



*Revista Digital de Educación Física*

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

## **LA LUDOMOTRICIDAD COMO MEDIO PARA FAVORECER LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE MANIPULACIÓN EN PRIMER GRADO DE PRIMARIA**

**Nohemi Romero Lizaola**

Licenciada en Educación Física. Benemérita Escuela Normal Veracruzana "Enrique C. Rébsamen" Xalapa, Veracruz, México.  
[romeronohemi04@gmail.com](mailto:romeronohemi04@gmail.com)

**Héctor Jesús Pérez Hernández**

Maestro en Desarrollo de la Motricidad. Benemérita Escuela Normal Veracruzana "Enrique C. Rébsamen" Xalapa, Veracruz, México.  
[perezhdez.benv@gmail.com](mailto:perezhdez.benv@gmail.com)

**César Simoni Rosas**

Maestro en Pedagogía. Escuela Normal Superior Federalizada del Estado de Puebla, México.  
[cesar.simoni1977@gmail.com](mailto:cesar.simoni1977@gmail.com)

### **RESUMEN**

Con base a la propuesta de intervención pedagógica, se presenta en este artículo como se favorecieron las habilidades motrices básicas de manipulación, enfatizando el trabajo en los patrones manipulativos lazar, atrapar y botar. Para lo cual se profundizo en el tema de la maduración de los mismos incidiendo en la posición corporal de cada uno y en la ejecución correcta, utilizando como medio la ludomotricidad desde el campo de la educación física. El objetivo de compartir el presente trabajo es que tanto estudiantes como docentes de educación física puedan transformar su práctica pedagógica implementando la ludomotricidad como una herramienta que permite echar a volar nuestra creatividad y enriquecer el aprendizaje de los alumnos no solo en lo motriz sino también en el plano cognitivo, socio-afectivo, emocional y físico. Replantear la clase de educación física con un enfoque ludomotriz es un reto para el quehacer docente, ya que no sólo, es aplicar actividades y juegos, lo verdaderamente importante es dar un sentido y propósito a las actividades o juegos seleccionados, la ludomotricidad funge como un medio para el logro de los mismos, pero además se debe considerar la actitud del profesorado, el ambiente de aprendizaje que se genera, los recursos didácticos, las actividades y las estrategias de seguimiento para la evaluación y análisis de los resultados.

**PALABRAS CLAVE:** Ludomotricidad; HMBM; Patrones manipulativos; Competencia motriz; Educación Física.

## INTRODUCCIÓN.

El presente artículo tiene como propósito dar a conocer la aplicación de la ludomotricidad en la sesión de educación física del nivel primaria con estudiantes de primer grado para favorecer las Habilidades Motrices Básicas Manipulativas (HMBM) y el desarrollo de la competencia motriz como eje transversal de una formación integral en el ser humano, propiciando la alfabetización motriz en él. En este sentido se utilizó a la ludomotricidad como medio, así como el aprendizaje basado en el juego (método lúdico) para la adquisición de las habilidades manipulativas en específico lanzar, atrapar (recepción) y botar.

A partir de ello, resulta importante subrayar el manejo de las habilidades manipulativas para lo cual Batalla (2000), afirma, que son ejecutadas ya sea con las manos, pies, cabeza y mediante el uso de objetos. En este sentido se trabajó con las habilidades manipulativas que se realizan con las manos, ya que nuestra mano, con los cinco dedos permite la prensión como característica motora que más liberaciones anatómicas comprende: supinación, pronación, aducción, abducción, flexión, extensión, tracción, y rotación (Blández, 2005).

Al utilizar la ludomotricidad como medio desde el campo de la educación física y favorecer las habilidades motrices básicas de manipulación (HMBM) en el alumnado, tuvo un carácter significativo y resultados favorables en el desarrollo de la competencia motriz. Esto fue un reto, ya que se piensa comúnmente que la lúdica no está vinculada a la educación y que solo se juega por jugar, cuando esto es un error ya que la ludomotricidad tiene un fin y propósito pedagógico, el cual el alumnado debe de conocer y saber que implícitamente al juego y la diversión existe un objetivo pedagógico para su formación y desarrollo.

## 1. LA LUDOMOTRICIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA.

Para dar inicio a este tema, es importante comprender el concepto de ludomotricidad el cual Pérez & Simoni (como se citó en SEP, 2018) definen como:

*“es un concepto 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”. (p.5).*

En efecto, tal como lo indica Pérez & Simoni (2019) “La ludomotricidad se comprende como la utilización de la lúdica para favorecer la motricidad humana a través de acciones motrices vinculadas con la alegría, placer, gozo y disfrute, para generar un aprendizaje consciente y dirigido con una intención pedagógica” (p.42).

A partir del diseño y aplicación de la propuesta didáctica se dice que la ludomotricidad desde el campo de la Educación Física permite al profesorado la variabilidad al practicar, ya que se puede trabajar con diversas actividades y juegos para alcanzar propósitos y objetivos establecidos, de una forma creativa, innovadora y dinámica, lo cual permite que el alumnado se sienta atraído e

interesado por la clase y de esta manera puedan adquirir aprendizajes significativos que favorezcan la edificación de la competencia motriz, entendida:

*“como la capacidad de un niño o adolescente para dar sentido a su propia acción, orientarla y regular sus movimientos, comprender los aspectos perceptivos y cognitivos de la producción y control de las respuestas motrices, relacionándolas con los sentimientos que se tienen y añaden a las mismas, y la toma de conciencia de lo que se sabe que se puede hacer y cómo es posible lograrlo”. (SEP, 2002, p.39)*

La competencia motriz en educación física, se manifiesta mediante la construcción que se da de forma constante durante el desarrollo motor de los niños y niñas, para ser competente se debe identificar ¿qué es lo que se puede hacer motrizmente?, es decir ser consciente de las posibilidades, dificultades y limitaciones de las conductas motrices partiendo de la acción motriz, así como en relación a la resolución de problemas motores, ya que esto le implica al alumnado aplicar sus saberes motrices, cognitivos, afectivos, sociales y culturales para que pueda proponer diversas soluciones a lo que se le presenta en la sesión de educación física.

