



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

TRANSITANDO DEL JUEGO MOTRIZ A LA LUDOMOTRICIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA

Héctor Jesús Pérez Hernández

Docente de la Licenciatura en Educación Física de la Escuela Normal "Enrique C. Rebsamen" de Xalapa, Veracruz, México
perezhdz.benv@gmail.com

César Simoni Rosas

Docente de la Licenciatura en Educación Preescolar de la Escuela Normal Superior Federalizada del Estado de Puebla, Puebla, México
cesar.simoni1977@gmail.com

RESUMEN

El presente artículo tiene como propósito dar a conocer la evolución terminológica y conceptual de la ludomotricidad en la praxiología de la educación física, en el marco de las reformas y actualizaciones de los Planes y Programas de la Licenciatura en Educación Física de educación Normal y de la educación obligatoria en México. Las actividades ludomotrices, además de desarrollar las habilidades motoras, también permitirán a las niñas, niños y adolescentes desarrollar su creatividad, su expresión no verbal e identificar sus talentos. 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. Por tanto, 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.

PALABRAS CLAVE:

Ludomotricidad; Variabilidad de la práctica; Competencia motriz; Educación Física; Praxiología motriz.

INTRODUCCIÓN.

Desde el año 2002 en el marco de la reforma de la licenciatura en educación física en México, se ha utilizado el concepto de ludomotricidad como un ámbito de la motricidad, planteamiento que estaba enfocado sólo en la estrategia didáctica del juego. Cabe mencionar que en la actualidad la ludomotricidad ha evolucionado y ofrece un abanico amplio de actividades que implican otras estrategias didácticas específicas de la educación física, por mencionar algunas: las canciones, las rondas, el cuento motor, los circuitos motrices, la gymkana, el juego motriz, la expresión corporal, la danza, las actividades recreativas y al aire libre, entre otras.

En este artículo se pretende la reconceptualización del término ludomotricidad en un sentido amplio y como parte de un sistema praxiológico inmerso en el método lúdico para la generación de aprendizajes en la educación física que coadyuve al desarrollo de la competencia motriz, considerando al ser humano como un ente bio-psico-sociocultural, emocional y motriz.

Se propone que la ludomotricidad sea observada desde diferentes enfoques, como un sistema praxiológico donde convergen todas las actividades y estrategias didácticas que el educador físico puede implementar en el ámbito escolar y extraescolar como apoyo para lograr la alfabetización motriz tan necesaria en las niñas, niños y adolescentes para poder ofrecer una educación física de calidad y excelencia durante su estadía en la educación obligatoria.

1. COMPRENDIENDO LA LUDOMOTRICIDAD

El concepto de ludomotricidad está compuesto por dos términos, ludo que etimológicamente proviene del latín ludus o ludere, adjetivo que significa perteneciente o relativo al juego y la palabra "motricidad" está formada con raíces latinas y significa "capacidad de moverse". Sus componentes léxicos son: movere (mover), -trix (agente femenino), más el sufijo -dad (cualidad), por lo tanto, "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" (SEP, Programa del curso de Ludomotricidad, 2018). Las actividades ludomotrices además de desarrollar las habilidades motoras, también permitirán a las niñas, niños y adolescentes desarrollar su creatividad, su expresión no verbal e identificar sus talentos.

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.

A continuación, enunciaremos la propuesta de actividades que consideramos debe considerar la ludomotricidad en la actualidad dentro de la educación física escolar y sea más clara la transición del juego motor hacia la ludomotricidad con la diversidad de actividades que podemos utilizar en la sesión bajo la aplicación del

método lúdico como estrategia alterna de aprendizaje siempre considerando una finalidad educativa.

Tabla 1.
Actividades que comprenden la ludomotricidad en educación física.

Actividad	Imagen
Actividades de expresión corporal	
Danza	
Campamentos de verano	
Juegos tradicionales	
Caminatas y paseos	
Actividades circenses, malabarismos, acrobacias, piruetas, etc.	
Juegos y actividades con materiales pequeños y manipulables	

El reto del educador físico por tanto, es la aplicación de estas actividades en un sentido pedagógico a través de una práctica abundante, amplia e incluyente que permita favorecer la edificación de la competencia motriz señalada por Ruiz Pérez, (1995), como la capacidad del niño para dar sentido a su propia acción, orientarla y regular sus movimientos, comprender los aspectos perceptivos y cognitivos de la producción y control de las respuestas motrices, relacionándolas con los sentimientos que se tienen y la toma de conciencia de lo que se sabe que se puede hacer y cómo es posible lograrlo.

