

Ludomotricidad y Habilidades Motrices Básicas Locomotrices (Caminar, Correr y Saltar). Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México Ludomotricity and Basic Locomotion Motor Skills (Walk, Running and Jump). A didactic proposal for the Physical Education class in Mexico

*Héctor Jesús Pérez Hernández, **Cesar Simoni Rosas, ***Mario Fuentes-Rubio, ****Antonio Castillo-Paredes

*Escuela Normal Veracruzana «Enrique C. Rébsamen» (México), **Escuela Normal Superior Federalizada del Estado de Puebla (México), ***Universidad de Las Américas (Chile)

Resumen. El presente artículo tiene como propósito dar a conocer una propuesta didáctica desde la Educación Física para favorecer las Habilidades Básicas Locomotrices en específico Caminar, Correr y Saltar en niños de Primer grado de Educación Primaria utilizando la Ludomotricidad como sistema Praxeológico y Praxiológico con apoyo del método lúdico para poder vincular las estrategias didácticas específicas de la Educación Física en el nivel de Educación Primaria en el sistema Educativo Mexicano. El Propósito General de la Propuesta Didáctica es ofrecer experiencias motrices en el nivel de primaria que contribuyan al desarrollo de las Habilidades Motrices básicas mediante la implementación ludomotriz y la estrategia de enseñanza basada en el juego. Reafirmando que, la Ludomotricidad se comprende como la utilización de la lúdica para favorecer la motricidad humana a través de acciones motrices vinculadas con la alegría, placer, gozo y disfrute, para generar un aprendizaje consciente y dirigido con una intención pedagógica, a su vez la Ludomotricidad sirve como un medio para perfeccionar los patrones motores básicos y convertirlos en Habilidades motrices básicas, para ello es importante considerar la generación de ambientes de aprendizaje, los recursos didácticos, las actividades y las estrategias de seguimiento para la evaluación y análisis de los resultados.

Palabras claves: Educación Física, Ludomotricidad, Habilidades Motrices Básicas, Transformación.

Abstract. The purpose of this article is to present a didactic proposal from Physical Education to favor Basic Locomotor Skills, specifically Walking, Running and Jumping in first-grade children of Primary Education using Ludomotricity as a Praxeological and Praxiological system with the support of the ludic method to link the specific didactic strategies of Physical Education at the Primary Education level in the Mexican Educational System. The General Purpose of the Didactic Proposal is to offer motor experiences at the primary level that contribute to the development of basic Motor Skills through the ludomotor implementation and a game-based teaching strategy. Reaffirming that Ludomotricity is understood as the use of play to promote human motor skills through motor actions linked to joy, pleasure, joy and enjoyment, to generate conscious and directed learning with a pedagogical intention, in turn Ludomotricity serves as a means to perfect basic motor patterns and turn them into basic motor skills, for this it is important to consider the generation of learning environments, teaching resources, activities and follow-up strategies for the evaluation and analysis of the results.

Key words: Physical Education, Ludomotricity, Basic Motor Skills, Transformation.

Introducción

El espacio escolar constituye un entorno que puede contribuir con el desarrollo de las habilidades motrices básicas (García-Marín & Fernández-López, 2020; Ericsson & Karlsson, 2014; Eddy et al., 2019). A pesar de ser un tema tan desarrollado, se hace evidente la generación de propuestas didácticas para la correcta implementación pedagógica en el ámbito del desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas (en adelante

HMB), donde incluso se ha evidenciado barreras en el ámbito evaluativo que se debe desde la falta de conocimiento por parte del profesorado en el ámbito evaluativo hasta el estrés generado al crear estas (Eddy, 2021) siendo esta una oportunidad para contribuir a experiencias motrices que favorezcan el desarrollo motriz.

