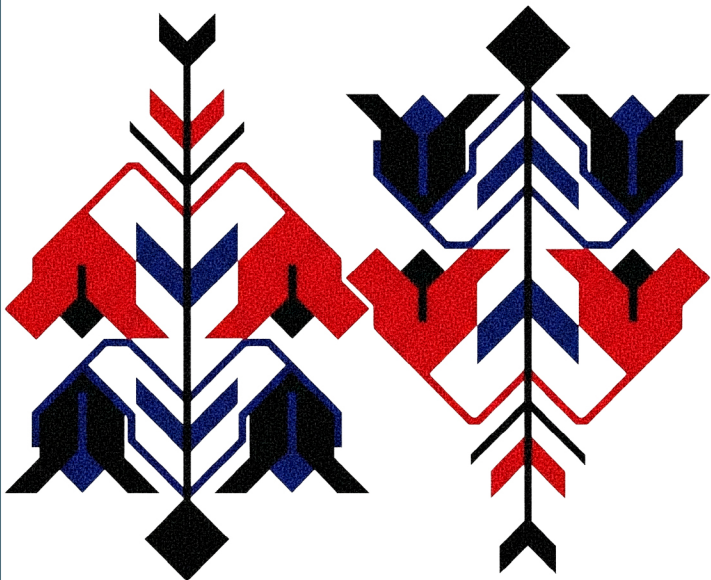
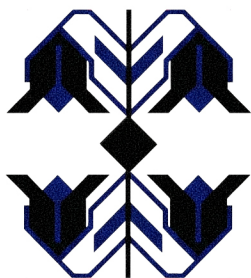




Horizontes de la formación docente

Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC



Coordinadores

Jacqueline Conzuelo Nava
Claudia Raquel Peimbert Angulo
Celso Castaño Enríquez



Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

Coordinadores

Jacqueline Conzuelo Nava

Claudia Raquel Peimbert Angulo

Celso Castaño Enríquez

Edición a cargo de Juan de Dios Escalante Rodríguez y Edith Castañeda Mendoza



COMITÉ CIENTÍFICO Y EDITORIAL

Mauricio Beuchot Puente, Investigador Emerito SECIHTI, IFIL- UNAM, México.

Mario Magallón Anaya, Investigador CIALC-UNAM, México.

Stefano Santasilvia, Universita Pegaso, Italia.

Edith Castañeda Mendoza, Escuela Normal de Chalco, Estado de México, México.

Juan de Dios Escalante Rodríguez, Afrouniversidad Politécnica Intercultural de Oaxaca, México.

Miguel Gallegos, Universidad Nacional de Rosario, Argentina.

Carmen Burgos, Universidad Atacama, Chile.

Eduardo Macipe Flechas, Universidad La Salle, Bogotá, Colombia.

Título:

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

Coordinadores:

Jacqueline Conzuelo Nava
Claudia Raquel Peimbert Angulo
Celso Castaño Enríquez

Primera edición 2026, Ciudad de México

Editorial Afrouniversidad Politécnica Intercultural
Editorial Interpec

ISBN: 978-607-69396-2-8

150 p. 13.97 x 21.59

370-Educación

Obra publicada bajo la licencia CC BY-NC-ND 4.0. Se autoriza compartir (copiar y redistribuir) el material en cualquier medio o formato bajo los siguientes términos:

Debe otorgar el crédito correspondiente al autor, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciente lo respalda a usted o su uso. No puede utilizar el material con fines comerciales, ni se puede remezclar, transformar o construir sobre el material, además, no se puede distribuir el material modificado.

Este libro fue dictaminado por pares doble ciego, miembros del SNII de la SECIHTI

Todos los miembros dictaminadores de este libro pertenecen al Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNII); Secretaría de Ciencias, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI).

Si requiere informes específicos visitar la página: [www.editorialinterpec.org /comite-cientifico-y-dictaminatoria](http://www.editorialinterpec.org/comite-cientifico-y-dictaminatoria)

Afrouniversidad Politécnica Intercultural

Rector: Heladio Reyes Cruz

Coordinación de investigación: Noé Carmona Álvares

Encargada de proyecto editorial: Ivette Salinas Carranza

Directora administrativa: Eliveth Avigail López

www.afrouniversidad.mx/

Editorial Interpec

Director ejecutivo: Juan de Dios Escalante Rodríguez

Responsable editorial: Francisco Tapia Velázquez

Vinculación y comunicación: Edith Castañeda Mendoza

www.editorialinterpec.org

<https://doi.org/10.32870/horizontesdelaformacion>

CAPÍTULO 5

LA LUDOMOTRICIDAD COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LOS PATRONES BÁSICOS DE MOVIMIENTO EN PREESCOLAR

LGAC del Cuerpo Académico “Transformación de la práctica profesional pedagógica” BINEJCB-CA-5: Práctica profesional pedagógica

Josué Francisco Zúñiga Torres

<https://orcid.org/0009-0003-7241-0009>

Raymundo Murrieta Ortega

<http://orcid.org/0000-0003-4856-9573>

Guadalupe Badillo Márquez

<https://orcid.org/0000-0002-0364-9329>

Mónica Gutiérrez Damián

<http://orcid.org/0000-0003-3351-780X>

Gracias a quienes inspiran a sus estudiantes a descubrir el poder de su cuerpo y la belleza de expresarse a través del movimiento.

Resumen

El objetivo de la investigación fue mejorar los patrones básicos de movimiento (caminar, correr, saltar y reptar) en alumnos de tercer grado de preescolar mediante la ludomotricidad. El estudio se desarrolló durante el ciclo escolar 2024-2025 en el Jardín de Niños “Diana Laura Riojas de Colosio” en la ciudad de Puebla. En el estudio participaron 21 estudiantes de tercer grado, 12 mujeres y 9 hombres. Se aplicó una secuencia didáctica compuesta por 26 sesiones en total, empleando estrategias como circuitos de acción motriz, mediante técnicas de enseñanza que favorecieron el descubrimiento, la exploración y la resolución de problemas.

El marco teórico y conceptual destacó los derechos de la infancia y la importancia del movimiento en el desarrollo integral de los alumnos a partir de un ambiente lúdico. Se utilizó una metodología cuantitativa con diseño cuasiexperimental mediante pretest y post-test y el uso de una rúbrica alineada con los aprendizajes esperados. Los resultados muestran una mejora notable en los patrones básicos de movimiento de los 22 alumnos tras la intervención lúdica en educación física. Se registraron avances en caminar, correr, saltar y reptar, con incrementos generales respecto al diagnóstico inicial. La mayoría alcanzó niveles competentes o destacados, especialmente en caminar y reptar. En correr y saltar también hubo progresos importantes, aunque persisten áreas de mejora en ritmo, dirección y fuerza. En conjunto, la intervención fortaleció la motricidad gruesa y confirmó la efectividad de las estrategias aplicadas a partir de la ludomotricidad.