Para impulsar la edificación de la competencia motriz, uno de los retos como educadores físicos que se presentan es motivar y alentar al alumnado a superar las dificultades que se les presentan al ejecutar la actividad motriz o juego sugerido por el docente, utilizando el método lúdico, el cual Pérez y Simoni (2019), plantean como una estrategia alterna de aprendizaje donde se aplique la ludomotricidad a través de las diversas actividades y juegos que pueden ser utilizadas en las sesiones de educación física con un fin educativo, y así lograr alcanzar los propósitos del aprendizaje esperados.

En este sentido, la ludomotricidad es un medio y herramienta formativa para el aprendizaje motor- cognitivo, para lo cual se debe establecer un trabajo de sistematización y dosificación de contenidos, así como propósitos de enseñanza-aprendizaje para que el resultado sea constructivo y significativo. Por tal motivo es importante que los educadores físicos conozcan el desarrollo motor, físico, socio-afectivo y cognitivo del alumnado, así como considerar sus características e intereses para la elección de las actividades ludomotrices y de esta manera puedan estructurar su secuencia, situación o unidad didáctica.

Además de lo anteriormente mencionado, es de vital importancia que el profesorado tenga y proyecte una actitud positiva y lúdica que motive al estudiantado a realizar las actividades, por ejemplo; utilizar diversos materiales, en cuanto forma, tamaño, textura, peso, incluso color, ya que esto dotará a los estudiantes de diferentes experiencias manipulativas y descubrirán nuevas posibilidades motrices de manipulación, también, el ejemplificar las actividades, guiar y acompañar a los educandos, propiciar el aprendizaje cooperativo para la resolución de problemas motores, a través de la autorreflexión de equipo, así como observar su desempeño motriz y de ser necesario corregir su ejecución de movimiento, de este modo superarán sus límites, alcanzarán los objetivos planteados y por lo tanto incrementarán su competencia motriz.

Siendo de esta manera, la ludomotricidad puede potenciar diferentes habilidades y capacidades que favorezcan a los niños y niñas en su educación integral, siempre y cuando el juego y las actividades ludomotrices sean utilizadas como estrategia didáctica, estén planeadas con una intención pedagógica, orientadas hacia el desarrollo de la competencia motriz, y como punto fundamental que el docente conozca y domine las actividades o juegos en su lógica interna así como en su estructura global, considerando no perder la naturaleza lúdica de las mismas.

## **2. LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE MANIPULACIÓN EN NIÑOS y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA.**

### **2.1. HABILIDADES MOTRICES**

Para poder entender la clasificación de las habilidades motrices debemos definir antes el concepto de habilidad motriz, según Albert Batalla: "... la competencia (grado de éxito o de consecución de las finalidades propuestas), de un objeto frente a un objetivo dado, aceptando que, para la consecución de este objetivo, la generación de respuestas motoras, el movimiento desempeña un papel primordial e insustituible" (p.8). Por su parte Guthrie (como se citó en Díaz, 1999) considera que: "La habilidad motriz es la capacidad adquirida por aprendizaje para alcanzar resultados fijados previamente con un máximo de éxito y, a menudo, un mínimo de tiempo, de energía o de los dos"(p.51).

Por otro lado, Castañer y Camerino (2006), definen "La habilidad motriz como la acción que, en nuestro lenguaje verbal, solemos indicar mediante formas verbales tales como: correr, lanzar, recepcionar, caer, empujar, etc." (p.56). De modo similar Ruiz (como se citó en García, Torralba & Bañuelos, 2007) refieren a las habilidades motrices básicas: porque son comunes a todos los individuos, ya que, desde la perspectiva filogenética, han permitido la supervivencia del ser humano -y actualmente conservan su carácter de funcionalidad- y porque son fundamento de posteriores aprendizajes motrices deportivos o no deportivos (p.13).

Por consiguiente, las habilidades motrices básicas son acciones que permiten realizar diferentes tareas motrices por medio de los patrones de movimiento como lo son correr, saltar, lanzar, atrapar, entre otros y que son ejecutados de forma autónoma, segura y confiada, conforme esto el individuo crea un grado de competencia frente a un objetivo por alcanzar, una vez que este es logrado se ha adquirido una habilidad motriz lo cual será fundamento de habilidades específicas superiores.

A partir de ello la metodología que se implementó con los alumnos de primer grado de primaria, fue establecer propósitos en sucesión de los tres patrones manipulativos y de esta manera favorecer las HMBM a través de aprendizajes motrices-manipulativos que adquirieron a lo largo de la aplicación de la propuesta didáctica, de este modo los niños y niñas vivieron diversas experiencias mediante la aplicación de la ludomotricidad logrando favorecer sus habilidades manipulativas.

## 2.2. CLASIFICACIÓN

Una vez analizado el concepto de habilidad motriz se da paso a la clasificación de las habilidades motrices básicas de manipulación considerando que el término y clasificación varía de un autor a otro, pero en esencia coincidimos en que se requiere de una habilidad motriz y la manipulación de un objeto para poder ser ejecutadas. Para comenzar Castañer y Camerino (2006) señalan que:

*“Las habilidades fundamentales surgen de la combinación de patrones de movimiento que introducen al trabajo, tanto global como segmentario del cuerpo. Su base reside en la dotación filogenética y su singularidad se da en el proceso ontogénico propio de cada persona”.* (p.56).

Por lo tanto, distinguen a las habilidades motrices según su forma: de locomoción, de estabilidad y de manipulación.

Como se indicó Castañer y Camerino (2006), definen las habilidades de manipulación como “las acciones corporales capaces de imprimir fuerza a los objetos y de recibir la propia de los objetos con los que se interactúa” (p.59). Dentro las habilidades manipulativas destacan, las acciones de impacto; las cuales hacen referencia a las habilidades en las que determinadas partes de cuerpo contactan con objetos o móviles de manera breve, estas acciones son, lanzar, recepcionar, golpear, chutar, entre otras.

