



El desarrollo de las habilidades técnicas de baloncesto y fútbol en séptimo grado

Developing Technical Basketball and Soccer Skills in Seventh Grade

Artículo de investigación

AUTOR (ES):

Lic. Marcos Conde Madruga¹

Correo electrónico: mcmadruga@uclv.cu

Orcid: <https://0009-0006-4066-1243>

Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas

Recibido	Aprobado	Publicado
3 de mayo de 2023	12 de julio de 2023	10 de septiembre de 2023

RESUMEN

La presente investigación surge de la necesidad de abordar las dificultades técnicas en los deportes de baloncesto y fútbol entre los estudiantes de Educación Física de 7.º grado. El objetivo del estudio es proponer juegos predeportivos que contribuyan al desarrollo de las habilidades técnicas en estas disciplinas. Se trabajó con una muestra de 46 estudiantes, compuesta por 25 estudiantes masculinos y 21 estudiantes femeninas. Se evaluó el nivel actual de desarrollo de las habilidades combinadas en los diferentes deportes mediante métodos teóricos (histórico-lógico, analítico-sintético e inductivo-deductivo), empíricos (análisis documental, entrevistas y mediciones) y estadísticos (cálculo porcentual). Los resultados obtenidos permitieron llegar a conclusiones significativas. Como aporte

¹ Lic. en Cultura Física, profesor de Rehabilitación, cursa las Maestría en Metodología de la Educación Física Contemporánea



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons. Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



novedoso, se presentan los juegos predeportivos como una estrategia para promover la motivación en los estudiantes de 7. ° grado.

Palabras clave: juegos predeportivos; desarrollo de habilidades técnicas; habilidades combinadas

ABSTRACT

The present research arises from the need to address technical difficulties in the sports of basketball and soccer among 7th grade Physical Education students. The objective of the study is to propose pre-sports games that contribute to the development of technical skills in these disciplines. We worked with a sample of 46 students, composed of 25 male students and 21 female students. The current level of development of combined skills in different sports was evaluated using theoretical methods (historical-logical, analytical-synthetic and inductive-deductive), empirical methods (documentary analysis, interviews and measurements) and statistical (percentage calculation). The results obtained allowed us to reach significant conclusions. As a novel contribution, pre-sports games are presented as a strategy to promote motivation in 7th grade students.

Keywords: pre-sport games; development of technical skills; combined skills.

INTRODUCCIÓN

La Educación Física constituye un componente fundamental en el desarrollo de la personalidad del educando, y se encuentra integrada en el Sistema Nacional de Educación, en los niveles preescolar, primario, medio y superior (Oviedo, 2016). Su objetivo es el desarrollo de capacidades y habilidades físicas, la transmisión de conocimientos y el desarrollo de cualidades psíquicas de la personalidad. Para lograrlo, se utiliza el ejercicio físico como medio fundamental, el cual se fundamenta en el movimiento humano. Cabe destacar que no todo movimiento es considerado ejercicio físico, sino que los ejercicios físicos son movimientos seleccionados pedagógicamente que influyen de manera positiva en el desarrollo de capacidades físicas, hábitos y habilidades motrices. Estas habilidades y hábitos intelectuales y prácticas son la base de las múltiples actividades que deben realizar los estudiantes,





permitiéndoles relacionarse directamente con la realidad para comprenderla mejor y contribuir a su transformación.

En la actualidad, la Educación Física debe responder a diversas necesidades de los ciudadanos en la sociedad. Por lo tanto, es necesario desarrollarla con una visión contemporánea, en la cual los estudiantes, el profesor y los métodos redimensionen su papel en el proceso educativo. Una característica de una clase contemporánea de Educación Física es la necesidad de que los estudiantes sean sujetos activos de su propio aprendizaje. Esto implica que tengan un mayor protagonismo en la toma de decisiones durante la actividad, así como la capacidad de plantear estrategias para encontrar soluciones a problemas relacionados con la actividad física, preparándose así para nuevos aprendizajes y para la vida.

En este sentido, el papel del profesor es fundamental, ya que guía la actuación de los estudiantes para asegurar un elevado nivel de conocimiento y un aprendizaje adecuado de las habilidades técnicas a través de acciones de juego. Esto demuestra la necesidad de abordar esta problemática mediante enfoques novedosos que permitan el desarrollo de actividades dirigidas a la preparación del estudiante, estimular adecuadamente sus habilidades motrices deportivas, las cuales son fundamentales para la enseñanza y el desarrollo integral del alumno.