Palabras clave:

Educación física, juego, habilidades motrices, infancia, motricidad

Introducción

A nivel mundial, se observa una creciente preocupación por los retrasos en el desarrollo motriz en niños de edad preescolar, atribuibles a factores como el sedentarismo, la falta de acceso a espacios seguros para el juego y la insuficiente estimulación en el hogar y en entornos educativos. La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) destaca que los primeros años de vida son cruciales para el desarrollo del cerebro infantil, siendo este período el más rápido en términos de crecimiento cerebral. Por tanto, la falta de nutrición, estimulación y protección adecuadas durante esta etapa puede tener efectos negativos a largo plazo en el desarrollo motor y cognitivo de los niños. Desde esta perspectiva, la OMS (2019) ha emitido directrices que recomiendan que los niños menores de cinco años deben pasar menos tiempo sentados o frente a pantallas y más tiempo en actividades físicas activas para promover un desarrollo saludable.

En México, el desarrollo motriz en niños de edad preescolar enfrenta desafíos significativos que impactan en su crecimiento integral y bienestar futuro. A pesar de los esfuerzos realizados, persisten temas en la atención y educación de la primera infancia, especialmente en lo que respecta al desarrollo físico y motor. Según el informe “Agenda de la Infancia y la Adolescencia 2019-2024” del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2019), el desarrollo infantil temprano es un proceso integral que abarca aspectos físicos, motores, cognitivos y socioemocionales. Este desarrollo se ve influido por las características individuales y la calidad de las interacciones y el entorno que rodea al niño. Sin embargo, en México, muchos niños enfrentan condiciones adversas que limitan su pleno desarrollo, como la pobreza, la malnutrición y la falta de acceso a servicios de calidad.

Hoy en día, la sociedad y el contexto escolar han marcado un problema general en el desarrollo motor haciéndolo ya de manera común que muchas personas no tengan grandes posibilidades motrices en cuanto a sus patrones básicos de movimiento como lo es caminar, correr, saltar y reptar. Esto a veces se muestra por antecedentes vinculados a la genética, a problemas de nacimiento o a la poca actividad física desde el núcleo familiar.

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

Por otra parte, la tecnología y el estilo de vida sedentario también han influido en la disminución del desarrollo motor en niños y jóvenes. El aumento del tiempo frente a pantallas, la falta de espacios adecuados para el juego y la reducción de actividades físicas en la rutina diaria han limitado la práctica de movimientos básicos como correr, saltar y reptar. Esto resalta la importancia de fomentar hábitos activos desde la infancia, tanto en el hogar como en la escuela, para fortalecer el desarrollo motor y mejorar la calidad de vida.

En este sentido, es fundamental que, tanto en la escuela como en el hogar, se fomente el movimiento y la actividad física desde una edad temprana. Promover el juego activo y la exploración del entorno pueden marcar una gran diferencia en el desarrollo de habilidades motrices esenciales. Para Logan *et. al.* (2012), la infancia es el periodo crítico para el desarrollo de los patrones básicos de movimiento, porque les permite a los infantes aplicar las diferentes destrezas en los juegos y los deportes que requieren movimientos más avanzados durante la vida; además, estas destrezas requieren ser aprendidas, practicadas y reforzadas a través de programas apropiados.

De acuerdo con un diagnóstico que se realizó en el Jardín de Niños “Diana Laura Riojas de Colosio” con el grupo de 3° B se obtuvieron los resultados graficados por medio de una rúbrica de evaluación en el que se evaluaron 4 patrones básicos locomotrices: caminar, correr, saltar y reptar. Éstos se midieron con 4 niveles de ejecución planteados en la rúbrica, estos fueron; nivel 1 - inicio, nivel 2 - desarrollo, nivel 3 - competente, nivel 4 - destacado.

Para realizar la evaluación diagnóstica se elaboró una rúbrica, compuesta por varios niveles de desempeño que permiten identificar el grado de logro alcanzado por los estudiantes, con el propósito de contar con una herramienta clara y objetiva para valorar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica.

La propuesta didáctica para la ejecución de la prueba diagnóstica fue un circuito de acción motriz que constó de 4 estaciones para que los alumnos mostraban su desempeño al realizarlas. Se tomaron los resultados de cada uno de los patrones básicos de movimiento y se graficaron de acuerdo con el nivel en el que se encontraban según su nivel de ejecución y la mayoría de los alumnos se encontraban en el nivel 1 y 2, fue así como se determinó implementar el tratamiento

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

mediante la intervención con la aplicación de la secuencia didáctica a los alumnos de dicho grupo.

Los resultados del diagnóstico muestran que, de 21 alumnos, en el patrón básico de movimiento caminar: 9 se ubican en el nivel 1, ya que no mostraron un buen desempeño al pasar por dicha estación. En el patrón de correr 4 se encuentran en el nivel 1 y 13 en el nivel 2. Para el patrón de saltar 11 alumnos están en el nivel 1 y para el patrón de reptar 17 alumnos se evaluaron en el nivel 1.

Entre las situaciones se encontraron que manifiestan poca posibilidad motriz, ya que no tienen una actividad extraescolar; baja actividad física de los niños, ellos no cuentan con espacios recreativos en donde puedan jugar libremente, esto repercute en su desarrollo; exceso de tiempo en medios digitales, porque pasan mucho tiempo frente a pantallas, celulares, computadoras, etc.

A partir de los resultados del diagnóstico se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué efecto tendrá la aplicación de una secuencia didáctica con actividades ludomotrices (circuitos de acción motriz, tareas y juegos motrices) en la mejora de los patrones básicos de movimiento locomotrices caminar, correr, saltar y reptar en los alumnos de tercer grado de preescolar del Jardín de Niños "Diana Laura Riojas de Colosio"?

Por tanto, el objetivo general de la investigación fue mejorar los patrones básicos de movimiento locomotrices caminar, correr, saltar y reptar en los alumnos de tercer grado de preescolar del Jardín de Niños "Diana Laura Riojas de Colosio" mediante la ludomotricidad y el aprendizaje basado en el juego.

La hipótesis de investigación parte del siguiente argumento: La implementación de la ludomotricidad mejora los patrones básicos de movimiento locomotrices caminar, correr, saltar y reptar en los alumnos de tercero de preescolar del Jardín de Niños "Diana Laura Riojas de Colosio"

Revisión de la literatura

La ludomotricidad parte de una visión más integral del desarrollo infantil, donde el juego no es solo una actividad recreativa, sino una herramienta pedagógica que estimula el aprendizaje, la exploración

del entorno y el reconocimiento del propio cuerpo en movimiento. Al integrar dinámicas lúdicas estructuradas que responden a las características del desarrollo motor en edades tempranas, se potencia el aprendizaje significativo y se promueve un ambiente educativo más inclusivo, participativo y motivador.

