

Artículo de intervención educativa

La ludomotricidad para contribuir a la competencia motriz en alumnos de quinto año de primaria

Martinez Torres, Roberto Daniel

Secretaría de Educación del Gobierno de Puebla
Comisionado de Didáctica de la Educación Física en el Estado de Puebla AMEXCO
adndelaeducacionfisica@gmail.com

Resumen

En las últimas décadas la educación física está en transformación en los planes y programas de estudio que son aplicados en las escuelas de educación básica en México, derivado a los cambios que suceden en diversos contextos en general. La finalidad de los cambios que se realizan es para contribuir de mejor manera en aprendizajes y conocimientos que requiere la sociedad en general para ello, se deben dejar atrás los enfoques deportivos o militares que solo buscan la sistematización de los movimientos o enfocarse en la estimulación de las capacidades físico- motrices donde los aprendizajes cognitivos o afectivos pasan a un segundo término, por ello se tiene que utilizar un enfoque ludomotor que le permita al alumno un desarrollo integral y humanista siendo y sintiéndose competente en su vida cotidiana, por ello se toma como base principal el trabajo realizado por los maestros Pérez y Simoni (2020) que definen a la ludomotricidad como “un sistema o una entidad praxiológica con límites y partes interrelacionadas e interdependientes que utiliza 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”. El presente trabajo inicio en agosto del 2020 y termino en junio del 2021 y expone la aplicación de la ludomotricidad, su

Abstract

In recent decades, physical education is undergoing transformation in the study plans and programs that are applied in basic education schools in Mexico, derived from the changes that occur in various contexts in general. The purpose of the changes that are made is to better contribute to the learning and knowledge that society in general requires. For this, sports or military approaches that only seek the systematization of movements or focus on the stimulation of the physical-motor capacities where cognitive or affective learning take a backseat, for this reason a ludomotor approach must be used that allows the student an integral and humanistic development being and feeling competent in their daily life, for this reason it is taken as The main basis is the work carried out by teachers Pérez and Simoni (2020) who define ludomotricity as "a system or a praxiological entity with limits and interrelated and interdependent parts that ludic uses to favor human motor skills through motor actions linked to joy, pleasure, joy and enjoyment, to generate a conscious and directed learning or with a pedagogical intention". The present work began in August 2020 and ended in June 2021 and exposes the application of ludomotricity, its approach and elements at

enfoque y elementos en el nivel de primaria en el estado de Puebla para favorecer la competencia motriz, la investigación a utilizar es cualitativa – cuantitativa aplicada en 29 alumnos del quinto año de primaria, los instrumentos de recolección de información y del proceso de resultados fueron entrevistas, listas de control, rubricas, coevaluaciones y autoevaluaciones con la finalidad de que los alumnos puedan edificar su competencia motriz y lo utilicen en su vida.

the primary level in the state of Puebla to favor motor competence, the research to be used is qualitative - quantitative applied in 29 students of the fifth year of primary school, the instruments for collecting information and the process of results were interviews, checklists, rubrics, co-evaluations and self-evaluations with the purpose that the students can build their motor competence and use it in their life.

Palabras Clave: Educación física, ludomotricidad, competencia motriz.

Key words: Physical education, ludomotricity, motor competence

I. Introducción

La educación a nivel mundial está en constante transformación y la educación física no es la excepción, a lo largo de la historia el concepto de educación física ha tenido diversos enfoques o tendencias en los planes y programas de estudio que siguen las escuelas de educación básica, debido a las necesidades sociales, cognitivas, afectivas y motrices de los alumnos, como también los estilos y estrategias de enseñanza de los docentes de las diversas asignaturas y niveles.

Educación física ha sido criticada a lo largo del tiempo por docentes de aula, padres de familia e incluso por alumnos de las mismas escuelas de educación básica, ya que se observa que en algunas instituciones los educadores físicos emplean metodologías tradicionalistas que se consideran como “la edad de piedra” de la educación física, siguiendo enfoques militares buscando la sistematización de movimientos a través de actividades de orden y control o bien enfoques deportivos donde los docentes creen que entrenan a equipos profesionales de algún deporte y solo se enfocan en mejorar las capacidades físico-motrices convirtiendo a las escuelas en centros deportivos en la búsqueda del desarrollo de atletas de alto rendimiento dejando atrás contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales para un óptimo desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes .