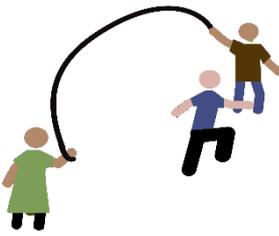
La ludomotricidad es un ámbito clave para desarrollar la competencia motriz, pero también debemos de tener en cuenta que otro elemento importante para ese desarrollo es la hipótesis de la variabilidad al practicar, que consiste en propiciar una amplia gama de posibilidades de las condiciones de práctica, provocar nuevos

parámetros de respuesta y en conseguir que mediante dichas variaciones el sujeto tenga que adaptar y ajustar sus respuestas motrices, además establecer nuevos parámetros. (Schmidt, 1988).

Se consideran cuatro condiciones básicas para variar la práctica de la acción motriz: las referidas al espacio o área de trabajo, las concernientes al tiempo, las que implican el manejo de implementos y las que tienen que ver con la interrelación e intercomunicación con las demás personas.

Tabla 2.

Ejemplo de la hipótesis de la variabilidad al practicar en la actividad de salto con cuerda, variando las cuatro condiciones que establece (Schmidt, 1988).

Actividad		
<p>Nombre de la Actividad: Salto con cuerda. Descripción de la Actividad: Dos integrantes del grupo sujetan una cuerda por los extremos de seis a ocho metros de largo y le dan a la cuerda, mientras el resto del grupo, ya sea en tareas individuales o grupales saltan la cuerda.</p> 		
Componentes de la hipótesis de la variabilidad al practicar	Descripción de la tarea	Ilustración
Las relacionadas al espacio o área de trabajo	<p>Saltar la cuerda de forma individual con todos los integrantes del grupo. En un espacio abierto (cancha o patio de recreo), no será lo mismo saltar la cuerda que en un espacio cerrado (gimnasio o salón de usos múltiples). Los esquemas cognitivos de acción motriz se ven seriamente afectados por la estabilidad o inestabilidad del medio ambiente, ya que la comba que hace la cuerda en un medio ambiente estable (espacio cerrado), no será la misma que haga en un espacio abierto en donde la actividad se ve afectada por el medio ambiente y exige a los practicantes ajustar sus esquemas motores al realizar la tarea.</p>	

<p>Las concernientes al tiempo</p>	<p>Saltar la cuerda de forma individual con todos los integrantes del grupo. En tal sentido no será lo mismo solicitarle a un alumno de la clase que realice 20 saltos continuos en donde él mismo establece el ritmo de realización de la tarea, a solicitarle hacer 20 saltos con la cuerda en el menor tiempo posible. Nuevamente en esta tarea los esquemas cognitivos de la acción motriz se ven seriamente afectados por las condiciones de tiempo, la realización de la tarea se altera permitiendo al alumno otras experiencias.</p>	
<p>Las que implican el manejo de implementos</p>	<p>Saltar doble cuerda por todos los integrantes del grupo. Saltar una sola cuerda representa un esquema cognitivo de acción motriz que ponen en juego los alumnos al realizar la tarea planteada, por tanto, saltar doble cuerda implica que los alumnos realicen ajustes necesarios para conseguir la realización de la tarea. Es decir, nuevamente, en esta variación de la práctica motriz los esquemas se ven afectados, lo que conduce al alumno a tener una práctica variada y abundante, logrando así incrementar su repertorio y bagaje de respuestas motrices.</p>	
<p>Las que tienen que ver con la interrelación e intercomunicación con las demás personas.</p>	<p>Saltar la cuerda en parejas o en equipos de cuatro integrantes conlleva a plantear que la tarea puede verse alterada, ya que el hecho de reunirnos con un grupo de personas no nos garantiza una buena comunicación, por el contrario, el riesgo de que exista el conflicto es mucho mayor, ya que la toma de decisiones y organización no es de forma individual por el contrario es de todos los integrantes de equipo, es decir es grupal.</p>	

Al interrelacionar estos tres aspectos, la ludomotricidad, la competencia motriz y la hipótesis de la variabilidad al practicar, tendremos resultados que

impactarán en la mejora de la alfabetización motriz de las niñas, niños y adolescentes, teniendo como meta que las personas físicamente alfabetizadas posean seguridad y confianza en sí mismas, en sintonía con sus capacidades motrices. Además, demuestran un control y una coordinación sólidos y pueden responder a las exigencias de un entorno cambiante y vertiginoso. Se relacionan bien con los demás, demostrando sensibilidad en su comunicación verbal y no verbal y tendrán relaciones empáticas.