En otro orden de ideas, Batalla (2000), plantea “las habilidades motrices de manejo y control de objetos según las acciones motrices que impliquen para ejecutarlas ya sea con las manos, pies, cabeza o mediante el uso de objetos” (p.14). Por otro lado, Díaz (1999), postula “Las habilidades motrices instrumentales son todas aquellas en las que generalmente el individuo utiliza o interactúa con móviles, objetos o implementos y tienen como finalidad un correcto y amplio dominio de los mismos” (p.72). Finalmente, García, Torralba & Bañuelos (2007), plantean las habilidades básicas de manejo de móviles y su desarrollo a través de las habilidades de lanzamiento, recogida, así como la habilidad de botar.

## 2.3. PATRONES MANIPULATIVOS.

### Patrón manipulativo Lanzar.

Al respecto Batalla (2000), define el lanzamiento como “la acción de desprenderse de un objeto mediante un movimiento vigoroso de uno o ambos brazos” (p.85). Por su parte Blandez (2005), describe “El lanzamiento es la acción de lanzar, echar o arrojar un objeto, con o sin precisión” (p.50). Mientras que García, Torralba & Bañuelos (2007) manifiestan:

*“Lanzar implica un proceso cognitivo previo a partir del cual se desarrolla el concepto de “llegar sin ir”. El propósito del lanzamiento es incidir sobre el entorno por medio de un impacto con un objeto-móvil. Podemos decir que la habilidad básica de lanzar es una tarea motriz típicamente humana que nos diferencia de los otros miembros de la escala zoológica”.* (p.26)

Según Wickstrom et al. (Como se citó en García et al. 2007), “es una habilidad fundamental conveniente de ser educada durante las edades comprendidas en la educación primaria” (p.26). Por ser una habilidad manipulativa básica, pues está inmersa en nuestro quehacer cotidiano, su adquisición favorable permitirá a los alumnos tener un bagaje motriz cimentado para habilidades específicas posteriores.

El lanzamiento está vinculado en ocasiones con la recogida (atrapar), y asimismo con el botar, ya que este no constituye más que una sucesión de lanzamientos-golpes y amortiguación-recepción realizada por el individuo de forma autorregulada, con el objetivo de mantener el control del móvil o móviles manejados a la ejecución de la tarea prevista (García et al. 2007).

Sobre este punto se enfatizó en la tarea de favorecer los tres patrones manipulativos: lanzar, atrapar y botar. Iniciando el trabajo con cada uno de los patrones para posteriormente combinarlos. “El desarrollo de esta habilidad motriz requiere un proceso de especialización de un lado (el que se supone es dominante), lo que implica en sí mismo un desarrollo de la dominancia lateral” (García et al. 2007, p.27). De acuerdo a ello, el lanzamiento que trabajaron los alumnos fue con un brazo (el más dominante), por otra parte se detectó que una alumna lanzaba con ambos brazos, pero con el brazo que tenía mayor dominio era el derecho, en este caso particular lo hacía por imitación a algunos compañeros que son zurdos, una vez que se detectó se estableció un dialogo con ella y algunas repeticiones del patrón, de esta manera logro clarificar su lanzamiento y ejecutarlo sin mayor problema.

Batalla (2000), diferencia los lanzamientos en función de los siguientes aspectos:

- La mecánica de ejecución (uno o dos brazos, recorridos segmentarios diferenciados, presencia o ausencia de acciones previas, etc.).
- El objeto lanzado (balón, maza, implementos atléticos, etc.).
- El requerimiento principal de la acción (precisión, distancia, valor estético, etc.)
- Las condiciones de práctica (en solitario, con colaboración, con oposición, etc.). (p.85)

Respecto a lo anterior, la ejecución del patrón lanzar se trabajó de la siguiente manera: Primero: lanzamiento con un solo brazo (el más dominante), segundo: los objetos a manipular fueron diversos, aunque predominaron pelotas de diferente tamaño, tercero: se requirieron de acciones progresivas de coordinación y precisión de forma individual, por parejas y en equipo. De esta manera los alumnos pudieron alcanzar el nivel de logro esperado.

Analizando los trabajos de los autores antes mencionados extraemos la información sobre la evolución de la habilidad manipulativa de lanzamiento a la edad de seis años, en cuanto al desarrollo de la estructura de los patrones manipulativos. Respecto al lanzamiento con armado de brazo Wickstron (como se citó en García et al. 2007) establece:

Seis años y medio en adelante: este es el patrón maduro del movimiento que se caracteriza fundamentalmente por un apoyo de piernas contralateral al lanzamiento y un alejamiento del móvil respecto a la dirección del lanzamiento, lo que implica una torsión distorsión del tronco. Por otra parte, Blández (2005) refiere “hacia los cinco y seis años se puede observar la ejecución del lanzamiento con un paso hacia adelante con el pie opuesto al brazo que lanza y trasladando el peso corporal al finalizar” (p.51).

La maduración de estos patrones dependerá de la estimulación y de la contextualización de cada niño y niña. En el caso particular del alumnado de primer grado de primaria este patrón no se encontraba adquirido, a pesar de que diferentes autores marcan el estadio maduro alrededor de los seis años de edad, no siempre se cumple, pues influyen diferentes factores que pueden retrasar su desarrollo. Afortunadamente la intervención que se tuvo con este grupo fue exitosa y los alumnos pudieron alcanzar un nivel de ejecución satisfactorio y por tanto un estadio maduro de lanzamiento.

A continuación, se menciona la estructura propia que se consideró para la evaluación del patrón manipulativo lanzar nivel de ejecución satisfactorio:

- Posición de la pierna y pie adelante en oposición al brazo lanzador.
- Giro del tronco y transferencia del peso a la pierna retrasada.
- Movimiento hacia atrás del brazo (armado de brazo), paso hacia adelante en oposición al brazo lanzador.
- Movimiento del brazo lanzador hacia adelante y continuación de la trayectoria del móvil.

#### **Patrón manipulativo Atrapar.**

Blández (2005), lo define como “La recepción es la acción de recibir un objeto. El tamaño, la trayectoria y la velocidad del móvil, así como, el que el receptor este parado o en desplazamiento, son aspectos que influyen sobre la dificultad de la recepción” (p.51). Mientras que Batalla (2000), refiere la recepción como “La acción de interceptar y/o controlar un móvil en desplazamiento por el espacio” (p.92). Analizando los trabajos de dichos autores se extrae la información sobre la evolución de la habilidad manipulativa de atrapar a la edad de seis años, en cuanto al desarrollo de la estructura de los patrones manipulativos.