La educación física actual tiene que ser más humanista, no solo tiene que pensar en orientar el perfeccionamiento de su motricidad en relación a un deporte, por ejemplo, tiene

que hacer que el alumno le pueda dar sentido a su movimiento y poderlo relacionar con su vida diaria, como puede impactar en la construcción de su identidad, inteligencia o en su comportamiento en la sociedad.

Las razones personales para tocar el tema de la ludomotricidad en educación física, parte de mi experiencia como alumno de la Licenciatura en Educación Física durante practicas docentes en los niveles de preescolar, primaria, secundaria, CAM y actividades extraescolares que han permitido percatar que la didáctica de educación física en varios centro educativas es tradicionalista (deportiva o militar) o bien es considerado un recreo más donde los aprendizajes son escasos, por el anterior motivo se aplica una intervención deficiente de la educación física en algunas escuelas de educación básica, y por ende no se pueden enseñar los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales adecuados para poder impactar en aprendizajes significativos, es por ello que se investiga y se aplica la ludomotricidad su enfoque y elementos en las sesiones para el logro de los aprendizajes en los alumnos que van a permitir el estar involucrados en actividades que salgan de lo tradicionalista y que puedan dar cuenta el uso de su quehacer pedagógico en educación básica.

Las experiencias vividas en los diferentes niveles educativos, contextos, momentos, docentes y alumnos han permitido analizar las necesidades de las niñas, niños y adolescentes, la falta de estímulos cognitivos y motrices, conllevan a una inseguridad propia al no conocer sus habilidades, capacidades y destrezas, esto por el mismo desconocimiento de sus posibilidades y limitaciones.

En el presente escrito da cuenta de la experiencia la edificación de la competencia motriz para que los alumnos puedan ser y sentirse competentes a través de la ludomotricidad, planteando propósitos a lo largo del ciclo escolar que se pudieran llevar a cabo a través de las diferentes sesiones que atendieron los contenidos de la educación física para el grado y nivel correspondiente, y en concordancia con ellos se pudo incrementar el bagaje motriz de los alumnos en las diferentes experiencias que obtuvieron al participar en las diversas estrategias didácticas empleadas durante la contingencia causada por el COVID – 19 donde se desarrollaron las sesiones en línea además que proporcionaban una variabilidad de la práctica de acuerdo a su entorno y le pudieran dar un sentido e intención a su motricidad

relacionándolo con su vida cotidiana que le va a permitir emplear y diseñar estrategias en situaciones que lo requiera y pueda tomar las mejores decisiones.

Hoy en día se deben reconocer y tomar enfoques que logren consolidar los aprendizajes, objetivos y competencias en la formación integral de los alumnos de educación básica, que permitan la aplicación de los cuatro pilares de la educación como lo son el aprender a vivir juntos, conocer, hacer y a ser, teniendo la percepción de ser competente en su vida diaria, es por eso que el presente artículo tiene como finalidad que el lector pueda ver el impacto de la ludomotricidad para contribuir a la competencia motriz de los alumnos del quinto año de primaria en el plantel educativo que se aplicó este sistema, su didáctica y la forma de trabajo en el ciclo escolar 2020 -2021 y la evaluación que se llevó a cabo en la modalidad a distancia causado por la pandemia del virus SARS-COV2 COVID- 19 .

II. Marco conceptual

La educación física es la disciplina que educa toda conducta motriz, en las escuelas de educación básica funge como intervención pedagógica que busca el desarrollo corporal y motriz de los alumnos a través de sus diferentes manifestaciones, con la finalidad de impactar en su autonomía motriz, disponibilidad corporal, conciencia de sí mismo y la competencia motriz, si bien el documento se centra en este último, ninguna se trabaja de forma aislada, ya que cada una tiene su propia relación con las demás y será dentro del sistema de la ludomotricidad, donde se obtengan diversos aprendizajes.

El presente trabajo dentro del marco normativo se centra en tres documentos para sustentar y poder llevar a cabo el tema de investigación, en primer lugar es la carta internacional de la educación física, la actividad física y el deporte por parte de la UNESCO (2015) retomando el artículo 4º, menciona que los programas de educación física, actividad física y deporte deben suscitar una participación activa a lo largo de toda la vida con la finalidad de poder cubrir las necesidades de las niñas, niños y adolescentes esto según el contexto en el que se encuentren, sus características físicas, biológicas y cognitivas de acuerdo a las fases sensibles acordes a su edad en el que puedan practicar actividades de educación física o algún tipo de deporte a lo largo de toda su vida de forma sana. Además, es fundamental que dentro de las sesiones de educación física los educandos puedan

participar en juegos, actividades físicas y lúdicas que puedan incrementar conocimientos que atribuyan a tener bagaje motor más amplio y que puedan ser alfabéticamente motriz.