Pérez, *et al* (2022) proponen a la ludomotricidad como una herramienta pedagógica para favorecer las habilidades motrices básicas en el alumno. Los autores concluyen que es esencial que los docentes de educación física consideren el carácter pedagógico del juego, no solo como una actividad recreativa, sino como una estrategia metodológica con impacto directo en la formación integral del niño. De este modo, se destaca la necesidad de incluir de forma sistemática propuestas basadas en la ludomotricidad dentro del currículo de educación física, especialmente en contextos escolares en donde existen rezagos en el desarrollo motor de los estudiantes.

Por otra parte, Naranjo (2019) contextualiza la lúdica y el juego por medio de la educación física para lograr en los estudiantes un aprendizaje significativo llevando de la mano la motivación por el aprendizaje para hacerlos competentes motrizmente.

Por su parte, Banda (2019) describe que las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de habilidades motrices básicas y en la psicomotricidad de los alumnos, mediante actividades recreativas, lúdicas, formativas y vivenciales. El estudio destaca la importancia de diseñar propuestas pedagógicas basadas en el juego estructurado, que no solo respondan a los intereses infantiles, sino que también estén alineadas con los propósitos curriculares y el desarrollo de competencias clave para la vida. Incorporar la ludomotricidad como parte esencial del trabajo en educación física permite generar ambientes de aprendizaje más atractivos, inclusivos y eficaces, donde el niño aprende a través del disfrute y la exploración activa.

Para Pérez *et. al.* (2022) la ludomotricidad es un enfoque educativo y pedagógico que integra el juego (lúdico) con el movimiento corporal (motricidad), con el objetivo de favorecer el desarrollo integral de los niños, especialmente en la etapa preescolar y de educación inicial.

El concepto de ludomotricidad es realmente interesante y crucial para el desarrollo de los niños, especialmente al considerar

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

lo que menciona la idea de que la ludomotricidad combina acciones motrices con una experiencia placentera, me parece fundamental porque promueve un aprendizaje de manera divertida, sin presión, y al mismo tiempo tiene un impacto directo en el desarrollo físico y emocional de los niños.

Los autores Pérez *et. al.* (2022) definen a la ludomotricidad 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. En este sentido, la ludomotricidad es el proceso por el cual el niño desarrolla sus capacidades motrices, cognitivas, afectivas y sociales a través del juego y la actividad corporal espontánea o dirigida. Estos enfoques destacan la importancia de integrar el juego y el movimiento en las prácticas educativas para fomentar el desarrollo.

Para Díaz (1999) los patrones básicos de movimiento son aquellas conductas y aprendizajes adquiridos por una persona, se caracterizan por su inespecificidad y porque no responden a los modelos concretos y conocidos de movimiento que caracterizan las actividades reguladas y estandarizadas. Dado a esto, los patrones básicos de movimiento en preescolar son fundamentales para el desarrollo de los niños. Actividades como caminar, correr, saltar, les ayudan a mejorar su coordinación, fuerza y confianza en su cuerpo. Además, a través del juego, aprenderán de forma natural y divertida, lo que hace que el movimiento sea una parte fundamental en los niños.

Por tanto, a través del juego, los niños aprenden de forma natural y divertida, ya que el juego es una actividad inherente a su desarrollo cognitivo, social y emocional. Mediante juegos estructurados o libres, los niños pueden poner en práctica estos movimientos, lo que favorece la integración de habilidades motoras gruesas y finas.

El movimiento, entonces, no solo es una herramienta para el crecimiento físico, sino también un medio para que los niños expresen su creatividad, interactúen con otros y exploren su entorno de una manera activa. Es por esto que se puede decir que el movimiento es una parte fundamental del desarrollo infantil, porque no solo ayuda a los niños a fortalecer su cuerpo, sino que también facilita su aprendizaje y su conexión con el mundo que los rodea.

Patrón básico de movimiento caminar

Caminar ha sido definido como una forma natural de locomoción vertical, caracterizada por la colocación alternada de pies, manteniendo contacto con el piso. El ciclo completo consiste en una fase de apoyo simple y otra de apoyo doble (Wickstrom, 1990).

Por consiguiente, en lo personal esta definición describe de manera clara y técnica lo que significa caminar. Es la explicación de cómo funciona el movimiento, pero podría complementarse mencionando la importancia de caminar en la vida diaria, como en la salud, el desarrollo motor y la independencia de las personas. Los alumnos de preescolar tienen la participación de cómo se realizan las actividades y estas son explicadas de forma clara para transmitirlo.

Además, al ser una habilidad motriz fundamental, caminar también facilita el desarrollo de otras destrezas motoras más complejas, lo cual es crucial en la etapa preescolar. En este sentido, los alumnos de preescolar tienen la oportunidad de participar activamente en el aprendizaje de cómo se realizan estas actividades motrices, y las explicaciones sobre cómo llevarlas a cabo se dan de manera clara y comprensible. Esto les permite no solo entender el concepto de caminar, sino también experimentarlo de manera práctica, lo que refuerza la adquisición de esta habilidad básica y su integración en su vida cotidiana, fomentando así su desarrollo físico y su autonomía.

Patrón básico de movimiento: correr

El patrón básico de correr es una forma más enérgica de locomoción, que permite alcanzar mayores velocidades con menor gasto de energía. Se define, como el conjunto de movimientos cíclicos, en los cuales, dos zancadas consecutivas realizan un ciclo completo de movimiento, en los que, a diferencia de caminar, se produce una fase de vuelo. Según Ruiz (1987), a partir de los 5 años, se puede apreciar el patrón maduro de la carrera, llegando a ser la forma predominante de movimiento a partir de los 6 años, en sus juegos espontáneos, aproximada ya mucho, en lo morfológico y biomecánico, a la del adulto (Meinel, 1977).

Ciertamente, este párrafo explica la forma de cómo correr es una forma más dinámica y eficiente de moverse. Por lo tanto, que a

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

los 3 o 6 años los niños ya desarrollan una manera de correr parecida a la de los adultos. Esto demuestra lo natural e importante que es esta habilidad en su crecimiento y en sus juegos diarios.

Es interesante notar que a partir de los 5 años los niños empiezan a mostrar un patrón de carrera más maduro, que se asemeja mucho al de los adultos en términos morfológico, lo que refleja cómo el desarrollo motor de los niños se va perfeccionando con el tiempo. Creo que este párrafo resalta la importancia de comprender cómo los patrones de movimiento se transforman y evolucionan en la infancia, lo que es esencial para diseñar actividades que fomenten un desarrollo motriz adecuado y progresivo.

Patrón básico de movimiento: saltar

El salto es una habilidad motriz fundamental en el desarrollo motor de los niños, aunque no siempre se le otorga la relevancia que merece. Los niños lo utilizan constantemente en sus juegos y, en muchas ocasiones, surge de manera espontánea como una expresión natural de alegría o entusiasmo.

