



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN**  
**Enrique Guzmán y Valle**  
“Alma Máter del Magisterio Nacional”

**FACULTAD DE PEDAGOGÍA Y CULTURA FÍSICA**  
**Departamento Académico de Educación Física y Deportes**

## **SÍLABO**

### **I. INFORMACIÓN GENERAL**

- 1.1 Programa de estudio profesional : Educación Física
- 1.2 Curso virtual : Juegos, rondas y canciones
- 1.3 Semestre : VIII
- 1.4 Código : PCFD0870
- 1.5 Área curricular : Especialidad: Educación Física
- 1.6 Créditos : 03
- 1.7 Horas de teoría y de práctica : 01 (T) 4 (P)
- 1.8 Ciclo Académico : 2021 - II
- 1.9 Promoción y sección : 2018:F1 – F2 – F3 – F4 y F5
- 1.10 Horarios : F1: L:8:00 a 12:10 pm - F2: L:8:00 a 12:10 pm  
F3: V: 14:00 a 18:10 pm – F4: V: 8:00 a 12:10 pm.  
F5: L: 14:00 a 18:10 pm.
- 1.11 Docentes: : Mg. Luis Gonzales Reyes.  
lgonzales@une.edu.pe  
Mg. Manuel Álvarez Espinoza  
malvarez@une.edu.pe  
Mg. Carlos Garrido Calatayud  
Garrido\_une10@hotmail.com
- 1.12 Director de Departamento : Mg. Moisés, Villena Rojas

- II. SUMILLA:** La presente asignatura de naturaleza teórico – práctico, que tiene por finalidad brindar a los estudiantes de la especialidad de Educación Física, los conocimientos de los Juegos, Rondas y Canciones referidos a las bases teóricas, características generales, fundamentos didácticos y metodológicos y el planeamiento aplicadas a las diferentes etapas como medio de la Educación Física y Deporte en el ámbito escolar dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

### **III. OBJETIVOS**

#### **3.1. General**

Al terminar el ciclo el estudiante podrá analizar y aplicar los fundamentos teóricos básicos del Juego, rondas y canciones, identificando de manera eficiente estrategias metodológicas según las etapas evolutivas para promover un estilo de vida saludable.

#### **3.2 Específicos**

El estudiante será capaz de plantear estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura

Sistematiza y consolida los contenidos de la estructura de la asignatura, aplicando orientación sobre el aprendizaje, utilizando la didáctica participativa.