Al igual que el lanzamiento esta habilidad atraviesa fases evolutivas hasta llegar a un patrón maduro. Blandez (2005), sostiene: No será hasta aproximadamente los seis años cuando sean capaces de dejar los brazos relajados junto al cuerpo y logren recibir con éxito una pelota grande absorbiendo y controlando su fuerza. Posteriormente, recibir o interceptar en movimiento el vuelo de un móvil son habilidades que se irán aprendiendo con la práctica (p.51).

En cuanto al patrón de “atrapar” un móvil en movimiento, algunas de las características evolutivas que identifica Wickstron (como se citó en García et al. 2007) son las siguientes: Cinco años y más: “patrón efectivo de atrape, orientación de las manos hacia el móvil con movimiento de acompañamiento del cuerpo, amortiguación del móvil al contacto con las manos” (p.29).

Construcción propia de la estructura que consideré para la evaluación del Patrón manipulativo atrapar nivel de ejecución satisfactorio:

- Posición de las manos dirigidas hacia el móvil.
- Mirada dirigida al móvil para coincidir con este.
- Brazos guiados hacia adelante para coincidir con el móvil, los brazos y manos absorben la fuerza del móvil al tomar contacto con este.
- Flexión/aducción de brazos y agarre del móvil.

A modo de cierre, el patrón manipulativo de atrapar hace referencia a la acción de agarrar un objeto con las manos, la forma en que se trabajó con el alumnado en un inicio fue de manera estática, lanzando el móvil hacia arriba y posteriormente atrapándolo con ambas manos, después se incrementó la dificultad realizando este mismo patrón, pero ahora de forma dinámica, es decir, en desplazamiento y por último por parejas y realizando pases en grupo. Esta progresión de movimientos permitió al alumnado experimentar diferentes condiciones de práctica, a partir de ello los estudiantes fueron mejorando su posición corporal para ejecutar dicho patrón.

### Patrón manipulativo Botar

Desde el punto de vista de la Educación física Blandez (2005), “Entiende por botar la acción de empujar la pelota, normalmente con la palma de la mano, con la intención de que al chocar contra el suelo vuelva, para impulsarla nuevamente” (p.51). Al respecto Batalla (2000), define el bote como “sucesión controlada de lanzamientos del balón hacia el suelo, aprovechando su efecto elástico, volverlo a recibir” (p.82). En este sentido el patrón manipulativo de botar es cuando el individuo al contacto generalmente con una pelota ejecuta una acción que consiste en lanzar la pelota hacia el suelo y en efecto atraparla, esta acción se repite de forma fluida. Se puede ejecutar de forma estática y dinámica (en desplazamiento).

Analizando los trabajos de dichos autores se extrae la información sobre la evolución de la habilidad manipulativa de atrapar a la edad de seis años, en cuanto al desarrollo de la estructura de los patrones manipulativos. A propósito, Blandez (2005), describe ontogénicamente, es una acción que empieza con el golpeo de la pelota con la palma de la mano, hasta llegar a una sucesión de empujes coordinados desde parados (estático) o en desplazamiento (dinámico).

Batalla (2000) destaca algunos elementos técnicos comunes en la ejecución del bote:

- La zona de la mano con la que se bota: normalmente los extremos de los dedos.
- La acción del brazo y de la mano: normalmente el brazo se encuentra flexionado por el codo y, en el momento de impulsar el balón, se extiende en la dirección deseada. Es necesario remarcar el importante papel que juegan la muñeca y la mano a la hora de facilitar el control de la pelota. (p.82)



Estructura que se consideró para la evaluación del Patrón manipulativo botar nivel de ejecución satisfactorio:

- Flexión/extensión de brazos, muñequero y agarre del móvil (botar y atrapar).
- Control de la fuerza empleada sobre el móvil.
- Coordinación de los movimientos de piernas/brazos y agarre del móvil.
- Fluidez del movimiento.

A modo de conclusión, el patrón manipulativo botar fue el más bajo en cuanto a ejecución de acuerdo a la evaluación diagnóstica, por lo que al igual que con los otros patrones la metodología que se utilizó fue ir de menos a más respecto a las características del alumnado, aplicando la estructura de ejecución anteriormente mencionada de forma estática y posteriormente en desplazamiento utilizando diferentes tamaños de pelota para que los niños y niñas pudiesen enriquecer sus experiencias manipulativas e incrementar su nivel de ejecución.

### **3. PROPUESTA DIDÁCTICA.**

En este apartado se abordará la organización de la propuesta didáctica y su diseño, paralelamente se describe a grandes rasgos la estructura de la unidad didáctica destacando los elementos y aspectos que la conforman, asimismo se menciona el periodo considerado para su aplicación, los materiales y recursos utilizados, y el seguimiento de evaluación de las actividades realizadas.

#### **3.1. DIAGNÓSTICO.**

Partiendo de la problemática observada en el grupo de primer grado, el cual está conformado por 15 alumnos de los cuales son 8 niñas y 7 niños, manifestaron dificultad en la ejecución de los patrones manipulativos lanzar, atrapar y botar, manejo y control de objetos de forma estática y dinámica, así como manejo de distancias (precisión), dando como resultado dificultad en la ejecución de las HMBM. Para la elaboración del diagnóstico se aplicó una escala valorativa mediante el instrumento de Evaluación HMBM el cual se construyó con base a los referentes investigados y considerando el desarrollo motor en la parte teórica para su contrastación. Posteriormente se efectuó el procesamiento y análisis de los resultados, así como la elaboración de gráficos con base a los valores numéricos obtenidos por nivel de ejecución de los alumnos en cada una de las habilidades manipulativas de forma individual y grupal.

