñas a disfrutar del juego por placer y con libertad. Es imprescindible mencionar que el objetivo de este texto, es generar conciencia de la importancia que involucra el juego y el deporte como acciones fundamentales en el proceso de aprendizaje, mismos que abrazan la intención de alcanzar un aprendizaje significativo.

En la actualidad, el juego es considerado como uno de los medios esenciales en el deporte. Pues es utilizado tanto como un método para el desarrollo de habilidades y capacidades, como un vehículo idóneo para el aprendizaje de diferentes elementos técnicos o perfeccionamiento de ellos. Ello se encuentra referenciado en autores como: Forteza & Ramírez (2007) que han sistematizado que el juego es un método viable para ser utilizado en el deporte a diferentes niveles.

Cada vez es más frecuente que los entrenadores y profesores direccionaron el aprendizaje hacia formas integradas de preparación situando al juego como un elemento determinante en el fomento de los procesos de análisis, toma de decisiones y formación de la acción motriz aspectos decisorios en este nuevo entorno deportivo. Aspectos compartidos por Méndez (2017), este autor realiza además un profundo análisis del empleo de juegos simplificados y modificados en el aprendizaje de diferentes contenidos del deporte.

Es porque cada día es más utilizado entre profesores y entrenadores para cumplir con los objetivos trazados a diferentes niveles deportivos. Es por ello que autores como Moyles (1999), consideran que el juego es una vía esencial para el aprendizaje humano en diferentes campos del saber. Cuestión que ha sido utilizada en el deporte por muchos años.

Esto también, ha sido sistematizado por autores e investigadores, donde sobresale Piaget (1981), quien plantea que el juego es una forma de aprendizaje simbólico de gran valor, ya que condiciona al practicante a realizar construcciones más adaptadas, predominando la asimilación de lo real.

En este mismo orden de ideas, Blanco (2020) considera que en las teorías pedagógicas contemporáneas hacen que el juego se haya convertido en una herramienta importante para el aprendizaje de los deportistas. Pues ya se habla con mucha fuerza del aprendizaje basado en juegos, el que se realiza con el objetivo de aprender contenidos didácticos de determinada materia, de una forma divertida y muy motivadora para el aprendiz, la idea es generar en el estudiante las mismas emociones y sentimientos que sienten cuando juega.

Las condiciones actuales de la práctica deportiva, unidas a los retos de la globalización, los cambios de las relaciones económicas en la sociedad, las modificaciones del sistema de valores sociales e individuales y los avances de los sistemas de aprendizajes, producen transformaciones, tanto en el ámbito nacional como internacional. Cuestión que requiere una profundización sobre teorías que profundicen en el juego como medio en el deporte y el aprendizaje en aras de promover una nueva visión en la comunidad científica internacional.

Razón por la cual se justifica el presente estudio, que tiene como objetivo: realizar un análisis del comportamiento bibliográfico sobre las consideraciones del juego en el deporte y el aprendizaje.

DESARROLLO

En aras de profundizar en las principales características y teorías del juego. Se inicia con lo planteado por Corominas, y citado por Huizinga (2002), los que consideran que este término es el vocablo castellano “juego” procede

etimológicamente del latín *iocus -i* (broma, chanza, gracia, frivolidad, ligereza, pasatiempo, diversión); *ioci*, juegos, diversiones, pasatiempo.

Es por ello que, la palabra juego se usa en escenarios muy diversos y con gran variedad de significados. El análisis etimológico realizado muestra que está asociada a todo acto realizado con ligereza; a la idea de lucha; también tiene connotaciones de tipo artístico y estético.

Lo cual hace que la categoría juego sea muy utilizada para diversos fines, esto ha ocurrido a lo largo de la historia evolutiva de la humanidad. En este trabajo se realiza un análisis de las principales definiciones de esta categoría.

En el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (DRAE) (1992, p. 195), se considera que el juego es *“un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”*.

Autores como Huizinga (2002 p. 12), quién planteó que: *“En algunas culturas indígenas, por ejemplo, el juego se convirtió en la forma que encontraban los jóvenes para hacer parte y ser aceptados como los futuros hombres y mujeres de la sociedad”*

Para Viciano & Conde (2002, p. 83) el juego es *“un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”*.

Según los argumentos de Garaigordobil y Fagoaga (2006, p. 18), el juego es *“una actividad vital en indispensable para el desarrollo humano”*.