Los juegos en la Educación Física desempeñan un papel importante en el desarrollo y fortalecimiento de habilidades motrices básicas, las cuales son la base para la adquisición de habilidades más complejas. Los juegos predeportivos, por su parte, son variantes de los deportes que se centran más en el juego y tienen como finalidad facilitar el aprendizaje de las normas, reglas y movimientos técnicos de uno o varios deportes de manera más sencilla y progresiva, sin necesariamente abarcar todos los aspectos específicos de cada deporte. Estos juegos predeportivos se consideran actividades lúdicas motoras cuyo contenido, estructura y propósito permiten adquirir destrezas que sirven como base para el desarrollo de habilidades deportivas.

Algunos estudios, como los realizados por López (2006), Alfaro (2002) y Watson (2008), han resaltado la necesidad de estimular la participación activa de los estudiantes en prácticas de juegos predeportivos



y tradicionales en las clases de Educación Física, ya que dichas actividades no son características de la edad. Además, otras investigaciones, como las de Barbán (2010), Campbell (2012), Conde (2020), Guibert (2021) y Conde, Campos y Gutiérrez (2023), han abordado la temática de los juegos predeportivos como herramientas para la enseñanza y el aprendizaje de habilidades técnicas en la Educación Física, así como actividades recreativas. Por lo tanto, resulta necesario implementar juegos predeportivos para enseñar los diferentes elementos técnicos de los deportes que forman parte de los programas de Educación Física.

En el estudio realizado sobre los juegos predeportivos en la enseñanza media y en los programas de Educación Física, se han identificado diversas investigaciones relacionadas con este tema, las cuales evidencian brechas, lagunas y carencias desde una perspectiva educativa en las clases de Educación Física en la secundaria básica:

- deficiencias técnicas en los elementos técnicos golpeo y recepción con el interior del pie
- deficiencias técnicas en los elementos técnicos drible en movimiento y tiro en movimiento después del pase
- estudiantes con dificultades para ejecutar los elementos técnicos durante la acción de juego
- poca planificación en las clases de Educación Física de juegos para el desarrollo de las habilidades técnica del baloncesto y fútbol

El objetivo del trabajo es valorar las posibilidades de desarrollo de habilidades técnicas desde la clase de Educación Física para los deportes baloncesto y fútbol en la secundaria básica.

DESARROLLO

Un colectivo de autores sostiene que actualmente, en el ámbito educativo, no se comprende una "educación de calidad" que no tome en consideración los procesos que favorecen la atención a la diversidad de intereses, motivaciones y capacidades, así como el sexo, las condiciones sociales y económicas de vida, los modos de actuación (actividad y comunicación), y la diversidad relacionada con la interculturalidad de los pueblos (Campos, Cárdenas, Tiza, Veitía y Machado, 2019).



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons. Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



Según Franco (2013, p.55), “son los juegos con reglas prefijadas donde se reafirman y aplican los conocimientos en un ambiente lúdico”. Un grupo de especialistas del Ministerio de Educación (Mined), bajo la dirección del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, asegura que en la actividad de aprendizaje se debe fomentar la interacción entre todos los participantes para promover la colaboración, donde cada alumno aporte sus conocimientos, estrategias y afectos, sentando las bases para el proceso individual de asimilación (Mined, 2012).

Bravo, Pérez, González, Campos y Díaz (2021) señalan que la incorporación de juegos en la educación secundaria básica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje presenta características distintivas. Según la autora, estos juegos deben estar en consonancia con los objetivos, contenidos, métodos, evaluación y la forma de organización escolar establecida para este subsistema educativo. Es importante tener en cuenta las características y particularidades de los adolescentes para que este tipo de actividad contribuya de manera efectiva al proceso de enseñanza-aprendizaje en estas edades.

No siempre el contenido del juego se plantea de forma abierta. Al mismo tiempo que el alumno juega, asimila el contenido de las orientaciones del profesor y amplía sus conocimientos. Durante el juego, los estudiantes desarrollan habilidades y crean tácticas o estrategias para participar activamente. "La repetición de las acciones en el juego también contribuye a la formación de hábitos y habilidades, así como al desarrollo de la comunicación y la cooperación mutua" (Bravo, Pérez, González, Campos y Díaz, 2021, p. 4).