Tabla 1.  
Instrumento de evaluación HMBM

EVALUACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE MANIPULACIÓN				
	RÚBRO A EVALUAR	TAREA A REALIZAR	EJECUCIÓN	OBSERVACIONES
LANZAR	Posición de los pies separados y las piernas en oposición al brazo lanzador.	Desde el punto A de la cancha, a una distancia corta, lanzar la pelota hacia los tres conos ubicados al otro extremo, punto B, procurando derribarlos.		
	Giro del tronco y transferencia del peso a la pierna retrasada	Desde la línea Roja marcada sobre el suelo, lanzar la pelota lo más lejos posible (posición fija).		
	Movimiento hacia atrás de los brazos, Paso hacia adelante en oposición al brazo lanzador.	Desde la línea Roja marcada sobre el suelo, lanzar la pelota con ambas manos lo más lejos posible.		
	Movimiento de los brazos hacia adelante y continuación de la trayectoria del móvil (parábola, lanzamiento globado)	A una distancia de 2 metros (línea de lanzamiento), lanzar la pelota procurando que esta caiga dentro de una caja.		
ATRAPAR	Posición de las manos dirigidas hacia el móvil.	Posición fija, lanzar la pelota hacia arriba con las dos manos lo más alto posible y atraparla.		
	Brazos guiados hacia adelante / arriba para coincidir con el móvil.	Posición dinámica de punto A al B, lanzar la pelota hacia arriba con las dos manos lo más alto posible y atraparla.		
	Brazos guiados hacia adelante para coincidir con el móvil, los brazos absorben la fuerza del móvil al tomar contacto con este.	Seguir la trayectoria de la pelota que es lanzada para atraparla. (Realizar ejercicio a corta y larga distancia).		
BOTAR	Flexión/extensión de brazos y agarre (botar y atrapar).	Posición fija, botar la pelota en solo lugar.		
	Flexión/extensión de brazos, palma de la mano abierta.	Botar y golpear la pelota con la palma abierta.		
	Coordinación de los movimientos de piernas/brazos y agarre del móvil.	Hacer botes elementales con la pelota del punto A al B, pelota grande.		
	Coordinación de los movimientos de piernas/brazos y agarre del móvil.	Hacer botes elementales con la pelota del punto A al B, pelota mediana.		

### Nivel de ejecución:

<b>Sobresaliente (10)</b>	Indica dominio <b>sobresaliente</b> según el criterio de evaluación. El estudiante ha demostrado las habilidades requeridas con un alto grado de efectividad.
<b>Satisfactorio (8)</b>	Indica dominio <b>satisfactorio</b> según el criterio de evaluación. El estudiante ha demostrado las habilidades requeridas.
<b>Básico (6)</b>	Indica el dominio <b>básico</b> según el criterio de evaluación. El estudiante tiene dificultades para demostrar las habilidades requeridas.
<b>Insuficiente (5)</b>	Indica dominio <b>insuficiente</b> según el criterio de evaluación. El estudiante tiene carencias fundamentales en las habilidades requeridas.

### 3.2. ORGANIZACIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

A continuación se muestra el diseño y la organización de la propuesta didáctica que se diseñó para favorecer las HMBM en el alumnado de primer grado de primaria, para ello se retomaron los planes y programas de estudio vigentes en México, el programa de Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación Física en la Educación básica, SEP (2017), se utilizaron diversos materiales didácticos; como pelotas de diferentes tamaño, desde la más grande a la más pequeña, aros grandes y chicos, pañuelos, conos, macetas, traga bolas, aviones de papel, aviones de unicel gigantes, burbujas gigantes, bocina, red de volibol, globos, tapas de plástico y cajas de cartón, entre otros.

Es importante subrayar, que del mismo modo en que se manejó una amplia gama de estrategias didácticas propias de la ludomotricidad, también se hizo uso de diferentes técnicas de enseñanza, ya que esto permite que el alumnado pueda

tener distintas experiencias motrices-manipulativas así como generar diferentes respuestas motrices ante los juegos y actividades ludomotrices planteados, por ello, la variabilidad de la práctica no solo depende de las actividades y juegos sino también de la diversidad en el uso de las técnicas de enseñanza así como recursos que los educadores físicos implementen para proporcionar a los alumnos un ambiente de aprendizaje motivante, incluyente y de calidad.