Por otra parte, Carmona y Villanueva (2006, p.11) el juego es *“un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”*.

Es de resaltar lo planteado por Bañeres et al, (2008, p. 9), quienes se refieren al juego como: *“Una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales.”*

Como se puede evidenciar en las definiciones antes abordadas, existe un consenso entre los autores consultados respecto a los elementos conceptuales de

esta categoría. Pues en su mayoría de alguna forma revelan que está asociado al crecimiento o desarrollo, la diversión, interacción y comunicación.

Es por esto que son diversos los investigadores que han sistematizado las características principales que poseen los juegos, dentro de ellos sobresalen: Romero y Gómez (2008), Chacón (2008), Bañeres (2008), Delgado (2011), Torres (2002), Ramírez (2012), J. Quijije, Ramírez, D. Quijije & Gordo (2020) entre otros. Los que comparten que estas son:

- El juego es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano
- El juego como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre
- El juego surge de manera voluntaria y libre
- El juego implica actividad
- El juego tiene una función de adaptación afectivo-emocional
- Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje

En concordancia con estas últimas ideas es que considera que el juego debe estar presente en los niños/niñas, es por su gran aporte a nivel cognitivo, educativo y motriz. Para ello, es importante conocer lo sistematizado por Meneses y Monge (2001, p.21) los que consideraron que *“El juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo.”* Además, aducen que es debe convirtiéndose en una actividad primordial en el niño/niña, ya que a través del mismo se canalizan emociones y sentimientos imprescindibles en el desarrollo integral de las personas.

En este contexto, Martínez (2019, p.28) señala *“Los niños juegan por placer. Pero la función primordial del juego es colaborar activamente en el progreso intelectual y la maduración personal”* procesos que se nutren de diferentes actividades tanto físicas como motrices, que desenvuelvan la creatividad y las relaciones sociales con el propósito de preparar al individuo para una vida futura.

Son diversas las teorías existentes sobre el juego a lo largo de la evolución de esta categoría. Esta idea ha sido profundizada por autores como, Ortega (1992) y Delgado (2011), entre otros. Donde estos investigadores coinciden en agruparlas en tres grandes grupos.

1. Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX

(Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller, teoría de la relajación de Motriz Lázarus y la teoría el ejercicio preparatorio o pre-ejercicio Karl Gross).

2. Las teorías de la primera mitad del siglo XX

(Teoría de la recapitulación de Stanley Hall, teoría del juego o del ejercicio preparatorio de Carr, teoría general del juego de Buytendik, teoría de la ficción de E. Claparède y el psicoanálisis de Sigmund Freud).

3. Las teorías de la segunda mitad del siglo XX

(Teoría socio histórico de Lew Vygotski, teoría psicoevolutiva de Jean Piaget, teoría ecológica de U. Brofenbrenner, teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillos y el juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon).

Lo hasta aquí descrito es una muestra importante de la utilidad que posee el juego y su posible aplicación a varios contextos. Donde ha sido utilizado en el deporte como un medio esencial para su desarrollo.

Es por ello que, el deporte tiene cierta relación con el juego, porque en ambos contextos el sujeto escoge las actividades que va a desarrollar disfrutando de las mismas, Entre las principales diferencias destacadas por Aldaz & Cayo (2014) está que el juego se lo realiza de forma espontánea y el deporte es una actividad donde la competitividad prima en su ejecución así lo reza.

El autor Aldaz & Cayo (2014, p. 24), considera que el deporte es:

“...toda actividad física y mental caracterizada por una actitud lúcida y de afán competitivo de comprobación o desafío, dentro de disciplinas y normas preestablecidas constantes en los reglamentos de las organizaciones nacionales y/o internacionales correspondientes, orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales y desarrollar fortalezas y habilidades susceptibles de potenciación”.

En este contexto el deporte no solo tiene el afán de mantener ocupado el tiempo del niño o simplemente divertirse en actividad que brinde frutos significativos en el futuro, si no que la misma es una acción que requiere mayor concentración,

entrega, compromiso y sacrificio, siendo un complemento en el crecimiento y educación en valores del ser humano.

En el juego es un medio muy utilizado en el deporte actual para el desarrollo de habilidades y capacidades físicas tales como: la fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad, que se perfecciona cuando el infante se dedica por completo a realizar actividad deportiva como tal, generando que la condición física del individuo crezca elocuentemente.