El individuo físicamente alfabetizado disfruta descubriendo nuevas actividades y acogerá con agrado los consejos y orientaciones ya sea por parte del docente o de sus propios compañeros, confiando en el conocimiento de que experimentará algún éxito. El individuo apreciará el valor intrínseco de la educación física, así como su contribución a la salud y el bienestar, será capaz de mirar hacia adelante a lo largo de la vida con la expectativa de que la práctica de la actividad física siga formando parte de la vida, (Whitehead, 2010). Por lo que a través de la ludomotricidad podemos contribuir a desarrollar experiencias positivas en las personas que participan en las diferentes actividades, con la idea de promover actitudes positivas hacia la práctica motriz que generen personas activas que incluyen la ludomotricidad entre sus hábitos cotidianos, como algo importante en su vida.

Por lo tanto, las prácticas educativas de calidad entendidas como lo específica Escudero (2003) explica:

"Que la educación es de calidad cuando está dirigida a satisfacer las aspiraciones del conjunto de los sectores integrantes de la sociedad a la que está dirigida; si, al hacerlo, se alcanzan efectivamente las metas que en cada caso se persiguen; si es generada mediante procesos culturalmente pertinentes, aprovechando óptimamente los recursos necesarios para impartirla y asegurando que las oportunidades de recibirla y los beneficios sociales y económicos derivados de la misma se distribuyan en forma equitativa entre los diversos sectores integrantes de la sociedad a la que está dirigida."(Pp.20-38)

Por lo anterior entendemos que una educación física de calidad es aquella que forma mejores seres humanos, ciudadanos con valores éticos, respetuosos de lo público, que ejercen los derechos humanos, cumplen con sus deberes y conviven en paz. Una educación que genera oportunidades legítimas de progreso y prosperidad para ellos y para el país.

Nosotros consideramos el paradigma de Pierre Parlebas citado por Lagardera y Lavega (2003), la ciencia de la Praxiología Motriz, cuyo objeto de conocimiento es la acción motriz (conjunto de acciones motrices), entendida como un comportamiento integral de base práctica o motora, que articula en el sujeto, emociones, sentimientos, pensamientos y expresiones, cuyo ámbito y misión no se limite a la escuela ni a la educación, sino al estudio de la acción motriz entendida como una categoría conceptual más amplia que la conducta motriz.

Por consiguiente, podemos utilizar a la ludomotricidad en la educación física para lograr una educación integral de la persona, pues la actividad humana de movimiento involucra o puede involucrar a la totalidad de las capacidades del individuo (perceptivo, socio y recreativo motrices), y no sólo a las llamadas físico

motrices; siempre que las situaciones educativas creadas por el profesor sean las pertinentes. Así, la Educación Física debe ser entendida como la educación que se logra a través de las estructuras físicas que soportan el movimiento humano y que son capaces de configurar la totalidad de la personalidad del individuo; nunca únicamente como la educación de lo físico que pertenece al hombre, a su cuerpo.

Ya que no es el cuerpo el que se mueve, es la persona la que se mueve, y esta opción de movimiento involucra necesariamente a todas las estructuras de la personalidad de quien se compromete en esa acción. Configurar la personalidad del individuo significa la participación activa en formas de actuación-comportamiento que impliquen de forma diferenciada, significativa e interactiva, todas las estructuras mentales, cognitivas, coordinativas, condicionales, afectivo-sociales, emotivo-volitivas, expresivo-creativas y bioenergéticas que puedan conformar la multitud de formas de actuación individual, en situaciones didácticas que permitan una auto-reflexión y un autoconocimiento, para crear una propia visión de aquella experiencia, para que el individuo conozca, evalúe y sea consciente de la auto estructuración de su persona.

2. EL ENFOQUE LUDOMOTRIZ.

En este apartado enunciaremos la estrategia denominado Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) como lo señala Sánchez, M. (2017). Se entiende como una estrategia de enseñanza y aprendizaje que plantea la utilización de juegos como vehículo y herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos. Usamos, creamos y adaptamos juegos para utilizarlos tanto en el patio como en el aula, considerando que el aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos.