La educación física es un área del sistema educativo que estimula un desarrollo integral en los alumnos que fomenta competencias para participar en las áreas a fines de la cultura física y puedan adquirir los aprendizajes necesarios para aplicarlos en su vida diaria. El segundo documento es la Ley General de los Derechos de niñas, niños y adolescentes publicada en el diario oficial de la Federación (2014) de acuerdo al capítulo décimo segundo de los derechos al descanso y el esparcimiento, en el artículo 60 menciona que todas las niñas, niños y adolescentes tienen la oportunidad de realizar actividades lúdicas y recreativas de acuerdo a su edad como elementos primordiales en su desarrollo y crecimiento. Por lo que se contempla pertinente el enfoque de la ludomotricidad como un elemento propio dentro de la sesión de educación física que es la asignatura que contribuye en gran medida a su desarrollo integral y crecimiento en las escuelas de educación básica.

Por último, la Ley General de Educación en el artículo 18 ° que nos indica que la orientación integral en la formación de toda mexicana y mexicano en el sistema educativo nacional deben considerar el manejo de las nuevas tecnologías como herramientas de comunicación e información de carácter importante para poder llevar a cabo una correcta transposición didáctica en las clases a distancia manejando diversas plataformas que contribuyan a una mejor relación escolar entre el docente, padres de familia y alumnos. Además los conocimientos de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales deben contar con un sustento científico, brindando información a los alumnos como a los padres de familia sus beneficios que brinda la educación física dentro y fuera del contexto escolar, dando a conocer que cada unidad didáctica a trabajar cuenta con elementos como los aprendizajes esperados, intenciones pedagógicas, estrategias didácticas y evaluaciones que sustentan una metodología en beneficio de quien participe en las actividades en clase.

Intervención de la ludomotricidad desde las sesiones de educación física

Se debe tomar en cuenta que “la ludomotricidad está compuesto por dos términos: ludo que proviene del latín ludus o ludere, adjetivo que significa “perteneciente o relativo al juego” y motricidad, entendida como la capacidad que tenemos las personas de manifestarnos

de manera corpórea en el mundo de forma intencional y consciente, buscando trascender y superarnos, hacia nuestro desarrollo personal” (SEP, 2018), es importante señalar que la ludomotricidad va más allá de la unión de dos términos, define un sistema praxiológico que aplica en diversas áreas como en lo educativo, deportivo y recreativo que implica la adquisición de saberes por medio del juego donde predomina la acción y conducta motriz permitiendo al alumno pueda fortalecer e incrementar su bagaje motriz por medio de los diversos retos motores donde van a experimentar en distintos panoramas que van a proponer las mismas estrategias didácticas de acuerdo a la variabilidad de las prácticas, permitiendo que a lo largo del proceso de adquisición de aprendizajes los alumnos no limiten sus posibilidades motrices, sino al contrario puedan ser físicamente alfabetizadas.

Tomando las aportaciones de los maestros Pérez y Simoni (2020), señalan que la ludomotricidad es un sistema o entidad praxiológica con límites y partes interrelacionadas e interdependientes que utiliza 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 el cual tiene un enfoque ludomotriz que se compone de tres elementos, el aprendizaje basado en el juego, el enfoque dinámico e integrado de la motricidad y por último el método lúdico.

El primer elemento es el aprendizaje basado en el juego en el cual consiste en la utilización de diversos juegos como medio, estrategia o herramienta educativa que va a permitir un aprendizaje activo, para ello es importante conocer ciertas teorías (biológicas, cognitivas, educativas y sociales) que sustenten su tarea pedagógica. K. Groos menciona al juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta que permitirá al niño experimentar situaciones que tiene que relacionar con la realidad.