El desarrollo de las HMB constituye la base para el desarrollo de tareas motrices más complejas (Gallahue, Ozmun & Goodway, 2011), estas incluyen acciones cotidianas hasta complejos gestos deportivos (Costa et al., 2018). Ruiz (2021) establece que el proceso de desarrollo de HMB es complejo, dinámico y cambiante

desde temprana edad, donde estas poseen un innegable carácter filogenético mientras que su desarrollo y refinamiento es ontológico, es así como la variable entorno e interacción del sujeto con este influirá directamente en el grado de desarrollo de estas habilidades (Barela, 2013). En este sentido Martins et al. (2021) detectan una correlación positiva entre la cantidad de horas de sueño más el tiempo de pantalla que son expuesto niños de edad preescolar con el desarrollo de las Habilidades Locomotrices, por lo que coincidimos con García-Marin & Fernández-López (2020) cuando mencionan que los estímulos y el entorno deben suponer una continua exigencia de adaptación donde los niños tengan que ejercitarse motrizmente y emplear simultáneamente sus habilidades cognitivas, sociales y afectivas para comprender el mundo que les rodea, crecer y ser más autónomos. Con esto se evidencia que los infantes con buena competencia en las HMB tendrían una percepción positiva que los conduciría a ser más activos y a mejorar su condición física, disminuyendo así el riesgo de padecer obesidad o sobrepeso.

El juego como acción de naturaleza lúdica constituye un recurso pedagógico eficaz para el proceso de desarrollo de las HMB en la clase de Educación Física (Smith et al., 2021). Según la teoría de la acción motriz, todo juego dispone de una lógica interna o mecanismo de funcionamiento asociado a un conjunto singular de relaciones con los demás participantes, el espacio, el tiempo y el material (Parlebas, 2001; Muñoz-Arroyave, Lavega-Burgués, Costes, Damian & Serna, 2020). En tal sentido la Ludomotricidad como sistema praxiológico nace de la importancia de reconocer y reorientar el objetivo del juego y actividades implementadas en las sesiones de Educación Física para generar una motricidad inteligente y consciente, con esto queremos decir que los juegos o las actividades seleccionadas por el docente deberán de tener como característica favorecer la parte motriz y cognitiva, siempre cuidando que la lógica interna y la interrelación de las partes sea significativa para el estudiante considerando la selección de contenidos o aprendizajes esperados a favorecer durante la planificación es decir que sea un intervención docente intencionada, siendo consideradas en la elaboración de diseño curricular para la formación de profesores de Educación Física (Ossorio, 2005; Saraví, 2007; Viñes, Lugiércho & Renati, 2021).

El presente artículo tiene como propósito dar a conocer la propuesta de la Ludomotricidad en la sesión de Educación Física del nivel primaria con estudiantes de primer grado para favorecer las Habilidades Motrices

Básicas Locomotrices (HLMB) y el desarrollo de la competencia motriz como eje transversal de una formación integral en el ser humano, propiciando la alfabetización motriz en él. En este sentido se utilizará a la Ludomotricidad como medio, así como el aprendizaje basado en el juego, el Enfoque Dinámico e Integrado de la Motricidad, el método lúdico para el desarrollo de las habilidades locomotrices en específico caminar, correr, y saltar, así como sus posibles combinaciones.

Contexto

La presente propuesta didáctica se enmarca en el contexto de la Educación Física en México (SEP, 2017; SEP, 2018a; SEP, 2018b). Donde se evidencia la utilización de la «Ludomotricidad» como estrategia didáctica y facilitadora de la motricidad humana mediante actividades lúdicas, las cuales permiten ser acciones para el aprendizaje consciente transferidos hacia la integración social.

La Ludomotricidad en la Educación Física

En palabras de Pérez & Simoni (2019) con relación a este nuevo modelo de la Ludomotricidad y las actividades ludomotrices, señalan que:

Es necesario hacer énfasis que la Ludomotricidad no sólo se refiere al juego motriz, sino que comprende una gama más amplia de actividades tales como: actividades de expresión corporal, la danza, los campamentos de verano, los juegos tradicionales, las caminatas, los paseos, las actividades circenses, los malabares, las acrobacias, los juegos y actividades con materiales pequeños y manipulables a las que se les denominan en común actividades ludomotrices (p.43).

Al proponer a la Ludomotricidad como medio desde el campo de la Educación Física para favorecer las HLMB en el alumnado, se debe de considerar el carácter significativo y los resultados favorables en el desarrollo de la competencia motriz. Se propone a la Ludomotricidad como un sistema praxi y praxeológico porque tiene un fin y un propósito pedagógico definido, el cual incide en el alumnado ya que este debe de conocer y saber que implícitamente en el juego y la diversión existe un objetivo pedagógico para su formación y desarrollo mismo que colabora a su alfabetización motriz (Fernández-Río et al., 2016), considerando que la práctica de actividades de juego permiten una mejora en los indicadores de movilidad física en escolares (Ermenova, Ibragimova, Sovetkhanuly, Duketayev & Bekbossynov, 2021).