Lo primero que hay que tener claro es para qué usar el juego, cuáles son mis objetivos. Los juegos son un potente motor de desarrollo del aprendizaje, tienen siempre un objetivo por el cual es ideal: el juego dinamiza y nos desafía a mejorar. Cualquier juego se puede adaptar a un objetivo concreto dentro del aula. En algunos se manifiestan de manera más evidente que en otros, por eso es muy importante saber elegir bien cuál de ellos utilizar o diseñar.

Debemos de concebir a la ludomotricidad como un sistema praxiológico, un sistema como modelo para interpretar la realidad pero con la aclaración de que no debe confundirse con la realidad misma, ya que el producto de este sistema es lo que se nos presenta como realidad, tener la claridad de que las actividades ludomotrices están cargadas o llenas de acciones motrices, pero sobre todo de sentimientos, ideas, pensamientos y formas de expresión propias de cada ser humano que las realiza; a su vez, estas actividades tienen una lógica interna que las hace peculiares ya que sin estas no existirían.

Además, debemos de retomar el Enfoque Dinámico e Integrado de la Motricidad (EDIM); este enfoque se fundamenta en los aportes que han hecho desde la investigación Castañer y Camerino (2013), al “identificar y organizar los

elementos que constituyen la motricidad a la vez que explora las dimensiones que ésta desarrolla y las funciones sobre las que actúa” (p.1). Se fundamenta en la teoría general de sistemas de Von Bertalanfy, y se adapta la educación física para darle sentido, pertinencia, vigencia y prospectiva teórica, metodológica y de investigación a la profesión.

Bajo la teoría de sistemas, el EDIM, define como el centro o núcleo a la acción motriz, que se conforma de cuatro esferas que representan los cuatro elementos constitutivos de la motricidad o capacidades motrices: perceptivo-motrices, físico-motrices, socio-motrices y recreativo-motrices, cuyo funcionamiento es independiente, pero no aislado del resto de las esferas que lo componen porque estas exigen que se relacionen, e interactúen de manera interdependiente y armonizada. Todo esto se enmarca por las cuatro dimensiones dinámicas de la motricidad: perceptiva, energética, comunicativa y re-creativa, que estimulan las cuatro funciones motrices fundamentales de ejercitación, cognición, emoción y significación que requiere toda manifestación de la motricidad de la actividad física y deporte. (Castañer y Camerino, 2013).

3. JUEGO MOTOR, JUEGO MOTRIZ Y LUDOMOTRICIDAD, ¿SABEMOS DE LOS QUE HABLAMOS?

Según criterio de Pérez (1997), en realidad el juego constituye una excelente herencia recreativa que nos viene desde los tiempos remotos, al principio el hombre jugaba con instrumentos muy simples, después comenzó a experimentar la necesidad de ampliar éstos y llevarlos a actividades más complejas, con el pasar de los años los juegos fueron perfeccionándose, hasta llegar a ser parte importante de las formas recreativas de las diferentes épocas.

Según Pierre Parlebas, citado por Lagardera y Lavega (2003), a los juegos se les concede una mayor posibilidad lúdico motriz que a los deportes y se ha demostrado experimentalmente que debido a los cambios súbitos de conducta, que implican una mayor riqueza de relaciones entre los jugadores, las sesiones de juegos tradicionales llevan a relaciones socio afectivas mucho más ricas. En este sentido, Paredes (2003), agrega que a partir de la corporeidad aparece la motricidad, surge el movimiento humano que alimenta la creatividad de formas lúdicas para poder expresarse y comunicarse. Podemos afirmar que el juego es la epifanía de la motricidad.

Así como la música, la danza, la pintura y la arquitectura son considerados una práctica social universal, el juego también entra en esta categoría. Por tal motivo podemos aseverar que la mayor parte de las relaciones que el niño establece en la infancia es gracias al juego, y gracias a estas relaciones sociales es que el niño construye el conocimiento social, por tal razón es importante aclarar los siguientes conceptos.

El juego motor se define como todo aquel juego reglado que tiene un movimiento intencionado para favorecer o estimular los patrones básicos de movimiento, las habilidades motrices básicas, específicas y las destrezas motrices a través de retos motores individuales y grupales.

El juego motriz es todo aquel juego reglado que favorece la motricidad humana, las capacidades sociomotrices teniendo o incluyendo una carga de emoción, sentimientos y pensamientos, así como un alto índice cultural en la ejecución de la acción motriz a través de situaciones motrices grupal/social.