Existen varios autores que han hecho clasificaciones explicando los tipos de saltos que hay bajo sus puntos de vista, siguiendo la clasificación realizada por Williams (1983) y Haywood (1993) distinguen principalmente dos tipos de salto, el vertical y el horizontal:

Salto vertical: Tipo de salto en el que el cuerpo es impulsado hacia arriba, no hay desplazamiento ya que caemos en el mismo punto donde partimos, no avanzamos ni retrocedemos y tratamos de alcanzar una altura determinada. Este tipo de salto es muy utilizado en juegos y deportes como voleibol, fútbol, baloncesto.

Salto horizontal: Tipo de salto en el que el cuerpo se desplaza en cualquier tipo de dirección dentro del plano horizontal (hacia delante, hacia atrás, hacia los lados). Es un salto muy utilizado en la vida cotidiana y juegos que son comunes entre los niños además de alguna disciplina deportiva como el atletismo.

Se considera que el salto vertical y el salto horizontal pueden realizarse tanto en movimiento como estando quietos en un solo lugar. Sin embargo, creo que es más difícil hacerlo mientras nos movemos, porque requiere combinar dos habilidades más.

Patrón básico de movimiento: reptar

Para Mc Clenaghan *et. al.* (1985) los reflejos tempranos son inhibidos gradualmente a medida que el niño desarrolla control voluntario sobre los modos colorudimentarios de locomoción. Los primeros intentos de locomoción intencional consisten en una actitud aislada de extender los brazos en un patrón de reptación.

Por lo tanto, es oportuno repasar la conocida cronología del desarrollo motor para enmarcar el patrón del arrastre. Literalmente esta adquisición progresiva de los patrones motores en niños pequeños incluye los siguientes estadios, presentando cada uno de ellos mayor dificultad respecto al anterior.

En efecto, reptar es un patrón básico de movimiento en el desarrollo motor infantil temprano, que consiste en desplazarse arrastrando el cuerpo sobre el suelo, generalmente apoyándose en el abdomen, los brazos y las piernas. Este movimiento antecede o acompaña la etapa de gateo y es fundamental para la maduración neuromotora del niño.

Gallahue, *et. al.* (1975) fueron los primeros en usar la denominación "patrones motrices rudimentarios" para describir los movimientos infantiles en los primeros dos años de vida, incluyendo el arrastre. Dichos autores identificaron que los patrones motrices rudimentarios son aquellos que el niño desarrolla en esta etapa temprana, como el arrastre, gateo y otros movimientos que preparan para el desarrollo posterior de habilidades motrices más complejas.

Circuitos de acción motriz

Estos permiten diseñar tareas que favorezcan al desarrollo de una o más habilidades a partir de uno o más patrones de movimiento, por ejemplo: lanzar, saltar, correr, esquivar, etcétera, y demandan de los alumnos un mayor esfuerzo físico que los juegos y actividades alternativas (Casco, 2020).

Los circuitos de acción motriz tienen como propósito evaluar y las habilidades psicomotrices de los niños, a través de actividades que implican su participación. Este tipo de propuesta permite una gran variedad en la planificación de ejercicios, en la elección de materiales, y en la definición de objetivos y dinámicas de trabajo. Además,

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

representa una estrategia de trabajo en grupo que puede adaptarse a distintos espacios físicos.

Así mismo, los circuitos de acción motriz son una herramienta versátil y efectiva para estimular el desarrollo de habilidades motrices en los niños, ya que combinan el esfuerzo físico con la participación en tareas planificadas, adaptables y colectivas.

Tareas motrices

Las tareas motrices suponen la materialización de los contenidos en pequeñas unidades de aprendizaje, que no solo actúan aumentando la cantidad de conocimientos del alumno, sino también desarrollando sus estructuras cognitivas (Zabalza, 1993; como se cita en Contreras, 1998)

Las tareas motrices en educación física son esenciales para el desarrollo corporal y coordinativo de los estudiantes, ya que permiten trabajar de forma estructurada habilidades como correr, saltar, lanzar o equilibrarse, entre otras. Estas tareas no solo fortalecen la condición física, sino que también estimulan la concentración, la toma de decisiones y la autonomía motriz. Además, cuando se planifican de forma lúdica y progresiva, favorecen el aprendizaje significativo y la motivación del alumnado. Por tanto, las tareas motrices deben ocupar un lugar central en la enseñanza de la educación física, especialmente en etapas como el nivel preescolar y primaria, donde el movimiento es clave para el desarrollo integral.

El término tarea motriz fue definido por (Famose, 1981, como se citó en Delgado, 1993) como la actividad sugerida que motiva a la realización de una o varias acciones motrices, siguiendo unos criterios precisos de éxito.

Juegos motores

Decroly (1983) como se cita en Chiva, *et. al.* (2015) valora el juego motriz como el conjunto de posturas dinámicas orientadas al perfeccionamiento de las destrezas motrices de los sujetos. Principalmente se centra en la estimulación de la coordinación general y segmentaria del niño. El juego motor es una herramienta pedagógica que promueve un estilo de vida saludable e impulsa el desarrollo de los procesos metabólicos y motores de niños.

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

El juego motor es una herramienta pedagógica fundamental en la educación física, especialmente en los niveles iniciales, ya que permite a los niños aprender a través del movimiento de una forma natural, divertida y significativa. A través del juego, se desarrollan no solo habilidades motrices básicas, sino también aspectos sociales, emocionales y cognitivos, como la cooperación, la empatía, la creatividad y la resolución de problemas.

Estas afirmaciones coinciden con las de Zapata (1990) como se citó por Meneses y Monge (2001, p.117), quien argumenta que “el juego es una actividad que prepara a los niños para la vida y tiene como principal objetivo el desarrollo autónomo de unos instintos que todavía no se han formado”.

Sustento teórico

La investigación se sustenta en las teorías de Piaget, Wallon y Le Bouch. En primera instancia La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget (1962) sostiene que los niños construyen activamente su conocimiento a partir de la interacción con el entorno. En la etapa preoperacional (2-7 años), propia del nivel preescolar, el juego y la acción motriz se convierten en los principales medios mediante los cuales los niños desarrollan el pensamiento simbólico, organizan sus estructuras cognitivas y comienzan a representar mentalmente el mundo. Para Piaget, el movimiento es una forma esencial de exploración que permite al niño asimilar y acomodar información, por lo que el trabajo con patrones básicos de movimiento contribuye directamente al desarrollo de las funciones cognitivas emergentes.

Por su parte, la teoría psicogenética de Henri Wallon (1951) plantea que el desarrollo infantil es un proceso integral donde lo emocional, lo cognitivo, lo social y lo motriz se encuentran estrechamente interrelacionados. Wallon otorga un papel central al cuerpo y al movimiento como primeros instrumentos de interacción con el mundo, destacando que la motricidad y la emoción son pilares en la construcción del “yo” durante los primeros años de vida. Sus estadios evolutivos muestran cómo el desarrollo motor impulsa la exploración, la comunicación y las relaciones afectivas, lo que lo convierte en un referente clave para comprender la importancia del movimiento en la educación preescolar.