#### IV. PROGRAMACIÓN DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE:

N° DE SEMANAS Tiempo	UNIDAD I: FUNDAMENTOS TEORICO, BASICO Y EL JUEGO MOTRIZ COMO MEDIO DIDACTICO					
	Contenidos	Estrategias de aprendizaje	Recursos didácticos	Herramientas	Productos de aprendizaje	Instrumentos de evaluación
0 Zoom:45 min Aula virtual 90 min.	<b>Reconocimiento del aula virtual.</b> Presentación del sílabo Orientaciones sobre el desarrollo del curso importancia y objetivos del curso.	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Foro de presentación del docente y estudiante. Asignación de tareas	Presentaciones, documentos de texto, sitios web, videos. Google meet Mapas conceptuales	PPT, Pdf, Word, YouTube, Sitios web: Google Meet cuadernos digitales, Wikis, Blogs.	Conoce el aula virtual, importancia, objetivos del aula virtual	Lista de control.
1 Aula virtual: 90 min	<b>1. Conceptos básicos:</b> • Educación. • Educación Física • Pedagogía, Deportes • Juego Pre deportivos • Educación Psicomotriz • Iniciación deportiva	Docente como mediador  Diapositivas	Aula virtual Lectura recomendada Presentaciones, Documentos de textos, sitios web, videos, Google meet, zoom Biblioteca digital <a href="http://une.edu.pe">une.edu.pe</a> You tube	PPT, Pdf, Word, YouTube, cuadernos digitales, Wikis, Blogs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora su propia definición de los conceptos básicos</li> <li>• Participación en el foro de discusión virtual.</li> </ul>	Presentación de sus propias definiciones de los conceptos básicos
2 Aula virtual: 90 min	<b>2. El Juego motriz como medio didáctico (1ra. Parte):</b> 2.1. Reseña histórica del Juego. 2.2. Conceptos básicos sobre el Juego 2.3. Teorías del Juego 2.4. Principales propulsores 2.5. Clasificación del juego.	Foro de discusión	Presentación documentos de texto Aula Virtual Sitios web, videos, google meet You tube Biblioteca digital <a href="http://une.edu.pe">une.edu.pe</a> Alicia	Power Point Pdf, Word Cuadernos digitales Zoom Wikis Blogs Biblioteca digital Une. Edu.pe Alicia	Participación en el <b>FORO N° 01</b> de discusión (Aula Virtual) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde al cuestionario sobre el tema tratado</li> </ul>	Rubrica  Cuestionario
3 Aula virtual: 90 min	<b>3. El juego motriz como medio didáctico (2da parte)</b> 3.1. Importancia y efectos del Juego. 3.2. Características del Juego. 3.3. Capacidades que desarrolla el Juego. 3.4. ¿Para qué sirve el juego? 3.5. El juego como medio de satisfacer necesidades del alumno. 3.6. Valor formativo de la actividad lúdica 3.7. El juego y su relación con las demás materias de enseñanza. 3.8. Importantes consideraciones sobre el Juego.	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos  Asignación de tareas Diapositivas  Foro de discusión	Aula virtual Lectura recomendada PPT.; Zoom Alicia Biblioteca digital <a href="http://une.edu.pe">une.edu.pe</a> You tube Google meet	Aula virtual Rúbrica de foro PPT. Pdf.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en el <b>FORO N°02</b> de discusión (Aula virtual)</li> <li>• Responde al cuestionario sobre el tema tratado.</li> </ul>	Rúbricas  Cuestionario.
4 Aula virtual: 90 min	<b>4. Características generales de los niños y niñas de 03 a 11 años de edad:</b> 4.1. de 03 a 05 años 4.2. de 06 a 07 años 4.3. de 08 a 09 años 4.4. de 10 a 11 años		Aula virtual Lectura recomendada PPT.; Zoom Alicia Biblioteca digital <a href="http://une.edu.pe">une.edu.pe</a> You tube Google meet	Aula virtual Rúbrica de foro PPT. Pdf.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora un organizador visual (Resumen) sobre las características generales de los niños y niñas de 03 – 11 años</li> <li>• <b>Actividad N° 01</b></li> <li>• Evidencias</li> </ul>	Presentación del organizador Visual  Gráficos
<b>Enlaces o webgrafías:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Blasquez, D. (1995) La iniciación deportiva y el deporte Escolar. España INDE</li> <li>• Morales Diaz, Paula (2013) “La teoría del Juego según Jean Piaget: <a href="http://SLIDESHARE.COM">SLIDESHARE.COM</a></li> </ul>						

N° DE SEMANAS	UNIDAD II: FUNDAMENTOS DIDACTICOS Y METODOLOGICOS DEL JUEGO					
	Contenidos	Estrategias de aprendizaje	Recursos didácticos	Herramientas	Productos de aprendizaje	Instrumentos de evaluación
5 Aula virtual: 90 min	<b>5. Fundamentos didácticos y metodológicos del juego:</b> 5.1. Reflexiones didácticas y metodológicas del juego 5.2. Aspectos que se consideran antes de proponer recursos y técnicas didácticas del docente 5.3. Sugerencias didácticas y metodológicas que debe considerar el docente	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Foro de discusión Asignación de tareas Diapositivas Docente como mediador de estos entornos.	Aula virtual Lectura recomendada PPT,; Zoom Biblioteca digital une.edu.pe You tube Alicia Good meet	PPT, Pdf, Word, YouTube, cuadernos digitales, Wikis, Blogs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora un organizador visual (Resumen) sobre el tema tratado en clase.</li> <li><b>Actividad Nro. 02</b></li> <li>Evidencias</li> </ul>	Organizador visual Gráficos
6 Aula virtual: 90 min	<b>6. Consideraciones pedagógicas especiales de los Juegos frente al sexo.</b> 6.1. El Juego y sus reglas pedagógicas <ul style="list-style-type: none"> <li>Primera infancia</li> <li>Segunda infancia</li> </ul> 6.2. El Juego y sus reglas metodológicas: <ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos, vigilados</li> <li>Juegos organizados.</li> </ul> 6.3. Características de aplicación 6.3. Principios básicos del desarrollo del niño	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos. Foro de discusión Asignación de tareas Diapositivas Docente como mediador de estos entornos. Entornos virtuales:	Aula virtual Lectura recomendada PPT,; Zoom Alicia Biblioteca digital une.edu.pe You tube Alicia Good meet	PPT, Pdf, Word, YouTube, cuadernos digitales, Wikis, Blogs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora un organizador sobre el tema tratado</li> <li><b>Actividad N° 03</b></li> <li>Evidencias.</li> </ul>	Organizador visual Gráficos
7 Aula virtual: 90 min	<b>7. observar y analizar videos</b> acerca de las tareas que se realizan en los niños y niñas menores	Sincrónicos y asincrónicos. Foro de discusión Asignación de tareas Diapositivas Docente como mediador de estos entornos	Aula virtual Lectura recomendada PPT,; Zoom Alicia Biblioteca digital une.edu.pe You tube Alicia Good meet	PPT, Pdf, Word, YouTube, cuadernos digitales, Wikis, Blogs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observa y analiza un video acerca de las tareas que realizan los niños y niñas menores.</li> <li><b>Actividad Nro04</b></li> <li>Evidencia</li> </ul>	Presentación análisis del video en el aula virtual Examen parcial teórico y práctico cuestionario
8: Aula virtual: 90 min	<b>8. Evaluación teórica parcial</b> <b>8.1. Online</b>	Entornos virtuales: Sincrónicos y asincrónicos Prueba escrita online	Cuadernillo de preguntas Zoom Good Meet	Aula virtual	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexiona, analiza y realimenta tus conocimientos</li> <li>Resoluciones del cuestionario</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Examen parcial</li> <li>Cuestionario</li> </ul>
<b>Enlaces o webgrafías:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Garrido Calatayud, C (2016) "El juego como estrategia metodológica en la Educación Física, Modulo N° 01 Lima – Perú</li> <li>Pinedo Canales, C. (2016) "La educación Física y la Psicomotricidad. Diplomado de la Educación Física en la Educación Primaria. Modulo Nro. 01 –Pag. 3,9 Lima Perú</li> </ul>						