Tabla 2.  
Unidad didáctica

<b>Nombre del profesor</b>		<b>Temporalidad:</b> 16 sesiones <b>Grado:</b> 1° <b>Grupo:</b> "B"	
Nohemi Romero Lizaola		<b>Duración:</b> 50 min por sesión	<b>Área de trabajo:</b> Patio escolar
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b> <b>¡Muévete, juega, aprende!</b>			
<b>Justificación</b>			
<p>Esta unidad didáctica está diseñada para el primer grado de educación primaria y se impartirá al grupo "B". De acuerdo a la problemática observada durante la jornada de observación y práctica docente, detecté que los alumnos presentaban dificultad en la manipulación de diferentes objetos, en particular de las habilidades motrices básicas de manipulación (HMBM): lanzar, atrapar y botar. Una vez detectada esta problemática elaboré una evaluación diagnóstica de dichas habilidades, tal prueba arrojó como resultado dominio insuficiente- básico en el nivel de ejecución de las HMBM, con base a estos resultados pretendo a través de esta unidad didáctica, que los alumnos mediante la ludomotricidad favorezcan sus habilidades motrices básicas de manipulación en específico: lanzar, atrapar y botar. Con ello el alumno pueda mejorar su competencia motriz lo cual le permita dar sentido a su propia acción, orientarla y regular sus movimientos.</p>			
<b>Eje</b>	Competencia motriz	<b>Componente pedagógico</b>	Desarrollo de la motricidad
<b>Aprendizaje esperado:</b> Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.			
<b>Orientaciones didácticas:</b> Permitir que los alumnos participen en situaciones lúdicas que impliquen utilizar objetos con diferentes características, promoverá la exploración y el reconocimiento de sus posibilidades para afrontar las tareas cotidianas. En este sentido, propiciar que los alumnos:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploren y demuestren distintas formas de manipular objetos al diversificar el uso de los patrones básicos de movimiento.</li> <li>• Coordinen y controlen la manipulación de diferentes objetos.</li> </ul>			
<b>Estrategias didácticas</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Formas jugadas</li> <li>❖ Terrenos de aventura</li> <li>❖ Juegos de blanco y diana</li> <li>❖ Juegos de cancha dividida</li> <li>❖ Tareas ludomotrices</li> <li>❖ Dinámicas</li> <li>❖ Juego ludomotriz</li> <li>❖ Juegos modificados</li> <li>❖ Actividades recreativas</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Circuitos de acción motriz</li> <li>❖ Estaciones ludomotrices</li> <li>❖ Gymkhana</li> </ul>
<b>Técnicas de enseñanza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mando directo</li> <li>➤ Asignación de tareas</li> <li>➤ Libre exploración</li> <li>➤ Descubrimiento guiado</li> <li>➤ Resolución de problemas</li> </ul>
<b>Propósito general:</b> Que el alumno favorezca sus habilidades manipulativas (lanzar, atrapar y botar) por medio de la ludomotricidad y el aprendizaje basado en el juego (método lúdico) para la edificación de la competencia motriz.	
<b>Sesión</b>	<b>Propósito</b>
<b>1-2 Lanzar</b>	Que el alumno explore el patrón de movimiento lanzar con diferentes objetos de forma libre a través de formas jugadas para explorar sus posibilidades.
<b>3-4 Lanzar</b>	Que el alumno descubra sus posibilidades motrices de manipulación en actividades como terrenos de aventura, juegos de blanco y diana así como de cancha dividida para mejorar su acción motriz de lanzamiento.
<b>5-6 Atrapar</b>	Que el alumno manipule objetos de diferente tamaño por medio de formas jugadas, tareas ludomotrices y dinámicas para que adquiera diferentes experiencias manipulativas del patrón atrapar.
<b>7-8 Atrapar</b>	Que el alumno realice diferentes desplazamientos intentando mantener el control y coordinación del objeto al atraparlo a través del juego ludomotriz para fomentar la coordinación de sus acciones motrices.
<b>9-10 Botar</b>	Que el alumno adapte sus movimientos al manipular objetos a través de juegos modificados para favorecer el control del patrón botar.
<b>11-12 Botar</b>	Que el alumno incremente su control y precisión al manipular diferentes objetos en actividades recreativas y circuitos de acción motriz para potenciar su nivel de ejecución del patrón botar.
<b>13-14-15</b>	Que el alumno combine las habilidades manipulativas (lanzar, atrapar, botar) por medio de juegos modificados, estaciones ludomotrices y gymkhana para favorecer su dominio y coordinación.
<b>16</b>	Que el alumno demuestre las habilidades manipulativas (lanzar, atrapar, botar) mediante la Evaluación: Escala valorativa de las habilidades motrices básicas de manipulación. <b>Se llevará a cabo la evaluación en la sesión 4, 8, 12 y 16.</b>

### 3.3. EVALUACIÓN.

Sobre la evaluación se puede decir que al establecer los momentos de evaluación diagnóstica, media y final, permitió ir considerando un panorama sobre la intervención pedagógica y los avances sobre el desempeño del alumnado. Los instrumentos de evaluación se diseñaron sobre una línea de colores, asignando a cada patrón manipulativo un color, para poder llevar un control y sistematización de los datos lo cual permitió facilitar el trabajo e innovar la forma de evaluar, ya que comúnmente solo se establecen rubros y en este caso se consideraron diferentes

tareas específicas para ejecutar los patrones manipulativos y hacer más sencilla tanto la observación como la obtención de resultados.

Cabe señalar que la evaluación de cada patrón era específica, por ello se elaboró una escala valorativa para cada uno, retomando la posición corporal correspondiente a cada patrón manipulativo y retomando la misma escala de ejecución.

Tabla 3.  
Instrumento de evaluación patrón manipulativo lanzar.

Fecha:		HMBM			
1° B		LANZAR			
RUBRO		Posición de los pies separados y las piernas en oposición al brazo lanzador.	Giro del tronco y transferencia del peso a la pierna retrasada.	Movimiento hacia atrás del brazo, paso hacia adelante en oposición al brazo lanzador. (precisión)	Movimiento de los brazos hacia adelante y continuación de la trayectoria del móvil (parábola, lanzamiento globeado)
TAREAS A REALIZAR		Desde la línea Roja marcada sobre el suelo, lanzar la pelota hacia los aros colgantes grandes (media distancia) y que esta pase por en medio del aro.	Desde la línea Roja marcada sobre el suelo, lanzar la pelota hacia los aros colgantes chicos (distancia corta) y que esta pase por en medio del aro.	Desde el punto de lanzamiento, Lanzar una pelota y lograr derribar un cono.	A una distancia de 3 metros aprox. (Línea de lanzamiento), lanzar la pelota procurando que esta caiga dentro de una caja.
No.	NOMBRE DEL ALUMNO				
1	KEVIN				
2	CRISTIAN				
3	DIANA				
4	EMELIN				
5	SEIR				
6	JONATHAN				
7	CLIO				
8	MADELEN				
9	ALBARO				
10	RENATA				
11	AXEL				
12	FERNANDO				
13	DAIANA				
14	RICARDO				
15	ABRIL				
<b>OBSERVACIONES:</b>					

Ni  
ve  
I

### 3.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS.

En este apartado se muestra el análisis de los resultados obtenidos al aplicar la propuesta didáctica, ilustrando con una gráfica el nivel ejecución obtenido en el diagnóstico comparándolo con el nivel de ejecución final, así mismo, se elaboró un

cuadro comparativo entre los aspectos que el alumnado manifestó en el diagnóstico versus resultado final.

### Resultados en la ejecución de la Habilidad Manipulativa de Lanzar

Con base a la aplicación de la evaluación de la HMBM lanzar, se obtuvieron los siguientes resultados, de los quince alumnos evaluados del primer año, 14 obtuvieron un nivel satisfactorio en la ejecución de dicha habilidad, y una alumna presentó un nivel básico de ejecución arrojando como promedio grupal un nivel satisfactorio con base a la escala de nivel de ejecución.