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

Finalmente, la teoría de la educación psicomotriz de Jean Le Boulch (1982) profundiza en la relación cuerpo-mente y propone que la psicomotricidad es un medio educativo fundamental para el desarrollo integral. Su enfoque sostiene que el movimiento no es solo una habilidad física, sino un proceso que favorece la construcción del esquema corporal, la percepción espacio-temporal, la regulación emocional y la socialización. Le Boulch resalta que las actividades psicomotrices deben ser progresivas, vivenciales y adaptadas al nivel evolutivo del niño, permitiendo que el trabajo de los patrones básicos de movimiento fortalezca no solo la coordinación y el equilibrio, sino también aspectos cognitivos y afectivos esenciales en la etapa preescolar.

Metodología

La investigación se ajusta a un enfoque cuantitativo con diseño experimental. Sobre este tema Campbell *et. al.* (1973) destacan que los diseños experimentales aleatorios son el estándar de oro para establecer relaciones causales entre variables. Estos diseños se caracterizan por la manipulación de variables independientes y la asignación aleatoria de los participantes a grupos de control y experimentales, lo que permite una mayor confiabilidad en los resultados obtenidos.

Por lo tanto, el estudio es de tipo experimental, porque permite establecer una relación de causa-efecto entre la intervención y los resultados obtenidos, lo cual resulta fundamental para determinar la efectividad de la ludomotricidad como herramienta pedagógica.

Además, cabe decir que esta es una investigación cuasiexperimental, ya que esta implica un grupo intacto. Este se refiere a que es un grupo conformado, en el que existe la oportunidad de llevar a cabo la implementación de una intervención porque se cuentan con el número adecuado de alumnos.

Caracterización de participantes

En lo que toca a la caracterización de informantes, estos son quienes aportan datos e información clave para el desarrollo del trabajo. Para el caso de esta investigación, pudieron hacerse notar en cuanto al desarrollo que tenían personalmente y como nos podían asegu-

rar esa funcionalidad y accesibilidad que tenían al proceso de dicha investigación, lo cual impacta en la calidad de los datos obtenidos. Estos sujetos se distinguen generalmente, en este caso, son las personas seleccionadas que ayudaron con el proceso y desarrollo de este análisis en el que mediante de diferentes aspectos se vinculaban al fenómeno que se investiga.

El grupo de estudio está conformado por un total de 21 alumnos, distribuidos en 12 niñas y 9 niños. La edad de los participantes es entre los 5 y 6 años, variando según el mes de nacimiento de cada uno. Esta etapa del desarrollo infantil es considerada crucial, ya que es final de la primera infancia y al inicio de una mayor consolidación de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motrices.

De acuerdo con esta etapa, los alumnos aumentan su habilidad para caminar, correr, saltar, reptar, etc. Ellos ya pueden atrapar una pelota que rebota, saltar en un pie, caminar apoyando desde el talón hasta los dedos y puede mantener el equilibrio. Pero, en este grupo se encuentran una variedad en cuanto a sus habilidades, ya que hay alumnos que dominan más que otras, de igual forma hay quienes no dominan de forma correcta alguna de estas características y es lo que se tomó en cuenta para la aplicación de las actividades.

Técnica

La técnica principal que se utilizará en esta investigación será la observación participante, ya que permite al investigador involucrarse de forma directa en el contexto natural donde se desarrollan las actividades de ludomotricidad. Este tipo de observación se caracteriza por la participación del investigador en el entorno de estudio, lo cual facilita una comprensión más eficaz del fenómeno observado.

En el marco de la investigación, la observación participante fue aplicada durante las sesiones del programa de ludomotricidad implementado. Los investigadores, además de diseñar y coordinar las actividades, estuvieron presentes en el espacio de juego y movimiento, lo que les permitió registrar de manera detallada cómo se manifiestan los patrones básicos de movimiento en los niños, cómo reaccionan ante los estímulos lúdicos, y qué avances se presentan a lo largo del proceso.

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

Se ha elegido esta técnica porque da la posibilidad de observar comportamientos, identificar aspectos no siempre evidentes a través de instrumentos formales, y captar elementos como la motivación, el entusiasmo, la participación y la interacción entre pares. Además, permite ajustar las actividades según las respuestas de los niños, favoreciendo una intervención flexible a las necesidades del grupo.

Instrumentos de acopio

El principal instrumento utilizado será una rúbrica de evaluación, diseñada específicamente para valorar el nivel de dominio que presentan los niños en distintos patrones de movimiento, tales como caminar, correr, saltar y reptar. Esta rúbrica incluirá criterios claros y niveles de desempeño graduados, permitiendo así registrar el progreso individual y grupal de forma estructurada.

Tabla 1. Rúbrica de evaluación diagnóstica.

CRITERIOS/NIVEL	NIVEL 1 (INICIO)	NIVEL 2 (EN DESARROLLO)	NIVEL 3 (COMPETENTE)	NIVEL (DESTACADO)
CAMINAR	Camina con seguridad, postura adecuada, cambios de dirección y ritmo sin dificultad.	Camina con seguridad y coordinación básica.	Camina, pero presenta desequilibrios o movimientos descoordinados.	Dificultad para caminar de forma autónoma o necesita apoyo constante.
CORRER	Corre con fluidez, control del cuerpo, cambios de velocidad y dirección.	Corre con coordinación y equilibrio básico.	Corre con poca coordinación, desequilibrios frecuentes.	Tiene dificultad para correr, se detiene constantemente o requiere ayuda.
SALTAR	No logra saltar en un solo pie. Alterna entre caminar y saltar	Intenta saltar en un pie, pero alterna con el otro pie para mantener el equilibrio.	Salta en un pie, mantiene el equilibrio y avanza correctamente, aunque a un ritmo pausado	Salta con ambos pies juntos, logra equilibrio al caer, puede hacerlo sobre obstáculos bajos.
REPTAR BAJO UN OBSTÁCULO	Dificultad para reptar; se levanta con frecuencia o pierde la coordinación.	Repta bajo los obstáculos, pero con dificultades para mantener la postura baja y controlada.	Repta correctamente bajo los obstáculos, mantiene la postura baja y avanza de manera constante	Repta de manera fluida y controlada bajo los obstáculos, con buena coordinación y ritmo.