N° DE SEMANAS	UNIDAD III: LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN MENORES					
	Contenidos	Estrategias de aprendizaje	Recursos didácticos	Herramientas	Productos de aprendizaje	Instrumentos de evaluación
9 Aula virtual: 90 min	9. Los juegos educativos en menores. 9.1. Los Juegos educativos en menores 9.2. Clasificación 9.3. Conceptos 9.4. Juegos: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sensorial intelectual, motoras, tradicionales</li> <li>Ginkana, pre deportivo</li> </ul>	Entornos virtuales: Sincrónicos y Asincrónicos. Asignación de tareas. Docente como mediador de estos entornos  Diapositivas	Aula virtual Lectura recomendada  PPT,; Zoom  Alicia Biblioteca digital une.edu.pe You tube Google Meet	PPT, Pdf, Word, YouTube, Videos cuadernos digitales, Wikis, Blogs.	Aplica el Zoom, Ejemplo Práctica de un juego en el aula virtual.  <b>Actividad N° 05</b>  Evidencias	Gráficos, rúbricas  Fichas de análisis u observación  Presenta un ejemplo práctico en el aula virtual.
10 Aula virtual: 90 min	10. El Juego cooperativo en evaluación física 10.1. Reseña histórica 10.2. Concepto del Juego 10.3. Importancia de los Juegos , cooperativos y Educación física 10.4. Características 10.5. Diferencias, entre juegos competitivos 10.6. Ejemplos 10.7. ¿Qué pasa en el cerebro de los niños mientras juegan. 10.8. Conclusiones	Entornos virtuales: Sincrónicos y Asincrónicos. Asignación de tareas. Docente como mediador de estos entornos  Diapositivas	Aula virtual Lectura recomendada  PPT,; Zoom  Alicia Biblioteca digital une.edu.pe You tube Google Meet	PPT, Pdf, Word, YouTube, cuadernos digitales, Wikis, Blogs.	Aplica el Zoom, Ejemplo práctico en el aula virtual de Juegos cooperativos  <b>Actividad Nro 06</b>  Evidencias.	Presentación de un ejemplo práctico de Juegos cooperativos  Rúbricas fichas de análisis u observaciones
11 Aula virtual: 90 min	11. Las rondas y canciones 11.1. Conceptos 11.2. Objetivos 11.3. Metodología 11.4. La ronda 11.5. Características 11.6. Elementos 11.7. Estructura 11.8. Ejemplos	Entornos virtuales: Sincrónicos y Asincrónicos. Asignación de tareas. Docente como mediador de estos entornos Diapositivas	Aula virtual Lectura recomendada  PPT,; Zoom  Alicia Biblioteca digital une.edu.pe You tube Google Meet	PPT, Pdf, Word, YouTube, cuadernos digitales, Wikis, Blogs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplica Zoom</li> <li>▪ Ejemplo práctico de una ronda o canción en el aula virtual</li> <li>▪ <b>Actividad N° 07</b></li> <li>▪ Evidencias</li> </ul>	Gráficos  Presentación Virtual  Ejemplo práctico  Rúbricas  Fichas de análisis u observación
12 Aula virtual: 90 min	12. La dinámica grupal 12.1. Conceptos 12.2. Aspectos importantes de la dinámica grupal 12.3. Ejemplos de dinámicas grupales	Entornos virtuales: Sincrónicos y Asincrónicos. Asignación de tareas. Docente como mediador de estos entornos Diapositivas	Aula virtual Lectura recomendada  PPT,; Zoom  Alicia Biblioteca digital une.edu.pe You tube Google Meet	PPT, Pdf, Word, YouTube, cuadernos digitales, Wikis, Blogs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplica Zoom</li> <li>▪ Ejemplo práctico en el aula virtual de dinámicas grupales</li> <li>▪ <b>Actividad N° 08</b></li> <li>▪ Evidencias.</li> </ul>	Gráficos <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presentación de un ejemplo práctico en el aula virtual.</li> <li>▪ Rúbricas</li> <li>▪ Ficha de análisis u observación</li> </ul>
<b>Enlaces o webgrafías:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vergara, o (2001) Juegos deportivos y formas Jugadas. Colombia. Kinesis</li> <li>▪ Anduez, María (1986) "Dinámica de grupos "Editorial Trillas, México</li> <li>▪ Gonzales Reyes, L. (2011) "Juegos, Rondas y Canciones infantiles", Lima - Perú</li> </ul>						