Entonces la ludomotricidad 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.

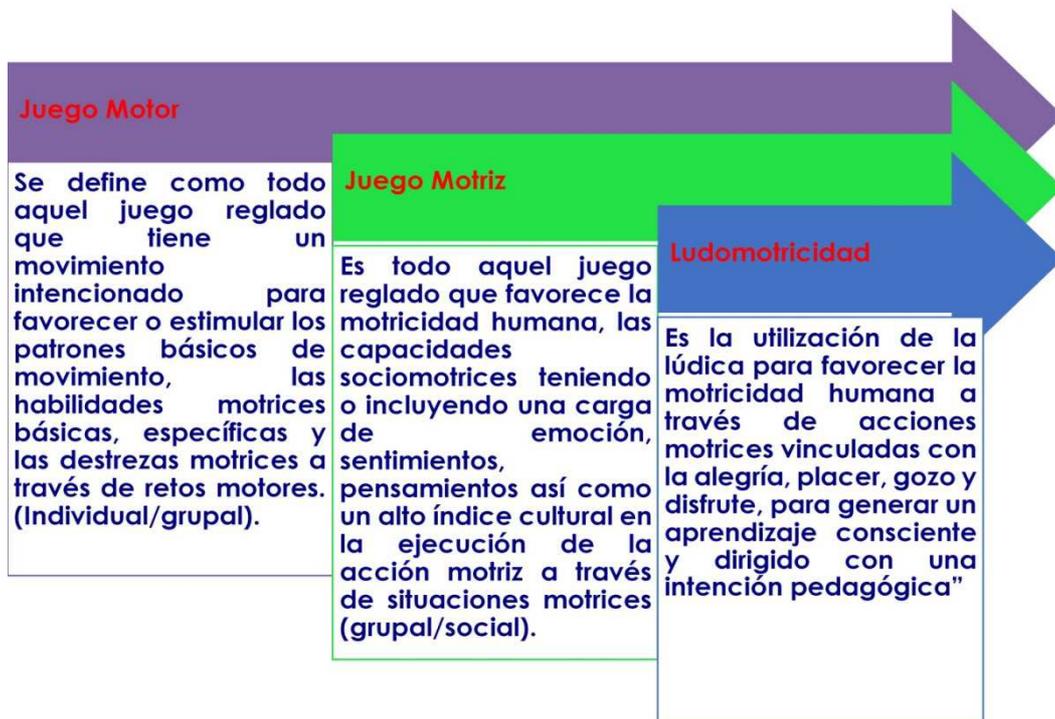


Figura 1. Evolución del juego en educación física.

4. APLICANDO LA LUDOMOTRICIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA. ALGUNAS PROPUESTAS

Como ya se mencionó anteriormente en la tabla 1, en este apartado se explicarán a detalle las actividades que proponemos para que el docente en formación y en servicio de educación física puedan tener claridad en lo que es la ludomotricidad y todo lo que comprende ya que no sólo es el juego motor como única estrategia que puede ser utilizada en la educación física sino que en la actualidad se debe de ampliar el abanico de posibilidades para que se favorezca el desarrollo motriz de los estudiantes de educación básica obligatoria y además darle un sentido lúdico, también se debe favorecer los aspectos cognitivo, afectivo-social y motriz aplicando actividades con una intención pedagógica en la sesión de educación física.

Tabla 3.
Actividades de expresión corporal

Actividad ludomotriz	Actividad en Educación Física	Imagen
Actividades de expresión corporal	Teatro en sombras	

El teatro de sombras es una de las formas de teatro más populares y antiguas del mundo y en ella se funden atractivas leyendas y tradiciones. Se sabe que surgió en Asia, aunque no está claro si fue exactamente en China o en la India, antes del siglo XII, y, cuando ya atesoraba una larga tradición en aquel continente, llegó a Europa alrededor de 1760, según Angoloti (1990).