Según Oviedo (2016), una habilidad técnica implica poseer conocimientos y destrezas para llevar a cabo actividades que involucran métodos, procesos y procedimientos. Por lo tanto, implica trabajar con herramientas y técnicas específicas. Por ejemplo, los mecánicos trabajan con herramientas y sus supervisores deben tener la capacidad de enseñarles cómo utilizarlas. Monroy (2021, p. 536) define las habilidades técnicas como el “[...] conocimiento especializado y la capacidad necesaria para realizar acciones, tareas y procesos complejos”

Tanto el baloncesto como el fútbol son deportes ampliamente utilizados como objeto de enseñanza en todos los niveles educativos, desde el quinto grado de primaria hasta la universidad. Existen pautas en





los programas de Educación Física para trabajar con estos juegos. Aunque son los deportes más populares entre los niños y jóvenes, no todos se sienten motivados para practicarlos.

Entre los problemas actuales de estos deportes en la enseñanza secundaria básica está lograr en los estudiantes un desarrollo técnico-táctico que permita ejecutar un juego activo en el que puedan desempeñarse cabalmente. Las características propias de la etapa evolutiva en la que se encuentran los estudiantes y alumnas de Secundaria, les sumergen en un período de nuevos descubrimientos, sentimientos desconocidos, responsabilidades y expectativas diferentes, en un entorno con un complejo entramado de relaciones sociales, que a la vez que construye una personalidad que será capaz de desenvolverse con autonomía y eficacia en el mundo adulto le depara numerosas situaciones de especial vulnerabilidad, frustración y soledad. (Gómez, 2006, p.51)

El dominio de los elementos técnicos, la aplicación correcta y racional de estos en condiciones de juego posibilitan la ejecución de combinaciones tácticas sencillas y una mejor interrelación entre los jugadores. En secundaria básica el desarrollo actual de las técnicas requiere de una enseñanza y consolidación del juego más detallado de manera que los estudiantes puedan enfrentarse con mayor seguridad y facilidad a las diversas situaciones del juego. Es imprescindible que emane la necesidad de desarrollar a través de los juegos las posibilidades individuales de cada estudiante para dominar los elementos técnicos, orientarse rápidamente, tener decisión e iniciativas y saber actuar a tiempo en el momento adecuado.

Lo anterior conduce a reflexionar sobre los programas de Educación Física de secundaria básica y la insuficiente presencia de juegos predeportivos para los elementos técnicos de los deportes concebidos. Además, no existe un modelo teórico capaz de orientar a los profesores para planificar, organizar y ejecutar juegos predeportivos para el desarrollo de las diferentes habilidades.

Según Vygotski (1989), el juego en el niño crea una situación ficticia es una fuente de desarrollo y crea el área de desarrollo potencial. La acción en un campo imaginario, la creación de una intención espontánea, la formación de un plano de vida de motivaciones voluntarias, todo esto surge en el juego y





se plantea en el más alto nivel de la evolución. El niño progresa mediante la actividad lúdica. Solo en este sentido, puede llamarse al juego actividad determinada del desarrollo del niño.

La práctica de juegos puede desarrollar la identidad personal, donde los roles fundamentales tienen un enfoque genérico, proyectado en aquello que tiene que llegar a ser, experimentar lo que es necesario aprender y respetar a las distintas personalidades, ser tolerante, sincero y tener seguridad, como punto de partida, para relacionarse y comprender a los demás. Hay que estimularlo para que tengan el valor de arriesgarse, de tener fuerza en el dominio de las dificultades, aprendiendo a través de los éxitos y fracasos.

De los juegos se puede decir que son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad ya que existen desde el surgimiento del hombre su valor es el aporte que brinda en el desarrollo de capacidades y habilidades que sirven de base para una futura la iniciación deportiva, además de su gran alto valor educativo.

La educación secundaria básica debe desarrollar la asignatura Educación Física de manera que promueva el aprendizaje de conocimientos, habilidades y destrezas motrices que sirvan como base para asimilar los contenidos de los niveles educativos subsiguientes. Además, es importante para lograr una integración en la sociedad y poder llevar una vida físicamente saludable y satisfactoria, en la que los individuos sean capaces de ejercitarse por sí mismos y participar activamente en actividades físicas.