Estas capacidades se relacionan mucho con el juego ya que son las principales habilidades motrices y físicas que se despliegan naturalmente en los niños y por supuesto es necesaria la aplicación del juego y el deporte en conjunto ya que pueden brindar resultados positivos permitiendo que el individuo desarrolle su personalidad y mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es importante abordar que son varios los autores del entrenamiento deportivo, que plantean que el juego es un método fundamental para el trabajo. Dentro de ellos sobresale Forteza & Ramírez (2007) quienes plantean que las características de este método en el entrenamiento deportivo son las siguientes:

- En la actividad con los deportistas se prevé el logro de un objetivo en condiciones constantes y casualmente variantes. Los deportistas siempre realizan un determinado papel.
- Existe variedad de formas para lograr el objetivo. Las reglas de juego por lo común prevén una línea general de éste para alcanzar su objetivo, pero en la utilización de este método los deportistas pueden alcanzarlo de diferentes formas. De aquí se desprenden otros rasgos del método de juego:
 - ✓ La amplia independencia de las acciones de los deportistas, los altos requisitos que se les plantea a su iniciativa, agilidad, ingeniosidad.
 - ✓ La modelación de las relaciones tensas entre los individuos y entre los grupos, la elevada emotividad. El estado emocional que el juego crea permite “disimular” la carga en el juego y los deportistas realizan un volumen de carga bastante considerable a una intensidad alta “como si no lo notaran”.

Este método se utiliza para el perfeccionamiento de los hábitos motores en diferentes condiciones; para la educación de las capacidades motrices; para el perfeccionamiento de la agilidad; para la educación de las cualidades de la personalidad. Sus particularidades son:

- Una carga física y funcional inusual sobre el organismo.
- Se crean determinadas premisas para la formación de la personalidad.

También es necesario abordar que la influencia del juego en el deporte permite el desarrollo en los niños, ya que desde el ámbito de la salud el deporte influye en la evolución y progreso del sistema esquelético, muscular y vascular, el mantenerse activamente realizando actividad física reduce el riesgo de contraer algún tipo de patologías como la depresión, ansiedad y colabora significativamente en el proceso de aprendizaje.

Si bien la influencia del deporte en la salud cardiovascular, la condición física o en aspectos como la socialización, el auto concepto y el bienestar general del niño/niña está profundamente contrastado, cada vez son más las investigaciones que la señalan como un elemento determinante en los procesos cognitivos de niños y jóvenes. (Reloba, et al, 2016).

Como se ha abordado con anterioridad, el juego posee características adaptables a las condiciones de la práctica deportiva con fines competitivos. Cuestión que revelan su importancia en esta esfera de actuación de los profesionales de la pedagogía de la actividad física.

Se considera oportuno plantear que el juego también es un medio importante para el aprendizaje. Sin importar el contexto de realización de este. En los últimos años se ha convertido en una herramienta importante y máxime en tiempos como los actuales que el mundo se encuentra en medio de una pandemia de Covid-19, donde los entornos virtuales y el vínculo del aprendizaje familiar se convierten en una herramienta cotidiana, lo cual hace del juego un medio de educación esencial. En el juego como medio educativo del proceso enseñanza-aprendizaje, es lógico que se hable del binomio juego y educación, ya que ellos son compatibles y necesarios, por lo que constituyen una pareja inseparable en el crecimiento de cualquier persona.

Desde un enfoque pedagógico, es preciso entender el aporte del juego con el aprendizaje y el desarrollo cognitivo. Al respecto, Montañés et al (2000) mencionan que el juego permite la construcción del conocimiento desde la experiencia propia en los espacios idóneos. Desde las primeras etapas el juego tiene un rol importante, pues es de las pocas actividades que el niño puede realizar convirtiéndolas en situaciones que beneficien de mejor forma el desarrollo cognitivo e integral, pues el mismo autor considera que no existe diferencia entre aprender y jugar.

Es por ello que, diversos autores sistematizan algunas teorías que desde un enfoque pedagógico sustentan su aplicación en aras de lograr un proceso de enseñanza aprendizaje más emotivo y dinámico.