El carácter pedagógico del juego, parte de las funciones formativas que se busca en los educandos los cuales proporcionan los medios adecuados para desarrollar diversas capacidades, habilidades, destrezas enfocadas al desarrollo integral (cognitivo, motrices y de relación e inserción social), es importante utilizar este medio como un potencial educativo, en el cual no deben aplicarse actividades relacionadas al orden y control o actividades deportivas tradicionales sino posibilitar al alumnado en participar en juegos con una intención pedagógica. Todos los juegos que se aplican en la escuela son una variedad de

estímulos que tienen que ser imitaciones de futuras acciones laborales o de recreación que se vinculen a corto, mediano y largo plazo.

El segundo elemento es el enfoque dinámico e integrado de la motricidad de Castañer y Camerino (2013) en el cual describen que la motricidad humana se clasifica en cuatro capacidades, las fisicomotrices la cual tiene una función de ejercitación en una dimensión energética y biológica en el ser humano, las perceptivomotrices de acuerdo a su conciencia corporal y su función cognitiva en el procesamiento de información con base a la sensación y percepción, las sociomotrices y la función de comunicación y por último las recreativomotrices en su función de emoción, ninguna de estas capacidades se trabaja de manera aislada, la mayoría están presentes en las actividades cotidianas del ser humano permitiendo una motricidad inteligente centrada en la acción motriz.

Por último, el tercer elemento es el método lúdico en el cual se ven inmersas las estrategias didácticas las cuales son un puente entre la enseñanza y el aprendizaje, además estas provienen de manera general de los juegos motores. Como lo plantea Dávila Sosa (2020) las estrategias didácticas son un facilitador del contenido de enseñanza y es a través de ellas que se pueden lograr con mayor efectividad su apropiación y, por tanto, su manejo de manera adecuada a las características de los alumnos, de acuerdo con lo anterior, en el proceso de ejecución de la estrategias didácticas habrá un conocimiento (¿Qué?), una forma de aplicación (¿Como?), las condiciones del contexto escolar (¿Donde?) y la intención del docente (¿Para qué?) con la finalidad de darle un sentido a sus aprendizajes por ejemplo circuitos de acción motriz, formas jugadas, activaciones físicas, cantos, juegos con reglas, juegos cooperativos, mímica, juegos tradicionales, juegos de fabricación, juegos sensoriales, juegos modificados y juegos de competición, donde a partir de la variabilidad de la práctica se busca incrementar su bagaje motriz.

El ajuste de la motricidad de los alumnos es a partir del contexto en el que se encuentre de acuerdo al medio y con los demás, otro elemento de la ludomotricidad es la variabilidad de la práctica que con base a lo que dice Ruiz Pérez (1995) se refiere a mostrar al alumno todas las formas posibles de ejecución de un patrón de movimiento o familia de ellos; desde luego modificando elementos o tareas, provocando nuevos parámetros de respuesta esta práctica variable se compone primero por el espacio que dependerá de trayectorias, dimensiones y adaptaciones, en segundo lugar es el tiempo que se compone de una

intensidad, velocidad, duración y ritmo, el tercero son los materiales que se caracterizan por su tamaño, cantidad, forma, color, textura, peso y posibilidades de movimiento, el cuarto son los demás o las otras personas que nos acompañen y se componen de cantidad, género, roles del jugador y por último el propio cuerpo que depende de la expresión corporal, de sus límites y posibilidades de sus segmentos corporales derivados de su control motor.

La utilidad de la competencia motriz parte de un origen biológico, social y cognitivo-afectivo y su ejercicio favorece en los alumnos superar las distintas situaciones motrices a que se enfrentan, tanto en las sesiones de educación física como en la vida cotidiana (SEP, 2011), por medio de diversas experiencias lúdicas en la que participaran los educandos se puede contribuir a la competencia motriz permitiendo que los alumnos puedan ser y sentirse competentes, entonces podemos hablar de niñas y niños exitosos.

III. Metodología

La intención del documento es presentar la forma de trabajo que se realizó en la Escuela Primaria Oficial Profesor “Rafael Águila Rosas” donde se desarrolló una propuesta didáctica que involucra a la ludomotricidad como un sistema a implementar en la educación física para favorecer la competencia motriz de las niñas y niños con la finalidad de sentirse competentes en la escuela y poder relacionarlo en su vida cotidiana.

El contenido que se pretendió trabajar en la intervención es tomado del plan y programa de estudio vigente aprendizajes clave 2017, en el cual la educación física se encuentra en el área de desarrollo personal y social permitiendo un desarrollo integral en los alumnos, es importante destacar que la competencia motriz es el eje del programa permitiendo relacionar a la ludomotricidad para contribuir en su edificación de los escolares y sean físicamente alfabetizados para saberse y sentirse competentes para actuar en ciertas situaciones.