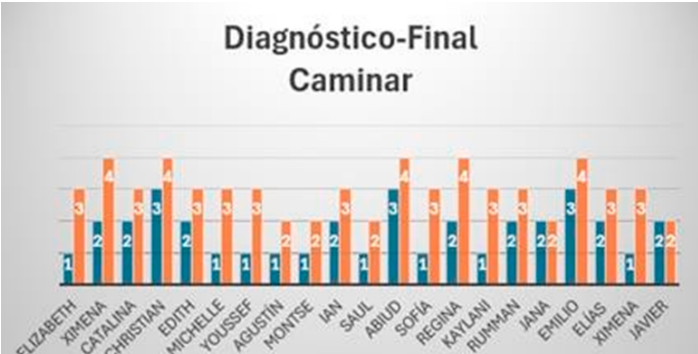
Fuente: diseño propio

La rúbrica será aplicada dos veces: una en la fase inicial (pretest) para conocer el punto de partida de los participantes, y otra al final de la intervención (postest) con el fin de evaluar los cambios producidos

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

tras la aplicación del programa de ludomotricidad. Este instrumento facilitará la comparación entre un antes y un después para corroborar la eficacia de la estrategia lúdico-motriz implementada.

Tabla 2. Niveles de ejecución.



Fuente: diseño propio

Acerca de los instrumentos de acopio, considerando el enfoque cuantitativo y el diseño experimental del estudio, el instrumento seleccionado permitió medir con objetividad los avances logrados en los patrones básicos de movimiento.

Método de procesamiento de datos

Una vez concluida la intervención, se aplicó nuevamente la misma evaluación (postest) para observar los posibles avances o cambios en dichas habilidades. Los datos obtenidos en ambas fases fueron comparados, utilizando estadística descriptiva básica, principalmente con puntajes básicos, para identificar diferencias significativas en los niveles de logro. Esta comparación permitió evaluar y analizar el impacto directo de las actividades ludomotrices en el grupo experimental. Además, los resultados fueron representados gráficamente mediante tablas, lo que facilitó su interpretación y análisis.

Resultados

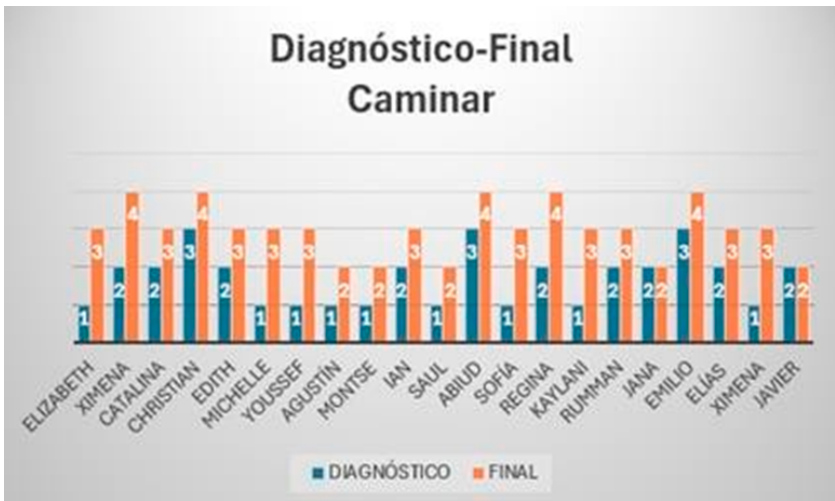
Los resultados se derivan de las experiencias vividas durante la ejecución de actividades lúdicas y a partir de la evaluación final. Los resultados obtenidos reflejan un avance generalizado en el desarrollo de los patrones básicos de movimiento. En el caso del patrón caminar, la mayoría de los alumnos se ubicó en los niveles de competente y destacado, evidenciando control postural y buena coordinación de movimientos. Para el patrón correr, se observó una mayor diversidad en el nivel de ejecución, siendo el nivel competente, lo cual indica un adecuado progreso, aunque aún con áreas de mejora en aspectos como la coordinación y la dirección de desplazamientos.

En cuanto al patrón saltar, se identificaron más casos en el nivel desarrollo y competente, especialmente en la ejecución de saltos con ambos pies. Esto sugiere la necesidad de reforzar esta habilidad mediante ejercicios específicos en futuras sesiones. Por último, en el patrón reptar, la mayoría de los alumnos logró una ejecución en los niveles de desarrollo, teniendo que mostrar mayor agilidad, coordinación y adaptación a los espacios reducidos del circuito.

Cada uno de los alumnos tuvo su desarrollo a lo largo de las sesiones, tuvieron un progreso positivo y se mostró el interés que mostraba cada uno de ellos, ya que siempre se dialogaba con los alumnos transmitiéndoles la importancia que tenía las actividades estructuradas previamente por el docente en formación y para qué les beneficiaba. Los resultados fueron graficados por cada uno de los alumnos, comparándose la evolución que hubo de la prueba diagnóstica a la prueba final.

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

Figura 1. Gráfica diagnóstico-final Patrón 1 caminar



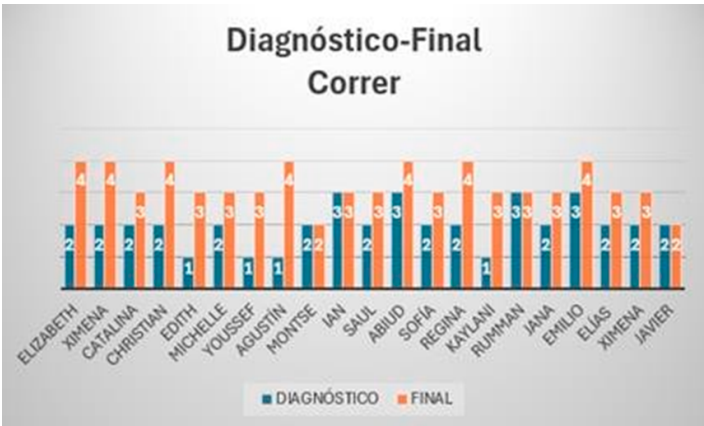
Fuente: diseño propio

Los resultados evidencian una mejora significativa en la habilidad de “caminar” al comparar la evaluación diagnóstica con la final. La mayoría de los estudiantes incrementaron su puntuación, lo cual indica un avance positivo en su desarrollo motriz. Casos como los de Elizabeth, Ian, Abud, y Emilio muestran mejoras notables de 2 o más puntos, lo que refleja un progreso sobresaliente. Además, muchos estudiantes que ya contaban con buenas habilidades al inicio, como Ximena, Catalina, Edith y Sofía, mantuvieron o mejoraron ligeramente su desempeño.

Estos avances sugieren que las intervenciones, actividades o estrategias implementadas entre ambas evaluaciones fueron efectivas. Se debe continuar fortaleciendo aquellas prácticas pedagógicas que demostraron ser exitosas, y brindar apoyo adicional a los estudiantes que mostraron menor progreso, como Jana, Elías o Javier, para garantizar un desarrollo más equitativo.

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

Figura 2. Gráfica diagnóstico-final Patrón 2



Fuente: diseño propio

Los datos reflejan un progreso generalizado en la habilidad de “correr” entre el diagnóstico inicial y la evaluación final. La mayoría de los estudiantes mostraron mejoras en sus puntuaciones, pasando de niveles básicos 1 o 2 a niveles más avanzados 3 o 4, lo cual indica un desarrollo motriz positivo.