El juego o la lúdica constituye una actividad o ejerci-

cio inherente del ser humano que proporciona experiencias transformadoras de sus emociones y experiencias, las cuales son transferibles en los contextos sociales (Tamayo & Restrepo, 2016), la cual es la actividad más antigua practicada por los pueblos originarios (Meneses & Monge, 2001). Hablar de ludomotricidad es hablar de la misma como un sistema praxeológico desde la teoría y praxiológico cuando es utilizada en la práctica docente, primero mencionamos la definición que proponen Pérez & Simoni (2019) la cual la definen de la siguiente manera, «Es la utilización de la lúdica para favorecer la motricidad humana a través de acciones motrices vinculadas con la alegría, placer, gozo y disfrute, para generar un aprendizaje consciente y dirigido con una intención pedagógica»(p. 43) lo que nos indica que el docente que quiera utilizarla y aplicarla debe de tener en consideración y dominar los siguientes elementos que integran el sistema.

Esta perspectiva de acción lúdica que proviene de la lógica interna de cada uno de los juegos en el movimiento, además, de desempeñar un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico del niño, constituye un excelente medio educativo que influye en la forma más diversa, amplia y compleja. El desarrollo de esta competencia implica la estimulación de habilidades y destrezas para resolver problemas de las áreas generales de desarrollo y crecimiento. Asimismo, incide en la creatividad para ajustarse a estructuras espacio - temporales, regulando las formas precisas de integración de su corporeidad en la ejecución de las acciones (Oseda, Mendivel, & Zevallos, 2015).

Desarrollo de la propuesta

Habilidades Locomotrices

Las Habilidades Motrices Básicas, desde la Educación Física, tienen estrecha relación con una serie de acciones motrices de origen filogénico desde el desarrollo humano (Cidoncha & Díaz, 2010). Meinel & Schnable (2004) declaran que las habilidades motrices de carácter locomotrices alcanzan una estabilidad en el rango de edad en que niños y niñas ingresan a la escolaridad. Por su parte, Sánchez (1992) plantea que las habilidades motrices se pueden agrupar a partir de aquellos que requieren o no locomoción, donde los desplazamientos son entendido como la progresión de un punto a otro, así también, los saltos grosso modo es entendido como aquel desplazamiento que requiere un despegue del suelo con ambas piernas. Esta propuesta, reflejará las Habilidades Locomotrices caminar, correr y saltar (Larovere, 1999).

Propuesta Didáctica

En este apartado presentaremos la unidad didáctica diseñada para favorecer las habilidades locomotrices en específico caminar, correr y saltar, así como los instrumentos de evaluación correspondientes para el buen desarrollo de esta. Una unidad didáctica constituye una herramienta para el proceso de planificación que permite la incorporación de todos los elementos considerados dentro del currículum, por lo que posee un rol de guía para todas las fases del curso educativo. (Cáceres, del Valle & Péfaur, 2016)

Tabla 1. Unidad didáctica

Nombre del profesor	Temporalidad: Grado: Primero Grupo:		
	Duración: 8 semanas	Área de trabajo: Patio escolar	
UNIDAD DIDÁCTICA			
De los Patrones Básicos de Movimiento a las Habilidades Locomotrices Básicas			
Justificación			
Esta unidad didáctica está diseñada para el primer grado del nivel de educación primaria, así como para favorecer las habilidades motrices básicas de locomoción en específico caminar, correr y saltar, a través de la implementación de la Ludomotricidad aplicando el método lúdico y la estrategia de enseñanza aprendizaje basado en el juego.			
Con ello el estudiantado del nivel educativo pueda mejorar su competencia motriz lo cual le permita dar sentido a su propia acción, orientarla y regular sus movimientos.			
Propósito General:			
Que el estudiantado de primer grado del nivel educativo de primaria favorezca las habilidades motrices básicas de locomoción en específico caminar, correr y saltar, a través de la implementación de la Ludomotricidad aplicando el método lúdico y la estrategia de enseñanza aprendizaje basado en el juego			
Eje	Competencia motriz	Componente pedagógico	1. Desarrollo de la motricidad 2. Integración de la corporeidad 3. Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado:			
1. Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.			
2. Emplea distintos segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y juegos, para mejorar el conocimiento de sí.			
3. Pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juegos, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse.			
Orientaciones didácticas:			
Permitir que los alumnos participen en situaciones lúdicas que impliquen utilizar diferentes materiales con diferentes características, promoviendo la exploración y el reconocimiento de sus posibilidades para afrontar las tareas cotidianas. En este sentido, propiciar que los alumnos:			
<ul style="list-style-type: none"> • Perfeccionar los patrones básicos de movimiento a través de actividades ludomotrices y la aplicación de diversas estrategias didácticas específicas de la Educación Física. • Propiciar la combinación de los patrones básicos de movimiento caminar, correr y saltar a través de la resolución de tareas motoras para incrementar su competencia motriz. 			
Estrategias didácticas		<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Basado en el Juego • Actividades ludomotrices • Juegos de Persecución • Circuito motriz • Cuento motor • Juego reglado • Tareas motrices • Juegos cooperativos 	
Técnicas de enseñanza		<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimiento guiado 	