La técnica el teatro de sombras se plantea de la siguiente forma, aunque lo más lógico sería trabajar con las sombras corporales, pero en el caso de grupos que presenten otras características, como grupos inhibidos, se puede comenzar por proyectar sombras con objetos o siluetas para incorporar progresivamente la figura humana. Dentro de la técnica del teatro de sombras se deben considerar los siguientes aspectos:

- Mantener la mirada en la sombra que proyecta el cuerpo o los objetos con los que se trabaja para comprobar lo que se está haciendo.
- Conocer las posibilidades que se presentan al actuar de perfil o de frente: si nos colocamos de frente no podemos hacer acciones con las manos delante del cuerpo, pues no se verán.
- Conocer las posibilidades de trabajar con la distancia respecto al foco de luz, la sombra se hace más grande y viceversa.
- Identificar las posibilidades de trabajar con objetos: causa diferente sensación un objeto transparente que un opaco, o un objeto plano que uno tridimensional.
- Explorar las posibilidades de crear sombras con la colaboración de varias compañeras o compañeros.



Figura 2.
Práctica del Teatro de sombras en nivel Primaria.

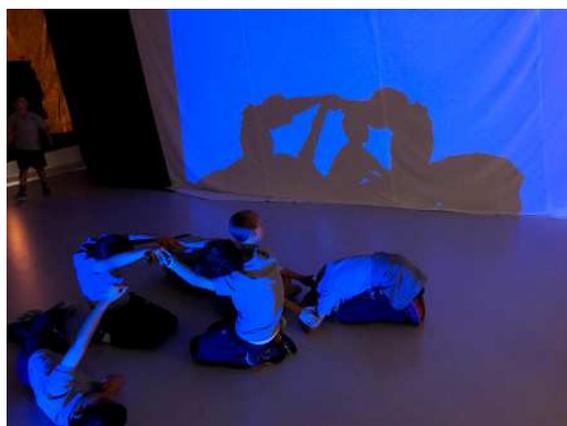


Figura 3.
Puesta en escena del teatro de sombras.

Tabla 4.
Danza

Actividad ludomotriz	Actividad en Educación Física	Imagen
Danza	Danzas del Mundo	

Danzar es interpretar la música a través de los movimientos del cuerpo, es una forma única de expresión que lleva unida a nuestras costumbres culturales desde tiempos inmemoriales. La danza es una manifestación artística y cultural que se ha desarrollado en todos los lugares del mundo, es un lenguaje universal. Si llevamos la danza al aula, daremos a nuestros alumnos un nuevo e interesante vehículo para expresarse y relacionarse con los demás, pero si además de esto les damos a conocer danzas de otros países del mundo, tendrán la oportunidad de conocer, valorar y respetar las tradiciones musicales.



Figura 4.
Ensayo de una danza regional.



Figura 5.
Práctica de una danza entre padres e hijos.

Tabla 5.
Campamento de verano

Actividad ludomotriz	Actividad en Educación Física	Imagen
Campamentos de Verano	Campamento	

El campamento es un programa didáctico de la educación no formal, diseñado para el uso inteligente del tiempo libre, responde a intereses temáticos diversos según el ámbito cultural y el contexto socio económico en el cual se gesta, (Paris, 2008). Su diseño supone no sólo un proceso de planificación didáctica, sino también un proceso de administración educativa no formal, con sus fases de organización, ejecución y evaluación del personal involucrado, el presupuesto, objetivos, metodologías, contenidos, actividades, recursos y espacios físicos.



Figura 6. Actividad de juego Cooperativo en campamento de verano.



Figura 7. Actividades Cooperativas en campamento de verano.

Tabla 6.
Juegos tradicionales

Actividad ludomotriz	Actividad en Educación Física	Imagen
Juegos tradicionales	Cebollitas	

Según Lavega (2000), los juegos populares se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más peculiares y genuinas de cualquier colectivo humano. En el ámbito de la motricidad, son prácticas lúdicas, que, a diferencia de otro tipo de juegos, están muy directamente vinculados al contexto.

Para Vizúete (1997), los juegos populares, han supuesto durante milenios la única escuela de formación física, de relaciones sociales y de aprendizaje para los miles de personas en todo el mundo. Es un patrimonio común que se encuentra agredido constantemente por los avances de la vida sedentaria y por la limitación de espacios de juego como consecuencia del desarrollo urbano, debemos dar a conocer las actividades físicas practicando, aprendiendo y dando a conocer las actividades físicas que forman parte de nuestra cultura, como la única forma posible de proteger y de preservar este patrimonio cultural.



Figura 8. Juego tradicional de "las cebollitas".



Figura 9. Alumnos jugando "las cebollitas".

Tabla 7.
Actividades circenses, malabarismos, acrobacias, piruetas, etc.