Al ser un tema integral se requiere la utilización de los tres componentes pedagógico – didácticos ya que no es pertinente valorar uno u otro en mayor o menor medida, el desarrollo de la motricidad que permite al alumno la utilización de las habilidades y destrezas motrices además de verse reflejado la variabilidad de la práctica de acuerdo al tiempo, espacio, material, los compañeros y su propio cuerpo para un desarrollo y aprendizaje motor para tener un mayor control y conocimiento de su motricidad, el segundo componente es la

integración de la corporeidad, en el cual implica conocer su esquema e imagen corporal, las capacidades perceptivo motrices, las emociones, la comunicación y estilos de vida saludable, por último la creatividad en la acción motriz donde el alumno pone a prueba su motricidad mediante sus habilidades para ejecutarlas en diversas situaciones, además de estimular un pensamiento estratégico que pueda llevar a una reflexión de su acción .

Cada componente es un elemento integral en la contribución de la competencia motriz al tener diversas manifestaciones motrices y no limitarse en un patrón de movimiento, el ultimo componente resalta en los resultados del trabajo en el ciclo escolar donde los alumnos identificaron su actuación estratégica al participar en juegos colectivos e individuales y puedan tomar decisiones respecto al juego y sus ajustes que se llevan a cabo al participar en las diversas actividades.

El planteamiento del propósito general buscó que el alumno aprendiera cosas nuevas y útiles que aporten a sus competencias académicas y humanistas, para que obtengan aprendizajes significativos, sustentables dentro de su formación escolar y que lo acompañen el resto de su vida, para que pueda generar un pensamiento estratégico de acuerdo al contexto y pueda resolver problemas y así tomar decisiones en su vida cotidiana (escuela, recreación y trabajo) y adquieran un sentido de competencia al ampliar sus conocimientos en el saber hacer, actuar y desempeñarse, es por ello que el propósito general de la propuesta fue que:

el alumno edifique su competencia motriz a través de la ludomotricidad para incrementar su bagaje motriz, donde aplique los conocimientos implicados en el saber hacer, actuar y desempeñarse en su vida cotidiana.

Del propósito general se derivan tres propósitos específicos que son:

- 1.- Que el estudiante participe en actividades ludomotrices para el desarrollo de su motricidad e integrar su corporeidad demostrando su grado de competencia motriz otorgándole un sentido e intención a su movimiento.
- 2.- Que el estudiante incremente su bagaje motriz a través de actividades ludomotrices para favorecer la competencia motriz.
- 3.- Que el estudiante aplique y valore su actuación estratégica en situaciones ludomotrices y las vincule con su vida cotidiana para resolver problemas motrices.

Al inicio del ciclo escolar, durante el periodo de compensación en los meses de agosto y septiembre, se realizaron instrumentos de evaluación con el fin de valorar situaciones y

momentos de los padres de familia y los alumnos de educación básica, con la finalidad de tener una organización y control de la forma de trabajo en esta modalidad, por ello un tema fundamental que se habló con los padres de familia fue la posibilidad de contar con los espacios necesarios para realizar las actividades de educación física, evitando la exposición a espacios públicos que albergan mucha gente, por ese motivo las planeaciones o cuadernillos de trabajo se adaptaron para realizar las actividades dentro de casa, acondicionando un espacio de mínimo 3x3 en algún lugar de su casa.

Los servicios de internet que disponían los padres de familia son por medio de una compañía fija de internet, algunos casos solo con datos telefónicos o tener que ir con un familiar que cuente con conexión de internet es así que, siendo clases en línea o de forma presencial, existieron las condiciones de infraestructura adecuadas para desarrollar la práctica de las sesiones o actividades de educación física.

De acuerdo a la situación actual no se solicitó un material convencional que se maneja en las escuelas como aros, pelotas, paliacates o conos pensando en la economía que se encuentran las familias, por eso los recursos y materiales didácticos a utilizar fue aquel que se tiene en casa como vasos, zapatos, lápices, escobas, cubetas, ropa, sillas, mecates y material reciclado cajas de cartón, tapitas o corcholatas, periódicos, hojas de papel, así convirtiendo los calcetines en pelotas o las cajas de cartón en cestos de canasta para desarrollar de forma adecuada las actividades y reforzar los elementos de la variabilidad de la practica siendo viable su aplicación en el trabajo.