Dentro de los autores sistematizados, se encuentran Pacheco & Causado (2018); Blanco (2020) quienes plantean que un enfoque interesante es el aprendizaje basado en el juego. Pues esta perspectiva pedagógica consiste en la utilización de juegos como herramientas de apoyo al aprendizaje, la asimilación o evaluación. Se basa, principalmente, en aprender jugando. Es decir, el uso de juegos para la adquisición de las competencias y conocimientos específicos de diferentes materias tanto académicas como deportivas. Esta tiene como ventaja que convierte en protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Otros de las perspectivas pedagógicas que sustenten la aplicación del juego en el aprendizaje, es la gamificación. Donde autores como, Posada, (2013); Borrás, (2015) Gaitán, (2015) y Bueno & Ramírez (2020) consideran que esta es una técnica de aprendizaje que adapta la esencia, pensamiento, elementos, técnica y la mecánica de los juegos al contexto educativo profesional con el objetivo de conseguir mejores resultados, ya sea comprendiendo mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Además, es preciso mirar al juego desde otra perspectiva, una en la que sirva como una herramienta que puede ayudar al docente para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje dejando de lado la perspectiva tradicionalista, brindando la oportunidad de que el estudiante genere el aprendizaje de manera significativa.

Al respecto se comparte lo planteado por Montero (2017, p. 77), para quien los juegos didácticos dentro del marco educativo no tienen por qué verse como una pérdida de tiempo, más bien son una forma que permita llamar la atención de la población estudiantil y con esto mejorar sus notas y por consiguiente el rendimiento académico.

La posible aplicación al contexto educativo actual, de lo antes mencionado puede ser mediante los postulados del aprendizaje desarrollador descritos por Castellanos (2005), dentro de ellos:

- El aprendizaje está estrechamente vinculado a las necesidades y experiencias significativas de los sujetos y, por tanto, a un contexto socio-cultural concreto.
- El aprendizaje es un proceso de participación, de colaboración y de interacción, aunque su punto central y principal instrumento es el propio sujeto que aprende.
- El aprendizaje es tanto una experiencia intelectual como emocional, por lo que envuelve la personalidad como un todo.
- En el aprendizaje se concreta continuamente la dialéctica entre lo histórico-social y lo individual-personal.

El aprendizaje desarrollador promueve el desarrollo integral de la personalidad de los educandos; permite el tránsito progresivo de la dependencia a la independencia y autorregulación; desarrolla en el sujeto la capacidad de conocer, controlar y transformarse creadoramente a sí mismo y a su medio y, por último, promueve la capacidad de aprender a lo largo de toda la vida.

Un aprendizaje desarrollador lleva consigo una enseñanza desarrolladora, la cual consiste según los argumentos emitidos por Castellanos (2005 p. 44), en *“[...] el proceso sistémico de transmisión de la cultura en la institución escolar en función del encargo social, que se organiza a partir de los niveles de desarrollo actual y potencial de los alumnos, y conduce el tránsito continuo hacia niveles superiores de desarrollo, con la finalidad de formar una personalidad integral y auto-determinada, capaz de transformarse y transformar la realidad en un contexto socio histórico concreto”*.

Estas ideas de los autores consultados sobre aprendizaje desarrollador son una base importante que permiten utilizar los juegos como medio de aprendizaje en diferentes contextos donde este último se desarrolle.

Por lo que una vez más se destaca el contexto pedagógico y la corresponsabilidad que tienen las instituciones y los docentes en este proceso, pues en cualquiera de las asignaturas tiene la tarea de crear clase interactivas, dinámicas e innovadoras con metodologías que despierten el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje, haciendo que estos conocimientos se interioricen de una manera mucho más efectiva, y por su puesto la interacción en clase será asertiva.

Lo hasta aquí descrito, es una muestra importante que es inherente la necesidad de que el juego y el deporte estén estrechamente relacionados para mejorar el desarrollo de los individuos desde lo emocional, sentimental y sobre todo en el aspecto cognitivo partiendo de que no existe diferencia entre jugar y aprender, lo que va a permitir que el proceso de enseñanza - aprendizaje se perfeccione con facilidad. Las consideraciones analizadas suscitan la importancia de entrelazar el juego, el deporte y el aprendizaje como un solo eje que aporte en los procesos de desarrollo cognitivo, académico e integral buscando que en realidad aporten y sirvan para la formación de seres activos y contribuyentes en la sociedad actual.

CONCLUSIONES

A partir del estudio teórico realizado se evidencia que el estudio de la estrecha relación entre el juego, el deporte y el aprendizaje es una temática que requiere de una mayor profundización desde diversas aristas de la ciencia y la investigación, pues esto denota los autores consultados en esta revisión.