Por lo tanto, no es suficiente con conocer cómo se desarrolla una capacidad motriz en particular, sino que se requiere también saber realizar los ejercicios necesarios para dicha capacidad y evaluar si el efecto producido es el deseado y adecuado. Es importante determinar si se encuentra dentro de los límites de la zona de desarrollo próximo del individuo. En resumen, se debe aprender Educación Física de manera integral.

La Educación Física, como componente esencial de la calidad educativa a lo largo de toda la vida, forma parte de la educación integral y equilibrada de la personalidad. Se trata de un proceso dirigido al desarrollo del rendimiento físico individual, basado en el perfeccionamiento morfológico y funcional





del organismo, la adquisición y mejora de habilidades motrices, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de cualidades morales y volitivas.

En la escuela, la Educación Física se desarrolla mediante diversas actividades de carácter físico-deportivas y recreativas que se practican de forma obligatoria (docente) u opcional, dentro y fuera de la escuela (extradocente y extraescolar), pero la clase constituye la forma fundamental de organización del proceso de enseñanza-aprendizaje y es donde se materializan en cada sesión la actuación de los componentes personales del proceso (el profesor y los estudiantes), así como la forma de abordar y concretar metodológicamente los componentes no personales (objetivos, contenidos, métodos-estilos de enseñanza, medio y evaluación).

Para la realización de este trabajo se utiliza un diseño no experimental transeccional descriptivo, se pretende descubrir cómo potenciar la utilización de juegos predeportivos en la clase de Educación Física, teniendo al juego como medio fundamental para el logro de este objetivo. Se parte del diagnóstico sobre las preferencias y utilización de los juegos predeportivos en las clases de Educación en la Secundaria Básica Mártires de Girón de la Ciudad Nuclear.

El estudio se realiza en la escuela Secundaria Básica Mártires de Girón de la Ciudad Nuclear. De una población de 65 estudiantes de 7.^o grado, se selecciona intencionalmente una muestra de 45 estudiantes, que representa un 69.2 %. Se caracterizan por ser 11 de piel mestiza, 23 blancos y 11 negros; 24 son del sexo masculino y 21 del sexo femenino; el promedio de edad es de 14 años.

Para la realización de esta investigación fueron encuestados 3 profesores de Educación Física, todos del sexo masculino, que cuentan con una experiencia promedio de 10 años; dos son licenciados y uno técnico medio.

Para el cumplimiento de los objetivos propuestos se utilizan métodos del nivel empírico y técnicas:

Observación estructurada: permite, a partir de una guía, observar el desempeño directo del proceso, se aprecia el desenvolvimiento de los estudiantes en la realización y su actuación, al desarrollar las habilidades técnicas del baloncesto y fútbol.



Análisis documental: fue empleado para profundizar en el estudio y análisis del tema objeto de investigación; los documentos analizados se concretan esencialmente en los programas de Educación Física de 7.^o grado, en la enseñanza secundaria.

Encuesta: se trabaja la encuesta a los profesores de Educación Física y los estudiantes del 7.^o grado para obtener información acerca de la utilización de los juegos predeportivos en las clases de Educación Física.

Método Estadístico-matemático: se utiliza el análisis porcentual, para el procesamiento de los resultados del diagnóstico.

A continuación, se valoran los resultados que arrojaron los diferentes instrumentos aplicados.

Resultados del análisis de documentos: revisión del Programa de Educación Física

En 7.^o grado el programa y las orientaciones metodológicas de la Educación Física están estructurados por unidades. Inicialmente se declaran los objetivos de la asignatura, luego los específicos para cada unidad y posteriormente los contenidos para cada una de ellas. El programa establece que son de obligatorio cumplimiento y tienen un enfoque general que orienta a los profesores para que, en correspondencia con sus condiciones y las características de los grupos, elaboren sus propias actividades.

Se hace evidente desde el propio programa de Educación Física la necesidad de buscar alternativas que propicien la utilización de juegos predeportivos en las clases, lo cual tributará acciones de juegos para el desarrollo de las habilidades técnicas en las unidades de baloncesto y fútbol.

Resultados del análisis de documentos: revisión de los planes de clases

Se pudo constatar la no planificación de juegos predeportivos para las habilidades técnicas del baloncesto y fútbol, lo que corrobora el empirismo. En los casos planificados se pudo constatar la carencia de acciones y la ausencia de cómo hacerlo.