Fue importante manejar diversas estrategias didácticas en esta modalidad que se pudieran adaptar a las circunstancias de la situaciones actuales y pudiera ser también una enseñanza personalizada, dando las mismas oportunidades de enseñanza a todas y todos los alumnos, con la finalidad que propuso la SEP ni nadie afuera, ni nadie atrás por lo tanto los cuadernillos, esquemas, videos y planeaciones pudieran ser acordes para esta modalidad .La ludomotricidad se puede adaptar a diversas metodologías de acuerdo al contexto y las características de los alumnos, formando a alumnos que no sean sujetos a seguir estereotipados y ser obedientes, sino que puedan ser críticos y reflexivos en sus acciones y lo puedan vincular en su vida diaria.

Las evaluaciones iniciales, sumativas y finales se realizaron por medio de una lista de control y una autoevaluación con la finalidad de saber las ideas de los alumnos al finalizar

cada sesión, su pensar y sentir en las actividades además de conocer los contenidos de los aprendizajes a obtener en los distintos momentos.

IV. Resultados

A lo largo del ciclo escolar se han superado diversos retos sociales, administrativos y académicos, dentro de los logros secundarios fue la participación de los padres de familia en las actividades de educación física, la comunicación asertiva entre docente y padre de familia, para una transposición didáctica adecuada, con la finalidad de ser el vínculo entre docente y alumno en la modalidad a distancia y también ser parte del aprendizaje de los alumnos. Además, que los docentes de aula y padres de familia valoraran la educación física como única asignatura que busca el desarrollo integral de las niñas niños de educación primaria.

Dentro de las pláticas con los padres de familia han entendido que la educación física es más que actividad física u horas de esparcimiento en la escuela o sesiones virtuales, sino que comprenden situaciones sociales como la búsqueda de la competencia para poder ser exitosos en la vida, el ser empático con los demás, buscar la cooperación y los valores, aprender a pedir ayuda y comunicarse de mejor manera además de relacionar lo que se enseña en la asignatura con vincularlo en su vida cotidiana.

Al no contar con un material cotidiano de educación física como aros, pelotas, conos o paliacates, se realizaron varias actividades para construir el propio material y así darle variantes a las actividades, donde se realizaron raquetas de cartón, pelotas de papel, cinta y ropa, conos con rollos de papel higiénico, platillos decorados de unicel, plástico o cartón o reutilizar y armar juguetes que estaban en abandono, sin contar el material que ya estaba en casa como sillas, mesas, o trastes y de igual manera aprovechar los espacios que se adecuaron para las sesiones de educación física y tener espacios seguros para la práctica y aplicación de diversas estrategias didácticas.

El aprendizaje basado en el juego fue uno de los aciertos al trabajar, al salir de una dinámica pasiva con relación a la enseñanza de los docentes de aula, esta estrategia se fundamentó con la teoría de K.Groos, para utilizar al juego como un preejercicio o simulación de la vida adulta, para poder asimilar y acomodar los aprendizajes y llevarlos a la práctica al paso del tiempo y que pueda ser un aprendizaje que creo ambientes de aprendizajes

adecuados en casa para vincularlos con los aprendizajes de los planes y programas de estudio, así como las investigaciones que se realizaron.

Dentro de las actividades de educación física los alumnos pudieron identificar su competencia motriz, a partir de la alegría, el placer, el gozo y disfrute de las actividades que hacen de forma crónica y asincrónica, por medio de la retroalimentación que se realiza al final de las actividades, la forma voluntaria que los alumnos participan en las actividades y mencionan que les cuesta trabajo realizar sin embargo siguen practicando para realizar las actividades. Buscan el sentido fuerte en ser competente, varios alumnos empezaron a plantear el proceso de cómo ejecutaron las acciones, mediante escritos o notas de voz, y en las evidencias de video lo explican de manera completa. Los alumnos empiezan a tomar decisiones a partir de la estimulación de las actividades lúdicas, y que lo puedan relacionar con su vida cotidiana.