Sesión	Propósito
1 Evaluación diagnóstica	Que el estudiantado sea evaluado para conocer el grado de adquisición y dominio de las habilidades motrices básicas (caminar, correr y saltar) en la resolución de problemas motores.
2 caminar	Reconoce la habilidad motriz Caminar a través de juegos y cantos que demanden acciones motoras dinámicas y estáticas.
3-4 caminar	Reconoce la habilidad motriz Caminar a través de cuento motor propiciando la creatividad motriz y diversos tipos de desplazamientos.
5-6 correr	Aplicar las habilidades motrices como medio para resolver problemas motores a través de juegos de persecución.
7-8 correr	Experimenta el correr a través de juegos reglados donde este implícita la trayectoria, la dirección y la distancia
9-10 saltar	Ejecuta acciones motrices que impliquen el salto para resolver problemas motores.
11-12 saltar	Desarrolla el salto a través de tareas motrices para favorecer los diversos tipos de saltos con un pie, con ambos, alternando pies, vertical, horizontal, de tijera.
13-14 Combinadas	Combina el caminar, correr y saltar para resolver situaciones motoras que le impliquen un reto a través de juegos cooperativos que favorezca en la competencia motriz.
15 combinadas	Ejecuta movimientos que impliquen una combinación de caminar, correr y saltar para llevar a cabo un circuito motriz utilizando material alternativo
16 evaluación final	Evalúa el grado de adquisición y dominio de las HMB (caminar, correr y saltar) en tareas de resolución de problemas motores.

Fuente: Elaboración Propia

Unidad didáctica

La Unidad Didáctica es un elemento específico de la programación en el aula, considerando una determinada temporalidad y/o temática. Además de ser un instrumento de trabajo que permite al profesorado organizar su práctica docente (Rodríguez, 2010).

A continuación, les presentamos la unidad didáctica diseñada para favorecer las habilidades locomotrices en específico caminar, correr y saltar (Tabla 1).

Evaluación de la unidad didáctica

La evaluación es una forma de obtener resultados tanto cuantitativos como cualitativos, la cual posee funciones relacionadas con el diagnóstico, instrucción, educación, autoformación, las cuales son productos de un proceso desarrollado en un ámbito didáctico (Mora, 2004).

El propósito de la evaluación es identificar los logros y las dificultades que afrontan los alumnos en función del objetivo de aprendizaje planteado y, con base en esa información, realizar ajustes a las propuestas pedagógicas implementadas. Es un proceso que permite a docentes y estudiantes hacer conciencia de los avances en el aprendizaje a par-

tir de la metacognición sistemática. En cuanto al quehacer docente, la evaluación favorece la reflexión sobre la enseñanza y el aprendizaje, así como permite realizar ajustes a la propuesta didáctica.

Instrumento de Evaluación

La propuesta evaluativa de la unidad didáctica se diseñó en base en una escala valorativa sobre las Habilidades Locomotrices (Caminar, correr y saltar), la cual contiene indicadores objetivos que permite reconocer el desempeño de los patrones locomotrices antes mencionados, del mismo modo se consideró otro apartado con tareas específicas, estas tareas se han diseñado en congruencia con el propósito de la unidad didáctica permitiendo así facilitar la evaluación, establecido un juicio evaluativo que permita observar la ejecución, y evaluar el resultado. Este instrumento permite recolectar la información y establecer niveles de logro, lo que puede contribuir a reconocer aquellos aprendizajes logrados, así como también las brechas existentes para la consolidación de las Habilidades Motrices evaluadas (Muriel, Gómez & Londoño-Vásquez, 2020) (Tabla 2).