N° DE SEMANAS Tiempo	UNIDAD IV: PLANEAMIENTO DE LOS JUEGOS EN LA ESCUELA					
	Contenidos	Estrategias de aprendizaje	Recursos didácticos	Herramientas	Productos de aprendizaje	Instrumentos de evaluación
13 Aula virtual: 90 min	<b>13. El planteamiento de los Juegos en la escuela.</b> 13.1. La planificación 13.2. Objetivos de un Programa de Juego 13.3. Sugerencias para la elaboración de un programa de Juego. 13.4. La preparación. 13.5. Elementos de una sesión de aprendizaje. 13.6. Estrategias de evaluación sobre el Juego 13.7. Diseño y/o modelo de un esquema de Juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Entornos virtuales:</li> <li>▪ Sincrónicos y asincrónicos</li> <li>▪ Asignación de tareas.</li> <li>▪ Docente como mediador de estos entornos diapositivas</li> </ul>	Aula virtual Lectura recomendada  PPT.; Zoom  Alicia Biblioteca digital une.edu.pe You tube Google Meet	Aula virtual You tube, Zoom y Blogs  Aula Virtual	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participación en el <b>Foro N°03</b> de discusión</li> <li>▪ Responde al cuestionario sobre el tema tratado</li> </ul>	Rúbricas Gráficos  Cuestionario Demostraciones graficas
14 Aula virtual: 90 min	<b>14. Elaboración y presentación de un Programa de Juegos, Rondas y Canciones en niños y niñas menores</b> Trabajo monográfico Grupal	Exposición virtual.	Aula virtual Lectura recomendada  PPT.; Zoom  Alicia Biblioteca digital une.edu.pe You tube Google Meet	Aula virtual You tube, Zoom y Blogs  Aula Virtual	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presentación y sustentación del trabajo monográfico</li> <li>▪ Grupal</li> <li>▪ Evidencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Demostraciones gráficas</li> <li>▪ Presentación del trabajo monográfico</li> </ul>
15 Aula virtual 90 min	<b>15. Elaboración y presentación del programa de Juegos de Gimkana para niños y niñas menores</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trabajo monográfico</li> <li>▪ Grupal</li> </ul>	Exposición virtual.  Diapositivas	Aula virtual Lectura recomendada  PPT.; Zoom  Alicia Biblioteca digital une.edu.pe You tube Google Meet	Aula virtual You tube, zoom y Blogs  Aula Virtual	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presentación y sustentación del trabajo monográfico</li> <li>▪ Grupal</li> <li>Evidencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Demostraciones gráficas</li> <li>Presentación del trabajo monográfico</li> </ul>
16 Aula virtual: 90 min	<b>16. Evaluación teórica final Online</b>	Aplicación de cuestionario virtual	Desarrollo de cuestionario	Aula Virtual PDF	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Resolución de cuestionario</li> <li>▪ Aula virtual.</li> </ul>	Cuestionario
<b>Enlaces o webgrafías:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Moreno Contreras, María I. "La observación en los deportes". Lecturas: Educación Física y Deportes.</li> <li>▪ Revista digital.</li> <li>▪ Pino Ortega, José. "Evolución de los instrumentos y métodos deportivos".</li> </ul>						

## V. METODOLOGÍA

### 5.1. Métodos

El curso se desarrollará mediante exposiciones virtuales explicativas, utilizando recursos didácticos y herramientas adecuadas.