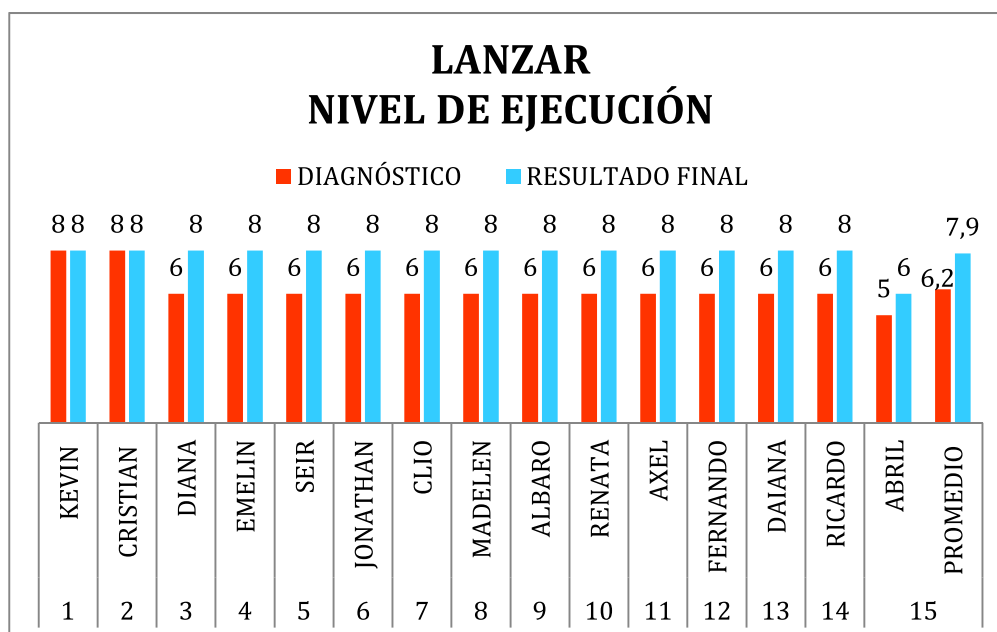


Figura 1. Gráfico del nivel de ejecución final HMBM lanzar

Tabla 4. Comparativo HMBM lanzar, diagnóstico versus resultados finales.

HMBM lanzar comparativo	
DIAGNÓSTICO	RESULTADO FINAL
<p>Nivel básico aspectos que afectan su ejecución:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ No apoyan el pie correctamente en oposición al brazo lanzador (pies juntos)</li> <li>▪ No arman el brazo para lanzar (extensión del brazo hacia atrás).</li> <li>▪ Realizan el lanzamiento de costado ya sea hacia la derecha o izquierda.</li> <li>▪ Falta fuerza y dirección en el lanzamiento, manejan cortas distancias. Lanzan de forma picada (lanzan hacia el suelo, al lanzar no</li> </ul>	<p>Estructura del patrón manipulativo lanzar maduro, nivel satisfactorio :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posición de la pierna y pie adelante en oposición al brazo lanzador.</li> <li>• Giro del tronco y transferencia del peso a la pierna retrasada.</li> <li>• Movimiento hacia atrás del brazo (armado de brazo), paso hacia adelante en oposición al brazo lanzador.</li> <li>• Moderación de fuerza que se imprime al móvil.</li> <li>• Dirección y precisión al</li> </ul>

realizan la continuación de la trayectoria del móvil).	lanzar <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo de cortas y medianas distancias.</li> <li>• Movimiento del brazo lanzador hacia adelante y continuación de la trayectoria del móvil.</li> </ul>
--	--

### Resultados en la ejecución de la Habilidad Manipulativa de Atrapar

En la habilidad manipulativa de atrapar se obtuvieron los siguientes resultados; de los 15 alumnos evaluados 11 presentaron un nivel satisfactorio en la ejecución de dicha habilidad, y los cuatro restantes un nivel de ejecución básico, arrojando como promedio grupal un nivel satisfactorio en relación a la escala valorativa aplicada.

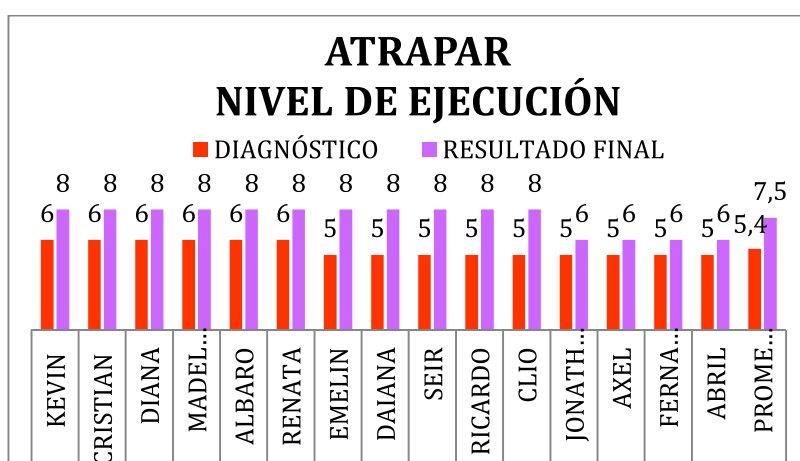


Figura 2. Gráfico del nivel de ejecución final HMBM atrapar

Tabla 5. Comparativo HMBM atrapar, diagnóstico versus resultados finales.