Resultados de la entrevista a los profesores de Educación Física

En la entrevista grupal se tuvieron en cuenta tres preguntas:



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons. Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



En la primera pregunta (¿Qué entiende Ud. por juegos predeportivos?) los tres profesores de Educación Física (100 %) conocen a grandes rasgos el concepto y algunas de sus características. La más reiterativa aborda que contienen en su desarrollo aspectos de los elementos técnicos de cualquier deporte.

A la interrogante sobre si consideran que son importantes los juegos predeportivos para la enseñanza y aprendizaje de las habilidades técnicas, el 100 % de los profesores le atribuyen importancia para la enseñanza de las habilidades, argumentando que su práctica es muy aconsejable pues prepara a los estudiantes para ejercitar cualquier deporte y les dota de una serie de recursos físicos que les permite desenvolverse de una manera más efectiva en cualquiera de ellos, fundamentalmente en deportes que se juegan con un balón (fútbol, balonmano, baloncesto, voleibol, entre otros).

Al preguntarle si utilizan en sus clases de educación física los juegos para la enseñanza y aprendizaje de las habilidades técnicas de baloncesto y fútbol, solo 1 de los profesores (25 %) los utiliza, mayormente cuando trabaja el fútbol y voleibol.

Análisis de la encuesta a estudiantes

Se les formulan a los estudiantes tres preguntas sencillas.

Al preguntarles sobre si conocían qué son los juegos predeportivos, 36 estudiantes (80 %) conocen en esencia qué son los juegos predeportivos y solo 9 estudiantes (20 %) no refieren conocer su concepto.

Al solicitarles mencionar algún juego predeportivo que hubiesen realizado, el 100 % de los estudiantes mencionan al menos uno, siendo el más frecuente entre los varones relacionado con el fútbol y baloncesto y entre las hembras el voleibol.

Indagados sobre si en la clase de Educación Física han participado en algún juego predeportivo, 37 estudiantes respondieron positivamente, lo que representa el 82.2 % de la muestra seleccionada.

Resultados de las observaciones





Aspecto 1: se pudo constatar que el 100 % del sexo femenino poseen poca motivación por los deportes de baloncesto y fútbol; es menos notable en el sexo masculino, ya que solo 6, que representan el 13.3 %, se siente poco motivado.

Aspecto 2: se observa que la totalidad de los estudiantes poseen los conocimientos básicos de las reglas del juego; solo 6 féminas, que representa el 28.6 %, y 6 varones, que representa el 25 %, poseen poco conocimiento.

Aspecto 3: se observaron 9 clases de Educación Física de las unidades de baloncesto y fútbol, y se verifica que la utilización de juegos predeportivos es casi nula, solo en 1 clase de las observadas se utilizan, para un 12,5 %.

Resultado del diagnóstico a los estudiantes

Para la realización del diagnóstico inicial se aplica un complejo de habilidades motrices deportivas de baloncesto y fútbol, según plantean los objetivos del Programa y las Orientaciones Metodológicas para la Educación Física en el 7.^o grado.

Se diagnostica primeramente a los 45 estudiantes de 7.^o grado, siempre tomando en cuenta que el nivel de ejecución de las habilidades será semipulido, y de forma combinada en complejos de habilidades de los elementos técnicos correspondientes a los contenidos de la unidad de baloncesto y fútbol.

Test de los elementos técnico de baloncesto y fútbol

Del diagnóstico inicial de los elementos técnicos de baloncesto y fútbol se obtuvieron los resultados siguientes:

Sexo femenino: De 21 alumnas, 12 evaluadas de insuficiente, para un 57.1 % de la muestra; 4 alumnas evaluadas de bien, para un 19.1 % de la muestra; 5 alumnas evaluadas de muy bien para un 23.8 % de la muestra. Los errores más comunes por deportes son:

Fútbol: se pudo constatar que los elementos de mayores problemas fueron la recepción y golpeo con el interior del pie y los errores estuvieron en la mala posición del pie que va a realizar el toque, inexactitud de la pegada, se descuida el movimiento de la pierna hacia atrás, en la recepción la pierna se eleva demasiado y el balón se desliza por debajo del pie.