Destacan casos como Elizabeth, Ian, Abud, Sofía, y Ximena, quienes evidencian una mejora de dos puntos, lo que representa un avance considerable. Otros estudiantes como Ximena, Catalina y Regina ya contaban con habilidades bien desarrolladas desde el diagnóstico y lograron mantener o incluso perfeccionar su desempeño.

Aunque hay estudiantes como Jana, Emilio o Javier que mantuvieron su nivel, esto también proporciona información valiosa para orientar apoyos específicos. En general, se observa que las estrategias implementadas durante el proceso formativo fueron eficaces, promoviendo un fortalecimiento en la motricidad gruesa de los alumnos.

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

Figura 3. Gráfica diagnóstico-final Patrón 3 saltar



Fuente: diseño propio

La comparación entre los resultados diagnósticos y finales en la habilidad de “saltar” muestra un avance significativo en la mayoría de los estudiantes. Muchos partieron de niveles bajos 1 o 2 y lograron alcanzar niveles más altos 3 o 4, lo que indica una mejora clara en su coordinación y fuerza motriz.

Casos como Elizabeth, Saúl, Regina, Kaylani y Jana evidencian progresos destacados de hasta dos niveles, mientras que estudiantes como Ximena, Catalina y Edith mantuvieron un nivel alto, demostrando constancia en su desempeño. Esto sugiere que el trabajo realizado durante el proceso de intervención fue eficaz en el desarrollo de esta habilidad motriz gruesa.

Algunos alumnos como Youssef, Agustín y Emilio aún presentan niveles intermedios o bajos, lo cual indica la necesidad de continuar con un seguimiento y estrategias específicas para apoyar su progreso.

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

Figura 4. Gráfica diagnóstico-final Patrón 4 reptar



Fuente: diseño propio

Al comparar los resultados del diagnóstico inicial con los de la evaluación final en la habilidad motriz de “reptar”, se observa una mejora general significativa en la mayoría de los estudiantes. En el diagnóstico, los niveles de desempeño predominantes fueron 1 y 2, lo que indica un dominio bajo o medio de la habilidad. Sin embargo, en la evaluación final, muchos alumnos alcanzaron el nivel 3, lo cual refleja un progreso notable en su ejecución motriz.

Destaca que estudiantes como Ian, Saúl, Regina, Jana, Emilio, Elías y Ximena pasaron de un nivel 1 o 2 a un nivel 3 en la evaluación final, evidenciando un avance considerable. Así mismo, en ningún caso se observó un retroceso en el desempeño, lo que refuerza la efectividad del proceso educativo aplicado.

En general, el circuito fue una herramienta muy útil y divertida para ver cómo se mueven los niños y cómo han avanzado. Gracias a estos resultados con la rúbrica como instrumento a evaluar, se observó la diferencia que hubo del diagnóstico con la evaluación final y cómo resultó la implementación de esta herramienta.

Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación muestran una mejora significativa en los patrones básicos de movimiento —caminar, correr, saltar y reptar— en los alumnos de tercer grado de preescolar tras la implementación de actividades basadas en la ludomotricidad. Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Pérez y Simoni (2019), quienes señalan que la transición del juego motriz hacia la ludomotricidad permite un aprendizaje más integral, en donde el movimiento no solo cumple una función física, sino también expresiva, exploratoria y relacional. En el caso del presente estudio, las intervenciones lúdicas propiciaron contextos seguros, motivantes y desafiantes, favoreciendo que los estudiantes desarrollaran habilidades motrices a partir de experiencias significativas y no solo de ejercicios mecánicos o repetitivos.

En relación con los avances observados en los patrones locomotores, los resultados reflejan una tendencia similar a lo reportado por Pérez et. al (2022), quienes destacan que las propuestas didácticas basadas en la ludomotricidad generan progresos notables en caminar, correr y saltar, debido a que estas actividades fomentan la participación activa, la toma de decisiones y la exploración autónoma del movimiento. En el patrón caminar, la mayoría de los estudiantes alcanzó niveles competente y destacado, lo cual coincide con la afirmación de los autores respecto a que el alumnado mejora su control postural y coordinación cuando participa en tareas motrices con sentido lúdico y orientadas a retos progresivos. Para el patrón correr, si bien existieron diferencias individuales, el avance generalizado evidencia que las experiencias motrices variadas, como cambios de ritmo, direcciones y trayectorias, fortalecen la coordinación global, tal como lo señala la literatura especializada.

En el caso del patrón saltar, los resultados muestran que, aunque hubo mejoras importantes en la mayoría de los alumnos, algunos aún requieren más apoyo para consolidar la habilidad. Esto es coherente con lo expuesto en la propuesta didáctica de Pérez et al. (2022), quienes sugieren que el salto exige un dominio más complejo de la fuerza, el equilibrio y la coordinación bilateral; por ello, recomiendan estrategias lúdicas específicas que se adapten al ritmo individual de aprendizaje.

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

Asimismo, en el patrón reptar se registró un avance significativo, especialmente en alumnos que inicialmente presentaban niveles bajos, lo cual evidencia que la implementación de circuitos diversificados, como los utilizados en el presente estudio, favorece la adaptabilidad, la agilidad y el control segmentario del cuerpo en desplazamientos a ras de suelo, elementos que la literatura reconoce como fundamentales dentro del desarrollo motor temprano.

Finalmente, los resultados analizados a través de la rúbrica permiten afirmar que la ludomotricidad representa un enfoque pedagógico eficaz y pertinente para la mejora de habilidades motrices básicas en educación preescolar. Tal como sostienen Pérez y Simoni (2019), este enfoque no solo promueve el desarrollo físico, sino que integra dimensiones afectivas, cognitivas y sociales del movimiento, potenciando aprendizajes más significativos y duraderos. En este sentido, la mejora documentada entre la evaluación diagnóstica y la final demuestra que las actividades implementadas no solo fueron adecuadas, sino también congruentes con los planteamientos teóricos contemporáneos sobre motricidad infantil. Al mismo tiempo, los casos que evidencian menor progreso señalan la importancia de continuar diseñando intervenciones diferenciadas, más sensibles a las necesidades individuales y a los ritmos de maduración motriz. Esto reafirma el valor de la evaluación formativa y del seguimiento continuo para garantizar procesos más equitativos y efectivos en la educación física preescolar.

Conclusiones

La investigación determina los resultados obtenidos a lo largo de este proyecto permiten afirmar con satisfacción que la ludomotricidad se consolidó como una herramienta efectiva y significativa para la mejora de los patrones básicos de movimiento locomotrices caminar, correr, saltar y reptar en los alumnos de tercer grado de preescolar del Jardín de Niños “Diana Laura Riojas de Colosio”.