El bagaje motriz se empieza a construir por medio de la variabilidad de la práctica, donde los alumnos tienen que expresar su motricidad en relación a su entorno y buscar soluciones de acuerdo a las variantes que se puedan trabajar, esto va a permitir que el alumno tenga una alfabetización motriz, estimulando la toma de decisiones y el pensamiento estratégico de acuerdo a su etapa de desarrollo, varios alumnos empiezan a poner en marcha su creatividad para darle sentido a su acción.

La educación física planteada fue acorde a lo que Dávila Sosa (2016) menciona que para lograr la edificación de la competencia motriz es importante llevar a cabo una unidad didáctica y evaluación donde exista una variedad de estrategias didácticas de acuerdo a la transposición didáctica de los contenidos y propósitos de la educación física además de entender al juego como una herramienta pedagógica. La evaluación en este proceso fue por medio de una lista de cotejo el cual se iba realizando al término de cada trimestre, además de utilizar un formato donde los alumnos se guiaban para realizar una autoevaluación por medio de notas de voz con la finalidad de contar o plasmar sus experiencias de lo aprendido o visto en las actividades.

Los alumnos pudieron lograr un sentido de competencia de acuerdo a sus conocimientos, experiencias y necesidades acordes a su edad, en muchos casos no se logró completar algunos propósitos debido a motivos personales de las familias causadas por la pandemia, sin embargo, a los alumnos que se quedaron en el proceso, se les pudo contribuir

a su competencia motriz ciertos conocimientos que tendrán como experiencia a seguir en el próximo ciclo escolar.

Los propósitos en un análisis general, pudieron ser cumplidos para un cierto grupo de alumnos del quinto año ya que las condiciones fueron favorables, por otra parte un cierto grupo de alumnos desafortunadamente por situaciones de salud, económicas e incluso de tiempo no permitieron que dichos propósitos se llevaran de manera adecuada, sin embargo siempre se buscó diversas estrategias para la aplicación de los propósitos, y si bien no se cumplió en su totalidad, si se favoreció en ciertos contenidos para poder dar una continuidad en su proceso de desarrollo.

Las dificultades al realizar el presente trabajo fueron complejas, tomando en cuenta la modalidad a distancia debido a la pandemia del covid-19, partiendo en un inicio los temas administrativos en los consejos técnicos, al adaptar los trabajos colaborativos del personal escolar por medio de plataformas como zoom o meet, en la elaboración de un plan inicial para demostrar a la sociedad que la escuela y los docentes son insustituibles dedicando días completos. Dando continuidad a la situación, otra dificultad que se presentó fue la aplicación de una evaluación diagnóstica ya que se podían realizar o aplicar otras herramientas de evaluación como test o pruebas morfológicas, sino solo realizar ciertos cuestionarios para saber las emociones, sus actividades durante la cuarentena, su sentir al entrar a clases en una modalidad fuera de lo cotidiano.

V. Conclusiones

Durante el trabajo que se aplicó en el ciclo escolar 2020 – 2021 las estrategias didácticas se tuvieron que adaptar la nueva normalidad causada por la pandemia del COVID-19 que llevó a que los procesos de enseñanza- aprendizaje fueran a distancia y en línea. Para realizar este trabajo se estructuró un propósito general que su intención era poder favorecer la competencia motriz los alumnos del quinto año de primaria por medio de la ludomotricidad para poder incrementar su bagaje motriz donde pudiera aplicar sus conocimientos en su vida cotidiana y pudiera tener un sentido de competencia fuerte utilizando su motricidad.

El trabajo de la competencia motriz se estructuró a partir de los componentes pedagógico- didáctico, desarrollo de la motricidad, integración de la corporeidad y creatividad en la acción motriz mencionados en el plan y programa de estudios aprendizajes

clave (2017), debido a que el alumno tuvo diversas experiencias motrices de acuerdo al contenido de cada componente, las habilidades y destrezas motrices, la utilidad de sus patrones básicos de movimiento, las capacidades perceptivas, recreativas, físicas y sociales, las cuales el alumnado pudo analizar, aplicar, conocer, diseñar, construir y evaluar sus acciones motriz pudiendo incrementar su bagaje motriz los cuales iban relacionado con sus actividades que realizan diariamente.