El docente presentará los contenidos y guiará el proceso mediante instrucciones generales para realizar el trabajo virtual.

Al término de las sesiones de clase virtual, los estudiantes realizarán algunas preguntas en relación a las exposiciones mediante la plataforma de la UNE (Intranet) para lo cual el docente, luego de su clase virtual, podrá utilizar el chat para absolver las preguntas y encargará determinadas tareas para la siguiente clase.

El docente, mediante el chat, el correo electrónico o la programación complementaria (según su carga lectiva), coordinará con los estudiantes para usar un aplicativo (zoom u otro) y así poder esclarecer los contenidos y actividades.

## 5.2. Técnicas

Se utilizará un aplicativo para las sesiones virtuales expositivas, de acuerdo a la hora académica. El material educativo se ingresará en el aula virtual de la plataforma de la UNE.

## VI. RECURSOS DIDÁCTICOS

### 6.1 Del docente:

Mediante un aplicativo (zoom, Skype u otro) expondrá los contenidos en la Plataforma virtual (aula virtual) e ingresará el material de clases en ppt, pdf, videos u otro recurso digital, una vez terminada la clase.

### 6.2 De los estudiantes:

Mediante internet ingresará al aplicativo (zoom, skype, classroom u otro) para recibir la clase virtual y los materiales que se usaron, así como las referencias (textos y separatas de consulta).

## VII. EVALUACIÓN

Crterios	Actividades de evaluación	%	Instrumentos
	<b>A. Evaluación formativa</b>	<b>60%</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetividad, organización y calidad de sus trabajos con las herramientas proporcionadas.</li> <li>- Creatividad, claridad y presentación.</li> <li>- Calidad y profundidad de las ideas propias.</li> </ul>	a.1. Prácticas (P) (foros, tareas, chat, estudios de caso, mapas conceptuales y mentales).	30 %	Rúbricas. Cuestionarios. Fichas de análisis u observación (en relación a lo propuesto en cada unidad).
	a.2. Se evaluará cada práctica en forma sumativa.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Impacto científico-técnico de la propuesta.</li> <li>- Calidad científica y técnica; relevancia y viabilidad de la propuesta.</li> <li>- Indagación y diseño.</li> </ul>	b.1. Proyecto de investigación (PI) (Asignación de trabajos de investigación de acuerdo a los contenidos de la asignatura).	30 %	
	b.2. Por cada unidad se realizará la evaluación sumativa, mediante las herramientas pertinentes.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dominio de los temas.</li> <li>- Resolución de problemas.</li> <li>- Interpretación de lecturas.</li> <li>- Calidad, profundidad y coherencia de los argumentos utilizados en la justificación de las situaciones planteadas.</li> </ul>	<b>B. Evaluación de resultados</b>	<b>40%</b>	
	<b>b.1 Evaluación formativa (EP)</b>	20%	Online: Utilizar una de las herramientas propuestas.
	<b>b.2 Evaluación final (EF)</b>	20%	Online: Utilizar una de las herramientas propuestas.
	<b>Total</b>	<b>100%</b>	

Para tener derecho a la evaluación, el estudiante debe tener como mínimo el 70 % de asistencia en las clases virtuales.

El Promedio final (PF) resultará de la aplicación de la siguiente fórmula:

$$PF = \underline{P (3) + PI (3) + EP (2) + E F (2)}$$

## VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: (APA) Y ENLACES DE REPOSITARIOS UNIVERSITARIOS.

- ANDUEZ, María. “Dinámica de grupos”. Editorial Trillas, México, 1986. AUSUBEL Novak y HOMASIEN, N. (1987) “Psicología Educativa, punto de vista cognitivo”. Editorial Trillas, México
- AZNAR ORO, Pilar y Otros. “La Educación Física en la Educación Infantil de 3 a 6 años”, 1era edición. Editorial INDE, España, (1998).
- BAUZER MEDEIROS, Ethel. (1969). “Juegos de Recreación”. Editorial Ruy Díaz S.R.L. Brasil,
- BOJORQUEZ Dolores Isabel. (2004) “Didáctica general”. Ediciones Abedul E.I.R.L. 1era edición, Lima - Perú,
- CALERO PÉREZ, Mavilo. (1998 ) “Educar Jugando”. Editorial San Marcos, Perú.
- COMELLAS, M. J. Perpinya A. “Psicomotricidad”. Ediciones CEAC S.A. Barcelona, 2000.
- DIAZ BARRIGA, Arceo y HERNANDEZ ROJAS, Gerardo. (1998) “Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo”. México,
- DOBLER, HUYO y Erika. (1975) “Juegos Menores”. Editorial El Pueblo y Educación. Habana.
- DE LA CRUZ MANJÓN Pozas, D, Lucena ZURITA, M. (2010) El Juego Cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de Educación Física en Primaria. II Congres Internacional de Didáctiques. 235.
- FLORES MARCHAN, Guido. (2001) “Estrategias Didácticas, metodológicas, curriculares de las actividades físicas”. Editorial CEMED, 1era edición, lima.
- GALLEGOS G. Lilian & GALLEGOS G. Nelly (2006), “Dinámica de juegos recreativos” CIEPS. Arequipa-Perú.
- GARRIDO CALATAYUD, Carlos (2009) “Didáctica de la educación física y los deportes” Modulo - F.P.F. Lima – Perú.
- GARRIDO CALATAYUD Carlos, (2016) – “El juego como estrategia metodológica en la educación física – diplomado de la educación física en la educación primaria – Modulo N°01 – pags. 2-8 y 9 – Lima Perú.
- GONZALES REYES, Luis (2011) “Juegos, Rondas y Canciones infantiles 1era. Edición Lima – Perú.
- HURLOCK, Elizabeth. (1990) “Desarrollo del Niño”. México.
- MARÍA LUISA. (1995) “Sugerencias para trabajar con los juegos”. Editorial Trillas, 1era edición. México.
- MED - G.E.E.S. – PERÚ, (2005), “Una manito para el docente de motricidad” - Modulo de trabajo. Lima – Perú.
- MORALES DÍAS Paola, (2013) “La teoría del juego según Jean Peaget” - SLIDESHARE.com.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2006) Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular.
- OLÓRTEGUI MIRANDA, Felipe. (1989) “Psicología del Desarrollo”. Editorial San Marcos, 1era edición, Perú.
- SALETE PEREIRA, María. (1982) “Juegos en la Escuela en los Grupos” Ediciones Paulina, Sao Paulo”.
- ZISMKIN, N. V. (1985) “Fisiología humana”. Editorial Científico - Técnico, La Habana.
- ORLICK, T. (1988) El Juego Cooperativo. En cuadernos de Pedagogía, N° 163.
- BLASQUEZ, D (1995) La iniciación Deportiva y el Deporte Escolar - España INDE
- POLISCHUK. V. (2003) Iniciación y perfeccionamiento. España Paidotribo.
- PINEDO CANALES Cecilia, 2016 – “La educación física y la psicomotricidad” – diplomado de la educación física en la educación primaria – Modulo N°01 – pags. 2-8 y 9 – Lima Perú.

### 8.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS EN ENLACES GOOGLE:

- El juego: un recurso pedagógico para aprender  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7362.pdf>
- El juego motor en la etapa de Educación Infantil  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15339/SaezdelRioClaudia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget  
[http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf)
- Los juegos sensoriales - REVISTA ARISTA  
[http://www.afapna.es/web/aristadigital/archivos\\_revista/2011\\_enero\\_75.pdf](http://www.afapna.es/web/aristadigital/archivos_revista/2011_enero_75.pdf)
- El Juego Cooperativo,  
[http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07\\_el\\_juego\\_cooperativo.pdf](http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07_el_juego_cooperativo.pdf)
- Los juegos populares y tradicionales;  
[http://bam.educarex.es/gestion\\_contenidos/ficheros/341juegos%20populares.pdf](http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341juegos%20populares.pdf)
- Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget pdf  
[http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf).
- Iniciación deportiva pdf  
[file:///C:/Users/GkS/Downloads/la\\_iniciacion\\_deportiva.pdf](file:///C:/Users/GkS/Downloads/la_iniciacion_deportiva.pdf)
- Definición de ronda infantil - Qué es, Significado y Concepto  
<https://definicion.de/ronda-infanti>