Baloncesto: se pudo constatar que los elementos de mayores problemas fueron el drible en movimiento y tiro en movimiento después del pase, provocados por la mala posición del pie que va a realizar el tiro, descoordinación de los movimientos de la pierna, y caminar antes de realizar el drible.

Sexo Masculino: Tuvieron mejores resultados en los tests pedagógicos. De 24 estudiantes, 6 evaluados de insuficiente para un 25 % de la muestra, predominando los mismos errores que en el sexo femenino; 11 fueron evaluados de bien, para un 45.8 % y 7 para un 29.2 % alcanzaron evaluación de muy bien. Se puede observar que los varones tienen más dominio en los elementos técnicos golpear, recepcionar el balón con el interior del pie, drible en movimiento, tiro en movimiento después del pase y del recibo, por lo que lograron cometer menos errores técnicos en la ejecución de las habilidades.

CONCLUSIONES

De 45 estudiantes tomados como muestra 18 que representa un 40 % fueron evaluados de insuficiente, 15 de bien para un 33.3 % y 12 que representa un 26.7 % fueron evaluados de muy bien. En sentido general, los elementos de mayores problemas fueron: drible en movimiento, tiro en movimiento después del pase, golpear y recepcionar con el interior del pie.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfaro, R (2002). *Juegos Cubanos*. Ciudad de La Habana: Casa Editorial Abril.
- Barbán, Y. (2010). *Acciones motivacionales para el rescate de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física*. Trabajo de Diploma. Santiago de Cuba, Facultad de Cultura Física Manuel Fajardo.
- Bravo, S., Pérez, Y., González, M., Campos, E., Díaz, O. (2021). *Los juegos didácticos en la clase de consolidación de Matemática en la secundaria básica cubana*. Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, 8(2), 1-20. Recuperado de: <http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com>





- Campbell, 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, julio. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com>
- Campos, E., Cárdenas, D., Tiza, M., Veitía, I. J., y Machado, D. (2019). *La atención a las diferencias individuales de los estudiantes talentosos para escribir*. Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, 7(1), 100-115. Recuperado de: <http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com>
- Conde, M. (2020). *Juegos predeportivos para el desarrollo de las habilidades técnicas de baloncesto, voleibol y fútbol*. Trabajo de Diploma. Universidad de Cienfuegos.
- Conde, M., E. Campos, M. Gutiérrez. (2023) *Experiencia en el diagnóstico de habilidades técnicas de Educación Física en secundaria básica*. Revista Nueva Educación Latinoamericana. ILCE no. 12. abril (En línea) <https://revista.ilce.edu.mx>
- Franco, O. (2013). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. La Habana: Pueblo y Educación. RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte, vol. II, núm. 3, abril, 2006, pp. 44-54. Madrid: Ed. Ramón Cantó Alcaraz.
- Gómez, M. (2006). *Los problemas evolutivos de coordinación en la adolescencia: Análisis de una dificultad oculta*. RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte, vol. II, núm. 3, abril, 2006, pp. 44-54. Madrid: Editorial: Ramón Cantó Alcaraz.
- Guibert, K. (2021). *Juegos predeportivos para favorecer el trabajo grupal en la clase de Educación Física*. Acción 17, enero-diciembre. Recuperado de: <https://eqrcode.co>
- López, A. (2006). *El proceso de enseñanza aprendizaje en Educación Física: Hacia un enfoque integral físico educativo*. La Habana: Editorial Deportes.
- Mined. (2012). *Pedagogía*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Monroy, M. (2021). *Desarrollo de habilidades técnicas en ingeniería de software aplicando ingeniería inversa*. Revista boletín Redipe 11 (1): 534-550-enero 2022-ISSN 2256-1536





Oviedo, J. (2016). *Formación y desarrollo de habilidades técnicas en el bachillerato técnico*.

Didasc@lia: Didáctica y Educación. Vol. VII. Año 2016. Número 3, Julio-Septiembre.

Vygotski, I. S. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Editorial Crítica.

Watson, H. (2008). *Teoría y práctica de los juegos*. Ciudad de La Habana: Editorial Deportes.

Declaración de conflictos y contribución de los autores

El autor declara que este manuscrito es original y no se ha enviado a otra revista. El autor es responsable del contenido recogido en el artículo y en él no existen plagios, conflictos de interés ni éticos.



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons.
Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)