Era importante mencionarle tanto a los padres de familia como a los alumnos que los conocimientos que otorgaba la educación física era por medio del movimiento, pero se tenía que quitar el concepto de moverse solo para realizar “ejercicio” como mencionaban, tenían que entender que cada movimiento que realizaban tenía un significado, como la función anatómica y fisiológica, en este sentido el movimiento tiene la función para mejorar aparatos y sistemas del cuerpo humano, como también tener en cuenta las posturas en cualquier actividad física de la vida cotidiana, otra función es la de comunicarnos con el cuerpo de forma verbal y no verbal teniendo una expresión y lenguaje corporal positivo y demostrándola en actividades como la mímica, la danza, el baile, el teatro para obtener una mejor comunicación tanto individual o colectiva. El darle sentido a su motricidad trataba de dejar un aprendizaje significativo y consiente derivado a que los alumnos mostraban su grado de competencia motriz en las diversas estrategias didácticas en las que participo.

Para que los estudiantes pudieran incrementar su bagaje motriz era necesario no limitar su experiencia en una o dos estrategias didácticas ya que tenía que poner a prueba su motricidad por medio de la variabilidad de la práctica de acuerdo a su contexto y utilizar las diversas estrategias didácticas como lo son el canto, circuitos de acción motriz, formas jugadas, activaciones físicas, juegos cooperativos, juegos libres, juegos tradicionales, juegos de fabricación, actividades de expresión corporal, juegos sensoriales, juegos modificados, juegos dirigidos y la iniciación deportiva, fueron algunas de las estrategias didácticas que aplicaron en este proceso para que los alumnos pudieran participar y mostrar su grado de competencia.

Cuando el alumno demostraba tener en claro sus habilidades y destrezas motrices de acuerdo al conocimiento de su imagen y esquema corporal, era fundamental que pusiera a prueba su creatividad en su acción motriz, esto en situaciones que involucrara el crear estrategias que pudiera vincular en su vida diaria para resolver problemas.

Referencias

- Blázquez Sánchez Domingo (2017). *Como evaluar bien educación física, el enfoque de la evaluación formativa*. INDE, España.
- Dávila Sosa Miguel Ángel. (2011). *La enseñanza de la educación física, propuesta para desarrollar competencias en la escuela*. Trillas, México.
- Dávila Sosa Miguel Ángel. (2020). *Estrategias didácticas en educación física*. Trillas, México.
- De La Piñera Cuesta Sofia y Trigo Aza Eugenia (2000). *Manifestaciones de la motricidad*. Editorial INDE, España.
- Grasso Alicia y colaboradores (2009). *La educación física cambia. Novedades educativas*. Buenos Aires – México.
- Lagardera Otero Francisco y Lavega Burgués Pere (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Paidotribo, Barcelona.
- Latorre Román Pedro Ángel y Herrador Sánchez Julio (2003). *Prescripción del ejercicio físico para la salud en la edad escolar*. Paidotribo, España.
- Martin Dietrich y colaboradores (2004). *Metodología general del entrenamiento infantil y juvenil*. Paidotribo, Barcelona.
- Navarro Adelantado V. (2002). *El afán de jugar*. INDE, España.
- Parlebas P. (2008). *Juegos, deporte y sociedades, léxico de praxiología motriz*. Paidotribo, Barcelona.
- Pérez Hernández Héctor Jesús, Simoni Rosas Cesar (2019). *Transitando del juego motriz a la ludomotricidad en educación física*. Revista digital en Educación Física EmasF, pp.42-56. Recuperado de http://emasf2.webcindario.com/EmasF_60.pdf
- Pérez Pueyo Ángel y colaboradores (2009). *Capacidades del alumnado de primaria para una Educación Física integral en la LOE. Características psicopedagógicas*. Revista digital efdeportes.com. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd135/educacion-fisica-integral-en-la-loe.htm>
- Rigal Robert (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria*. INDE, Barcelona.

- Ruiz Pérez Luis M. (1995). *Competencia motriz, elementos para comprender el aprendizaje motor en educación física escolar*. Gymos editorial, Madrid.
- SEP (2018). *Programa del curso ludomotricidad*. Ciudad de México SEP (2002). *Antología juego y educación física*. México.
- SEP (2017). *Modelo educativo para la educación obligatoria*. En: https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-educ-fisica/1LpMEducacion-Fisica_Digital.pdf
- SEP (2002). *Plan de estudios 2002 de la licenciatura en educación física*. México.
- SEP (2003). *Antología formación perceptivo motriz a través del ritmo I y II*. México.
- SEP (2005). *Antología Taller de análisis del trabajo y Diseño de propuestas didácticas I y II*. México.
- .