Actividad ludomotriz	Actividad en Educación Física	Imagen
Actividades circenses, malabarismos, acrobacias, piruetas, etc.	Actividades circenses, malabarismos, acrobacias, piruetas, etc.	

En términos de Lenh (1991): “Los malabares son el habilidoso y artístico manejo de uno o más objetos sin finalidad práctica”. Se podría agregar que las actividades de malabares son ejercicios de destreza cuya finalidad está en lanzar y recoger objetos diversos tales como pelotas, platos, botellas, etc., con rapidez y evitando caigan al suelo o mantenerlos en equilibrio.



Figura 10. Alumnos de nivel Secundaria practicando malabares.

Tabla 8.
Juegos y actividades con materiales pequeños y manipulables

Actividad ludomotriz	Actividad en Educación Física	Imagen
Juegos y actividades con materiales pequeños y manipulables.	Actividades cooperativas	

Las actividades cooperativas son actividades no competitivas donde no existe oposición entre las acciones de los participantes. Por el contrario, todos cooperan para alcanzar un objetivo común o varios objetivos complementarios (Velázquez, 2012).



Figura 11.
Actividad cooperativa "Pulpo" en nivel Preescolar.



Figura 12.
Actividad cooperativa "uno para todos y todos para uno" en nivel Preescolar.

5. CONCLUYENDO.

El docente de educación física tendrá la oportunidad de ser su propio gestor de conocimiento a través de la ludomotricidad, para ello tendrá que conocer las funciones del juego, las diferentes estrategias didácticas, las características de las niñas, niños y adolescentes con los cuales trabajará, la lógica interna que guarda cada actividad ludomotriz que implemente, los propósitos pedagógicos a favorecer, así como la estrategia de aprendizaje basado en el juego.

Cabe señalar que esta reconceptualización está en proceso de evolución debido a las necesidades sociales y culturales que imperan en la actualidad, por lo que es de suma importancia la renovación e innovación en la práctica docente para revitalizar los saberes conceptuales, procedimentales, actitudinales en la formación docente de la educación física para la educación básica.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Angoloti, C. (1990). *Cómics, títeres y teatro en de sombras. Tres formas plásticas de contar historias.* Madrid: Ediciones de la torre.

Castañer, M. y Camerino, O. (2013). *Enfoque Dinámico e Integrado de la Motricidad (EDIM).* Acción Motriz.

Lagardera, F. y Lavega P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz.* Edit. Barcelona, España: Paidotribo.

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales.* INDE Barcelona.

Lenh, D.B. (1991). *¡Agáchate y vuélvete agachar! Malabares para todos.* Madrid.

Escudero, J.M. (2003). *La calidad de la educación: controversias y retos para la Educación Pública.* Educación siglo XXI: Revista de la Facultad de Educación, ISSN 1699-2105. N. 20-21

- Paris, Leslie. (2008). *Children's Nature: The Rise of The American Summer Camp*. New York, EEUU: New York University Press.
- Pérez, A. (1997). *Recreación y fundamentos teóricos metodológicos*. México DF.
- Paredes, Jesús. *Desde la corporeidad a la cultura*. Buenos Aires. 2003.
<http://www.efdeportes.com/efd62/corpo.htm>
- Ruiz, L. M. (1987). *Desarrollo motor y actividades físicas*. Madrid: Gymnos.
- Sánchez, M. Luis. (05 de abril de 2017). <http://blog.tiching.com> « entrada en blog »
Recuperado de [http : http://blog.tiching.com/abj-aprender-jugando-la-metodologia-ludica-que-funciona/](http://blog.tiching.com/abj-aprender-jugando-la-metodologia-ludica-que-funciona/)
- Schmidt, R. A. (1988). *Control motor and learning: A behavioural emphasis*. Champaign, ILL: Human Kinetics.
- Secretaría de Educación Pública. (2018). *Programa del Curso de Ludomotricidad 2018 Licenciatura en Educación Física*. México: Secretaría de Educación Pública.
- Velázquez, C. (2012). *La pedagogía de la cooperación en Educación Física*. Laguna de Duero: Colectivo La Peonza.
- Vizúete, M. (1997). "Bases teóricas de la educación física" en "Manuela del maestro especialista en educación física" (coord. F.J. Catejón). Pila Teleña. Madrid.
- Whitehead, M. (2010). *Physical Literacy: Throughout the Lifecourse*. Routledge.

Fecha de recepción: 14/3/2019
Fecha de aceptación: 3/5/2019