La sistematización teórica de las principales fuentes consultadas y analizadas en esta investigación, revelaron la existencia de un grupo de enfoques y perspectivas en esta temática que hacen visible el estrecho vínculo del juego, con el deporte y el aprendizaje que pueden ser consideradas por la comunidad científica en aras de enriquecer el aprendizaje de la actividad física.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aldaz, H. y Cayo, H. (2014). La Cultura Física y su formación profesional en la República del Ecuador. *EFDeportes.com, Revista Digital*, 19(199).

<https://www.efdeportes.com/efd199/la-cultura-fisica-y-su-formacion-en-ecuador.htm>

- Bañeres, D. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó.250p
- Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid. Madrid: UPM.
- Bueno, L. y Ramírez, D. (2020). La gamificación en la masificación del Ajedrez. *Revista Científica de Ajedrez Capablanca* (1), pp. 1-13.
- Blanco, J. (2020). El Ajedrez como herramienta pedagógica: contextualización y fundamentación de los elementos psicopedagógicos. *Revista Científica de Ajedrez Capablanca* (2), pp. 14-30.
- Castellanos, D. (2005) Estrategias para promover el aprendizaje desarrollador en el contexto escolar. Curso 26. Congreso Pedagogía 2005. Ciudad de la Habana. Cuba.
- Carmona, M. y Villanueva C. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego). Granada: Universidad de Granada.
- Chacón, P. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta, 16 (32-40).
- Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (DRAE) (1992). Vigésima primera edición. Madrid: Espasa Calpe.
- Delgado, I. (2011). Juego infantil y su metodología. Editorial Paraninfo. Madrid, España 123p
- Forteza, A., y Ramírez, E. (2007). Teoría, metodología y planificación del entrenamiento (de lo ortodoxo a lo contemporáneo). Sevilla: Editorial deportiva. p. 205
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. Resumen el congreso Ignovagogía 2018. Universidad Pablo de Olavide. Documento PDF recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/324363292>
- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. (2006). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección General de Educación, Formación Profesional e

Innovación Educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE)

- Gaitán, V. (2015). *Gamificación: el Aprendizaje Divertido* [Mensaje en un blog]. *Educativa*. Recuperado en octubre 15 de 2015 <https://www.educativa.com/blogarticulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Huizinga, J. (2002). *Homo ludens*, alianza editorial, emece editores. Tercera reimpresión. p. 155
- Martínez, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Pediatría Atención Primaria* 21(83), pp. 227-229. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S113976322019000300001&lng=es&tlng=es.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación* 25(2), pp. 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanc, P., Sánchez, M., Serrano, J. y Turégano, P. (2000). El juego en el Medio Escolar.
- Moyles, J. (1999). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Ediciones Morata, SL. p. 175
- Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Alfar.
- Pacheco, M. y Causado, E. (2018). El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como Estrategias para construir y vivir la convivencia escolar. *Revista cedotic* (3); 59-80
- Piaget, J. (1981). *Psicología y Pedagogía*. Madrid: Ariel.
- Posada, F. (2013). *Gamificación educativa* [Mensaje en un blog]. canalTIC.com. Uso educativo de las TIC (Blog). Recuperado en septiembre 9 de 2013 de <http://canaltic.com/blog/?p=1733>
- Quijije, J., Ramírez, D., Quijije, D. & Gordo, Y. (2020). El desarrollo de las habilidades motrices básicas en párvulos. Un programa de juegos menores. Editorial Academica Española, Alemania, 98p

- Ramírez, D. (2012). La preparación física de ajedrecistas escolares. Editorial Académica Española, Alemania. 89p
- Reloba, S., Chiroso, L. y Reigal, R. (2016). Relación entre actividad física, procesos cognitivos y rendimiento académico de escolares: revisión de la literatura actual. *Revista Andaluza de Medicina del Deporte*, 9(4), 166-172. <https://dx.doi.org/10.1016/j.ramd.2015.05.008>
- Romero, V. y Gómez, M. (2008). El juego infantil y su metodología. Editorial Altamar, p. 139
- Méndez, A. (2017). Metodología para la enseñanza-aprendizaje del voleibol mediante la competición en la categoría 11 -12 años. (Tesis inédita de Doctorado), Universidad de ciencias de la Cultura física y el Deporte. Manuel Fajardo, 120p
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista Pensamiento Matemático* 7(1) pp. 75-92. Recuperado a partir de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>
- Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Viciano, V. y Conde, J. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. En Moreno, J. (Coord.). Aprendizaje a través del juego (pp. 67-97). Málaga: Aljibe