HMBM atrapar comparativo	
DIAGNÓSTICO	RESULTADO FINAL
Aspectos que afectan su ejecución: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierden coordinación y control de sus movimientos, al alternar los movimientos de lanzar a corta/mediana distancia y atrapar</li> <li>• Cuando realizan el ejercicio estático no guían los brazos hacia arriba para coincidir con el móvil y atraparlo.</li> <li>• Atrapar de forma dinámica les resulta más complicado y pierden el control de sus movimientos y del móvil.</li> <li>• También al momento de lanzar la pelota hacia arriba y atraparla, lo que hacen es lanzarla para atrás y de esta forma se vuelve imposible atraparla, o bien lanzan hacia arriba pero al momento de dirigir sus brazos y manos para recibir el móvil no logran atraparlo y este cae al suelo.</li> </ul>	Estructura del patrón manipulativo atrapar maduro, nivel satisfactorio: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posición de las manos dirigidas hacia el móvil.</li> <li>• Mirada dirigida al móvil para coincidir con este.</li> <li>• Brazos guiados hacia adelante para coincidir con el móvil, los brazos y manos absorben la fuerza del móvil al tomar contacto con este.</li> <li>• Flexión/aducción de brazos y Agarre del móvil.</li> <li>• Ejecución del patrón de forma estática y dinámica.</li> <li>• Coordinación y control de sus movimientos</li> <li>• Manejo de cortas y medianas distancias.</li> </ul>

## Resultados en la ejecución de la Habilidad Manipulativa de Botar

En la ejecución de la habilidad manipulativa de botar se obtuvieron los siguientes resultados. De los 15 alumnos evaluados, 12 presentaron un nivel satisfactorio en la ejecución de dicha habilidad, y los tres restantes un nivel de ejecución básico, arrojando como promedio grupal un nivel satisfactorio en relación a la evaluación aplicada.

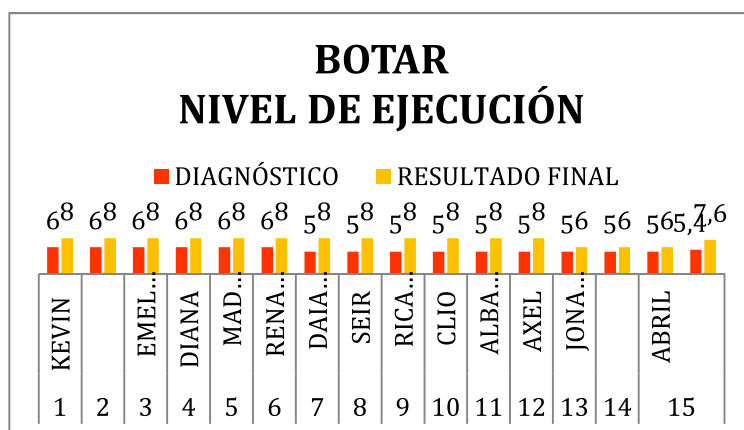


Figura 3. Gráfico del nivel de ejecución final HMBM botar

Tabla 6.  
Comparativo HMBM botar, diagnóstico versus resultados finales.

HMBM botar comparativo	
DIAGNÓSTICO	RESULTADO FINAL
<p>Aspectos que afectan su ejecución:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ No tienen coordinación del movimiento, flexión/extensión de brazos y agarre.</li> <li>▪ Dificultad al realizar el ejercicio de forma estática y dinámica.</li> <li>▪ No hay coordinación de los movimientos de piernas/brazos y agarre del móvil.</li> <li>▪ Botar tanto con pelota mediana como con grande les resulta complicado.</li> <li>▪ No hay fluidez del movimiento.</li> <li>▪ Al botar la pelota en repetidas ocasiones esta pega con su pie y pierden el control del móvil.</li> </ul>	<p>Estructura del patrón manipulativo botar maduro, nivel satisfactorio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posición de la pierna y pie adelante en oposición al brazo lanzador.</li> <li>• Giro del tronco y transferencia del peso a la pierna retrasada.</li> <li>• Movimiento hacia atrás del brazo (armado de brazo), paso hacia adelante en oposición al brazo lanzador.</li> <li>• Movimiento del brazo lanzador hacia adelante y continuación de la trayectoria del móvil.</li> <li>• Ejecución de forma estática y dinámica.</li> <li>• Coordinación y fluidez del movimiento.</li> </ul>



#### **4. CONCLUSIÓN.**

A modo de conclusión se sostiene que con la implementación de la propuesta didáctica el alumnado de primer grado de primaria, favorecieron sus habilidades motrices básicas de manipulación, con base al análisis de los resultados obtenidos en la ejecución de las tres habilidades manipulativas: lazar, atrapar, y botar, todos los estudiantes incrementaron su ejecución a un nivel superior, inclusive cerca de la tercera parte de los 15 alumnos ascendió dos niveles arriba del nivel que se encontraban, arrojando como resultado general un nivel de ejecución satisfactorio y maduración de los patrones manipulativos.

De acuerdo a las evaluaciones y al comparativo que se elaboró donde se muestran las dificultades presentadas en el diagnóstico versus resultado final se comprueba que todos los alumnos incrementaron su competencia motriz, paralelamente se afirma que la ludomotricidad y el aprendizaje basado en el juego (método lúdico) fueron una estrategia didáctica crucial para el logro de los propósitos establecidos y resultados favorables.

Así como, cabe destacar que es importante que los docentes de educación física tengan claridad en que van a enseñar, como lo van a enseñar y para que lo van a enseñar, aunado a la trasposición didáctica de su intervención pedagógica en el uso y aplicación de la ludomotricidad en la educación física escolar ya que esta tiene características y particularidades específicas que la diferencian de solo ver a la ludomotricidad como un ámbito.

#### **5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.**

Batalla, F. A. (2000). Habilidades motrices. Barcelona, España: INDE.

Blández, A. J. (2005). La utilización del material y del espacio en educación física. Barcelona, España: INDE.

Castañer, M., & Camerino, O. (2006). Manifestaciones básicas de la motricidad. Lleida: Universitat de Lleida.

Díaz, L. J. (1999). La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas. Barcelona, España: INDE.

García, E. F., Torralba, M. L. G., & Bañuelos, F. S. (2007). Evaluación de las habilidades motrices básicas: determinación de escala para la evaluación de desplazamiento, giro y manejo de móviles. Barcelona, España: Inde.

Pérez, H. J., & Simoni, C. (2019). Transitando del juego motriz a la ludomotricidad en educación física. EmásF: revista digital de educación física, 10(60), 42-56. Recuperado de <http://emasf.webcindario.com/Transitando del juego motriz a la ludomotricidad en EF>

SEP. (2002). Plan de estudios Licenciatura en Educación Física. México: SEP.

SEP. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral, Educación Física, Educación básica. México: SEP.

SEP. (2018). Programa del Curso de Ludomotricidad Licenciatura en Educación Física. México: SEP.

Fecha de recepción: 31/7/2020  
Fecha de aceptación: 26/9/2020