Tabla. 2 Instrumento y escala de evaluación para HLMB (Caminar, Correr y Saltar) Escala Estimativa (En México la escala de valoración es del 5 al 10).

Excelente (10)	Indica dominio Excelente según el criterio de evaluación. El estudiante ha demostrado las habilidades requeridas con un alto grado de efectividad.
Bien o Bueno (8)	Indica dominio Bien o Bueno según el criterio de evaluación. El estudiante ha demostrado las habilidades requeridas
Suficiente (6)	Indica dominio Suficiente según el criterio de evaluación. El estudiante tiene dificultad para demostrar las habilidades requeridas
Deficiente (5)	Indica dominio Deficiente según el criterio de evaluación. El estudiante tiene carencias fundamentales en las habilidades requeridas

Patrones Locomotrices	Indicadores	Actividades	Ejecución	Observaciones
Marcha	El niño apoya su pie, del talón hacia la punta. El niño genera un movimiento pendular de sus brazos, hacia enfrente sin pasar la altura del ombligo, al realizar el desplazamiento.	Se les pide a los niños que deben caminar por toda el área "caminar dispersos", lentamente y más rápidos hasta correr. Alternar caminar y correr.		
	El niño desplaza su pierna derecha al mismo tiempo que mueve su brazo izquierdo y viceversa. El niño mantiene su vista al frente y con la espalda recta mientras realiza el patrón locomotor.	Juego "las estatuas". Caminan dispersos cada uno de la forma que desee y a una señal se paran quedando como "estatuas". Continúa repitiendo el movimiento deseado y se vuelve a parar. Se repite varias veces.		
	El niño realiza un movimiento de brazos alternado con una flexión de 90°. El movimiento del brazo no excede la altura del mentón y no va más atrás de la cintura al realizar el patrón. El niño durante la acción flexiona una pierna (la rodilla) y extiende la otra.	Los automóviles, cada niño con un aro imita que maneja, caminado más lento, más rápido, hacia diferentes lugares, pasando por arriba de tablas, bancos, cuerdas (que forman caminos), por debajo de objetos (aros, cuerdas). Finalizar el juego caminando cada vez más lentos. Carreras de pinta: los alumnos se forman en parejas en una hilera, uno delante del otro separado por 2 metros. A la orden del profesor arranca el primero y el segundo intenta pillarlo. Variante: saltando a pies juntos, en un pie, de espalda y a la orden gira y arranca, acostados		
Salto	El niño realiza una flexión de cadera y rodillas (cucillas) para ejecutar la acción de despegue. El niño genera un movimiento de brazos extendidos hacia atrás en la fase de impulso estirando las piernas.	Juego "tierra" "mar" cuando se le diga "tierra" saltan hacia delante y cuando se le dice "mar" se quedan en el lugar.		
	En la fase de vuelo, el niño logra extender sus rodillas, cadera, tronco y brazos. El niño en la fase de aterrizaje termina con los brazos extendidos hacia enfrente y en posición de cucillas.	Se le da un aro a cada niño y se le solicita ponerlo en el piso, posteriormente deberá de saltar con dos pies, un pie o alternando a la indicación del maestro (Adelante, Atrás, Dentro, Fuera, Derecha e Izquierda)		

Fuente: Elaboración Propia

Conclusiones

Es importante que el docente de Educación Física domine los contenidos de los Aprendizajes Esperados que se encuentran en el Programa de Aprendizajes Clave Educación Física del Sistema Educativo Mexicano. Además, conozca y reconozca los elementos que componen a la Ludomotricidad como sistema Praxeológico y Praxiológico para realizar su intervención docente. De esta manera, domine varias estrategias didácticas específicas y relacionadas con el modelo por competencias que está vigente en nuestro país, para poder ofertar una gama amplia de posibilidades a sus estudiantes, con ello favoreciendo una práctica variada, amplia e incluyente durante las sesiones de Educación Física en los distintos niveles educativos o en el área que se desempeñe profesionalmente.