Lo anterior permite que la hipótesis planteada al inicio de este trabajo se confirmó al observar que, mediante el juego y las actividades lúdicas estructuradas en las sesiones de educación física, los niños no solo mostraron avances en sus capacidades motrices, sino

también un mayor entusiasmo y disposición para participar activamente en cada propuesta. La integración del juego como eje didáctico facilitó la apropiación de movimientos funcionales, naturales y necesarios para su desarrollo físico.

El objetivo general de mejorar los patrones locomotrices a través de la ludomotricidad se cumplió satisfactoriamente, así como los objetivos específicos orientados a potenciar cada uno de los movimientos básicos: caminar, correr, saltar y reptar. Las estrategias didácticas implementadas fueron alineadas a la necesidad de la implementación de la ludomotricidad como; juegos motores, tareas motrices y circuitos de acción permitieron trabajar cada habilidad de forma específica, progresiva y adaptada a las necesidades del grupo.

Además de los beneficios físicos evidentes, este proceso también fortaleció aspectos socioemocionales, como la cooperación, la autoestima, la confianza en sus propias capacidades y la comunicación con sus pares. Esto refuerza la importancia de considerar la ludomotricidad no solo como un medio para el desarrollo motor, sino también como una vía para favorecer el aprendizaje en la educación preescolar.

Desde un enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo y diseño cuasiexperimental, se logró comprobar empíricamente que la implementación de estrategias basadas en el juego motor incide positivamente en el desarrollo de las habilidades motrices fundamentales en la infancia. Así ejercitadas, esta forma de trabajar fue empleada para impulsar los objetivos que se tenían como meta para lograr el objetivo principal que fue obtener una mejora en los alumnos de dicha institución.

No obstante, las prácticas, sesiones, evaluaciones y evidencias se pudieron recabar exitosamente, ya que tuvimos el apoyo total por parte del titular de educación física. Con ello, se pudo tener un acercamiento con los alumnos en su totalidad y así generar confianza y placer en las sesiones que se llevaron a cabo.

Por otro lado, abre posibilidades para futuras investigaciones enfocadas en consolidar el uso de la ludomotricidad como una herramienta educativa. Se recomienda seguir explorando el impacto en diferentes aspectos del desarrollo humano, tales como el desempeño escolar, la gestión emocional o la reducción de comportamientos de riesgo.

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

Siendo un panorama a futuro, se propone investigar con mayor profundidad las más actividades físicas en las que se pueda enriquecer a los alumnos, así como diseñar propuestas didácticas diferentes por niveles de habilidad y motivación. De igual forma, sería valioso incorporar perspectivas cualitativas y cuantitativas que exploren la experiencia de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del desarrollo motriz, con el objetivo de mejorar el proceso pedagógico y potenciar los beneficios de la actividad física para que de esta forma repercuta de una forma positiva en los alumnos, maestros y padres.

Esta investigación contribuye al ámbito de la educación física al ofrecer fundamentos que invitan a revisar y actualizar las metodologías realmente necesarias, impulsando propuestas didácticas más inclusivas, creativas y estimulantes, enfocadas en el desarrollo integral del estudiante más que en los resultados competitivos.

En conclusión, este trabajo demuestra que la ludomotricidad es una estrategia pedagógica valiosa y pertinente para el nivel preescolar y que su implementación en el contexto escolar puede generar evoluciones positivas en el desarrollo de los alumnos. Su incorporación en el currículo de educación física representa un enfoque por una enseñanza en la visión del aprendizaje basado en el juego más dinámica y centrada en el bienestar del aprendizaje de los alumnos.

Referencias

- Banda. (2019). Metodología de la investigación. Editorial Shalom.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1973). Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social. Amorrortu Editores. <https://knowledgesociety.usal.es/sites>
- Chiva, O., Gil, J., & Salvador, C. (2015). Actividad física y síndrome de Down: El juego motriz como recurso metodológico. Revista Digital de Educación Física, 6(33). <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31583/TFG-O-1314.pdf?sequence=1>
- Contreras, O. (1998). Didáctica de la educación física: Un enfoque constructivista. Inde. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo/2282449>

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

- Delgado, M. A. (1993). Las tareas en la educación física para enseñanza primaria. En VV. AA., Fundamentos de la educación física en primaria. INDE.
- Díaz, J. (1999). La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas. Inde.
- Gallahue, D., Werner, P., & Luedke, G. (1975). A conceptual approach to moving and learning. John Wiley. <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista39/artpatron174.pdf>
- Haywood, K. (1993). Life span motor development. Human Kinetics.
- Le Boulch, J. (1986). Psicocinética, educación y "APS" (Actividad física y deportiva). 1er Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias. Universidad de la Plata.
- Logan, S. W., Robinson, L. E., Wilson, A. E., & Lucas, W. A. (2012). Getting the fundamentals of movement: A meta-analysis of the effectiveness of motor skill interventions in children. *Child: Care, Health and Development*, 38(3), 305–315. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2214.2011.01307.x>
- McClenaghan, B., & Gallahue, D. (1985). Movimientos fundamentales. Médica Panamericana. <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista39/artpatron174.htm>
- Meinel, K. (1977). Didáctica del movimiento: Ensayo de una teoría del movimiento en el deporte desde el punto de vista pedagógico. La Habana.
- Meneses, M. y Monge, M.A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-144. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31583/TFG-O1314.pdf?sequence=1>
- Naranjo Banda, T. de J. (2019). Las competencias motrices, el desarrollo de la psicomotricidad y el aprendizaje significativo durante la interacción lúdica en educación física en docentes de quinto y sexto grado de primaria (Tesis de maestría). <http://eprints.uanl.mx/18802/1/TESIS%20EDUCACION%20FISICA%20THELMA.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2019, 24 de abril). Para crecer sanos, los niños deben pasar menos tiempo sentados y más tiempo jugando. <https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

Horizontes de la formación docente: Investigación, innovación y compromiso social desde las LGAC

- Pérez Hernández, H. J., Simoni Rosas, C., Fuentes-Rubio, M., & Castillo-Paredes, A. (2022). Ludomotricidad y habilidades motrices básicas locomotrices (caminar, correr y saltar): Una propuesta didáctica para la clase de educación física en México. Retos. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/91338/68066>
- 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>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Ruiz Pérez, L. M. (1987). Desarrollo motor y actividades físicas. Gymnos.
- UNICEF México. (2019). Agenda de la infancia y la adolescencia 2019–2024. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/mexico/media/306/file/agenda%20de%20la%20infancia%20y%20la%20adolescencia%202019-2024.pdf>
- Wallon, H. (1951). La psicología génico-debate de H. Wallon y sus implicaciones educativas. Universidad de Oviedo.
- Wickstrom, R. L. (1990). Patrones motores básicos. Editorial Alianza.
- Williams, H. (1983). Perceptual and motor development. Prentice Hall.