Es muy importante, que el docente conozca las características del estudiantado a su cargo y bajo su responsabilidad para que pueda incidir en la edificación de la competencia motriz y favorezca la alfabetización física y motriz en ellos, a través de una educación física de calidad:

- Utilice el método lúdico para la selección de estrategias didácticas óptimas de acuerdo a lo que quiere favorecer en la clase de Educación Física, sin olvidar que deben de estar alineadas con el Aprendizaje esperado seleccionado y el Propósito u Objetivo de la Sesión.

- Domine las actividades o juegos que implementará en la sesión de Educación Física en relación a la lógica interna que guarda cada una de ellas, con la finalidad de realizar los ajustes pertinentes y necesarios para que atienda a la diversidad.

- Al realizar la planeación deberá considerar la evaluación formativa en todo momento, esto le permitirá realizar una retroalimentación al estudiantado para que puedan resolver los problemas o situaciones motoras que el docente les asigne, pero sobre todo para que el docente siempre tenga un punto de referencia en relación a su intervención docente y realice los ajustes de ser necesario para no perderse en el camino de lo que se pretende favorecer durante la unidad didáctica o situación de aprendizaje diseñada.

Agradecimientos

Agradecemos a los revisores que nos permitieron orientar de mejor manera nuestro trabajo y a la Universidad de Las Américas por su apoyo en la iniciativa Open Access.

Referencias

- Barela, J. A. (2013). Fundamental motor skill proficiency is necessary for children's motor activity inclusion. *Motriz: Revista de Educação Física*, 19, 548-551. <https://doi.org/10.1590/S1980-65742013000300003>
- Cidoncha, V., & Díaz, E. (2010). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *Revista Lecturas: Educación Física y Deportes*, 1(4), 29-36. <https://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>
- Costa, C. L. A., Benda, R. N., Matos, C. O., Bandeira, P. F. R., Lage, G. M., & Ugrinowitsch, H. (2018). Effect of development level in fundamental motor skills in the specialized skill performance/Efeito do nível de desenvolvimento em habilidades motoras fundamentais no desempenho de uma habilidade especializada. *Motricidade*, 14(S1), 31-39. <https://revistas.rcaap.pt/motricidade/article/view/14610/12552>
- Cáceres, B., del Valle, K., & Péfaur, J. (2016). La sistematización de la unidad didáctica en educación ambiental: una aproximación desde una experiencia en la ruralidad. *Educere*, 20(66), 249-257. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35649692006>
- Eddy, L., Hill, L. J., Mon-Williams, M., Preston, N., Daly-Smith, A., Medd, G., & Bingham, D. D. (2021). Fundamental movement skills and their assessment in primary schools from the perspective of teachers. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 1-14. <https://doi.org/10.1080/1091367X.2021.1874955>
- Eddy, L. H., Wood, M. L., Shire, K. A., Bingham, D. D., Bonnick, E., Creaser, A., Mon-Williams, M., & Hill, L. J. (2019). A systematic review of randomized and case controlled trials investigating the effectiveness of school based motor skill interventions in 3 to 12 year old children. *Child: care, health and development*, 45(6), 773-790. <https://doi.org/10.1111/cch.12712>
- Ericsson, I., & Karlsson, M. K. (2014). Motor skills and school performance in children with daily physical education in school—a 9 year intervention study. *Scandinavian journal of medicine & science in sports*, 24(2), 273-278. <https://doi.org/10.1111/j.1600-0838.2012.01458.x>
- Ermenova, B., Ibragimova, T., Sovetkhanuly, D., Duketayev, B., & Bekbossynov, D. (2021). A Efecto educativo y de mejora de la salud de la actividad física del juego (Health-improving and educational effect of gamified physical activities). *Retos*, 39, 737-742. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.82548>
- Ernández-Río, J., Calderón, A., Alcalá, D. H., Pérez-Pueyo, Á., & Cebamano, M. A. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista española de educación física y deportes*, (413), 55-75. <https://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/425>

- Gallahue, D. L., Ozmun, J., & Goodway, J. (2011). *Understanding motor development: infants, children, adolescents*. Boston: McGraw-Hill.
- García-Marín, P., & Fernández-López, N. (2020). Asociación de la competencia en las habilidades motrices básicas con las actividades físico-deportivas extracurriculares y el índice de masa corporal en preescolares (Association of the fundamental movement skills competence with the extracurricular sport. *Retos*, 38, 33-39. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.71896>
- Larovere, P. D. (1999). *Caminar, Correr, y Saltar: Movimientos Básicos fundamentales aplicados a todos los deportes. Síntesis recopilativa y propuesta de desarrollo*. PubliCE Standard. <https://g-se.com/caminar-correr-y-saltar-movimientos-basicos-fundamentales-aplicados-a-todos-los-deportes-sintesis-recopilativa-y-propuesta-de-desarrollo-15-sa-d57cfb270e65a7>
- Meinel, K., & Schnabel, G. (2004). Teoría del movimiento. motricidad deportiva. in g. s. kurt meinel, teoría del movimiento. motricidad deportiva. Buenos Aires: stadium.
- Martins, C., Bandeira, P. F. R., Souza Filho, A., Bezerra, T., Clark, C., Webster, E. K., Mota, J., & Duncan, M. (2021). The combination of three movement behaviours is associated with object control skills, but not locomotor skills, in preschoolers. *European Journal of Pediatrics*, 180(5), 1505-1512. <https://doi.org/10.1007/s00431-020-03921-z>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mora, A. (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. *Actualidades investigativas en educación*, 4(2). <https://www.redalyc.org/pdf/447/44740211.pdf>
- Muñoz-Arroyave, V., Lavega-Burgués, P., Costes, A., Damian, S., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física (Traditional games: a pedagogical tool to foster affectivity in physical education). *Retos*, 38, 166-172. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.76556>
- Muriel, L., Gómez, L. & Lodoño-Vásquez, D. (2020) La riqueza de la evaluación en la escuela, un tesoro no oculto. *Práxis & Saberes*, 11 (25), 111-130. <https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n25.2020.9359>
- Oседа, D., Mendivel, R., & Zevallos, L. (2015). Psicomotricidad e iniciación a la escritura en niños de 5 años de edad en comunidades Shipibas de Ucayali. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 5(1). <http://dx.doi.org/10.18259/acs.2015010>
- Ossorio, D. (2005). La Ciencia de la Acción Motriz, un paradigma en continua evolución. *Lecturas: Educación física y deportes*, 85. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1167528>
- Parlebas, P. (2001). *Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, deporte y sociedad*. Editorial Paidotribo, Barcelona.
- Pérez, H. J., & Simoni, C. (2019). Transitando del juego motriz a la ludomotricidad en educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (60), 42-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7063105>
- Rodríguez, J. (2010). De las programaciones didácticas a la unidad didáctica: incorporación de competencias básicas y concreción de tareas. *Revista Docencia e Investigación*, 20, 245-270. <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/8299>
- Ruiz, L. (2021). *Educación Física y baja competencia motriz*. Ediciones Morata.
- Sánchez, F. (1992). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*.
- Meinel, K., & Schnabel, G. (2004). *Teoría del Movimiento: Motricidad deportiva*. Editorial, Stadium SRL.
- Saraví, J. (2007). Praxiología Motriz: un debate pendiente. *Educación Física y ciencia*, 9, 103-117. <https://www.efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/view/EFyCv09a05/html>
- Secretaría de Educación Pública (SEP). (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica*, México, SEP. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/16014/Orientacion_docentesedufis.pdf
- Secretaría de Educación Pública (SEP). (2018a). *Evaluar y Planear. La importancia de la Planeación y la Evaluación con enfoque formativo*. México: Secretaría de Educación Pública. <https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/evaluacion/pdf/cuadernillos/Evaluar-y-Planear-digital.pdf>
- Secretaría de Educación Pública (SEP). (2018b). *Programa del Curso de Ludomotricidad 2018 Licenciatura en Educación Física*. México: Secretaría de Educación Pública. <https://www.cevie-dgesum.com/index.php/planes-de-estudios-2018/126>
- Smith, W., Ovens, A., & Philpot, R. (2021). Games-based movement education: developing a sense of self, belonging, and community through games. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 26(3), 242-254. <https://doi.org/10.1080/17408989.2021.1886267>
- Tamayo, A., & Restrepo, A. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista latinoamericana de estudios educativos (Colombia)*, 13(1), 105-128. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Viñes, N., Lugiércho, S. H., & Renati, M. C. (2021). La ludomotricidad en la Formación Docente en Educación Física: ¿una sustitución léxica o un cambio conceptual?. *Prácticas Educativas, Memorias e Oralidades*, 3(2). <https://doi.org/10.47149/pemo.v3i2.4655>