

LA LUDOMOTRICIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO PARA EL APRENDIZAJE

Ludomotricity through games for learning

Ludomotricidade através de jogos para aprendizagem

Resumen

Los procesos de desarrollo del estudiante, han estado ligados al aprendizaje, considerando que en materia de exploración del medio, una de las áreas funcionales en el marco curricular en las instituciones es la educación física, la cual ha sido conceptualizada a lo largo de la historia como parte de un esquema de entrenamiento deportivo, desde la construcción de hábitos vida saludable, como parte de un proceso de desarrollo físico durante las primeras etapas de formación; sin dejar de lado que en cada una de ellas está presente el juego como un factor motivador.

Palabras clave: Cuerpo, educación, emociones, gimnasia, ritmo.

Abstract

The student's development processes have been linked to learning, considering that in terms of exploring the environment, one of the functional areas in the curricular framework in institutions is physical education, which has been conceptualized throughout history. as part of a sports training scheme, from the construction of healthy life habits, as part of a physical development process during the early stages of training; without neglecting that in each of them the game is present as a motivating factor.

Keywords: Body, education, emotions, gymnastics, rhythm.

Resumo

Os processos de desenvolvimento do aluno têm sido vinculados à aprendizagem, considerando que, em termos de exploração do ambiente, uma das áreas funcionais do currículo das instituições é a educação física, que foi conceituada ao longo da história. como parte de um esquema de treinamento esportivo, desde a construção de hábitos de vida saudáveis, como parte de

■ Andrés Felipe Sarmiento Gómez¹

ARTÍCULO DE REFLEXIÓN
Recepción: 15/06/2019
Aceptación: 20/02/2021

PALABRAS CLAVE:
Cuerpo, educación, emociones,
gimnasia, ritmo.

KEYWORDS:
Body, education, emotions,
gymnastics, rhythm.

PALAVRAS-CHAVE:
Corpo, educação, emoções, ginástica,
ritmo.

¹ Universidad de los Llanos

um processo de desenvolvimento físico durante as fases iniciais do treinamento; sem descuidar que em cada uma delas o jogo está presente como fator motivador.

Palavras-chave: Corpo, educação, emoções, ginástica, ritmo.

Introducción

A medida que la sociedad fue avanzando, el giro de la educación física como disciplina pedagógica, orienta la formación de intereses en los cuales está inmerso el desarrollo físico y cognitivo del individuo. Ahora bien, ¿cómo se logró crear una conexión entre la actividad física y el cuerpo?, básicamente en palabras de Vázquez (1989), las actividades físicas necesariamente intervienen el cuerpo para crear los movimientos, entonces es ahí, en donde el término motricidad cobra gran fuerza, comprendiendo que cada estudiante tiene la capacidad de realizar movimientos mediante la relación de órdenes que se crean a través de los procesos cognitivos (Saraví, 2011).

Desde este punto, se ha logrado alcanzar un nivel de comprensión desde la dimensión humana, convirtiendo a la educación física en una disciplina, que en general propende por el bienestar integral del individuo. De ahí, que, a nivel de la pedagogía curricular, se ha logrado acondicionar en la malla curricular desde los primeros años de formación. Buscando acondicionar los cambios de la educación física se logró establecer la relevancia que está inmersa y obedece al juego como una estrategia que inicialmente se utilizaba en los niños durante su formación, los cambios graduales en función del modelo educativo dieron paso a la construcción de espacios de aprendizaje donde la práctica de la educación física se convierte en una estrategia que involucra la ludomotricidad y los procesos cognitivos, logrando que el estudiante reconozca el entorno y pueda analizar, identificar y expresar emociones y pensamientos.

Sin embargo, la motricidad que notablemente hace referencia a la producción de un movimiento integrando acciones voluntarias e involuntarias, coordinadas e iniciadas desde el sistema muscular y es ahí, donde surge la ludomotricidad al articular la actividad motriz mediante la lúdica, entonces se alcanzó un mayor nivel de incursión en las actividades de expresión corporal, la danza, los juegos tradicionales, y actividades con materiales pequeños y manipulables (Cervantes, 2014, p. 56).

El proceso de asimilación del individuo, entre la actividad física y la recreación, dio como paso el reforzamiento de la ludomotricidad, considerando que los individuos disfrutan del juego, como una actividad que produce satisfacción y disfrute; si bien la educación física puede propiciar espacios de disfrute y gozo, acompañados de un enriquecimiento motriz y cognitivo; en palabras de Cervantes (2018) en los últimos años se han venido utilizando las mismas temáticas, recayendo en el ya mencionado activismo; el docente no orienta una clase para que el niño crezca académica y motrizmente, por el contrario, sus planes de clase se enfocan en cubrir la intensidad horaria sin generar ningún conocimiento o estímulo a sus capacidades. Como educadores físicos, la tarea es formar personas competentes tanto cognitivamente, como físicamente, al replantear la educación física o por lo menos la metodología que se está empleando en la escuela. Así, una propuesta metodológica se presenta como algo alternativo sin dejar de lado algunas propiedades del juego, la ludomotricidad y la educación física como tal.

Para sintetizar lo anterior, es importante señalar que los procesos graduales en el área de Educación Física han alcanzado un nivel de profesionalización que lleva a la innovación en el concepto más allá de la actividad física, donde la participación de la

comunidad educativa reflejo la importancia de promover hábitos y entornos saludables en los cuales se integra la teoría frente a la práctica pedagógica, despertando el interés del estudiante en rutinas de trabajo diferentes al sedentarismo y deportivismo.

El juego desde la ludomotricidad como experiencia de desarrollo humano.

Hablar de juego, es hablar de un fenómeno de carácter social, una actividad, un medio, un acto de placer y disfrute, etc. La RAE apoya esta idea exponiendo que el juego es: “la acción y efecto de jugar por entretenimiento y un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Un concepto muy conocido pero que deja a un lado la importancia que ha tenido el juego en el desarrollo de la cultura, pues este ha influido de manera muy significativa las diferentes civilizaciones, Huizinga (1938) expone la importancia del juego en la cultura diciendo:

El juego sin duda es más viejo que la cultura misma, ya que los animales juegan desde antes que ésta existiera. Ellos poseen sus propias reglas y, a pesar de ello, parecen disfrutar mucho su actividad. Algunos, incluso, organizan verdaderas exhibiciones frente a los espectadores. “Por lo tanto el juego no es algo determinado por algo exclusivamente fisiológico. Todo juego significa algo, ya que incluso para los animales representa algo que va más allá del instinto inmediato de conservación natural”. (Citado por Molano, 2015)

A partir de la definición formulada por Molano (2015) describir una clasificación de los juegos motores y deportivos es determinante, así como clasificar las actividades al aire libre donde intervienen espacios naturales o campos deportivos; la danza como expresión artística, motriz o corporal y las actividades gimnásticas y de acrobacia, entre otros (p. 148).

Es un acto que no solo genera disfrute, puede generar conocimiento si se utiliza como un recurso didáctico, fortalecimiento de aspectos biológicos y sociales. El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo de los estudiantes gracias a su espontaneidad, por el mismo disfrute que genera y su propiedad volátil comprendiendo que durante la actividad lúdica, el educador físico puede reajustar las normas internas para motivar al estudiante para continuar con la actividad; también permite la modificación de roles con el fin explorar las habilidades y destrezas de todos los participantes.

Por otro lado, el blog de innovación en formación profesional (2019) menciona que:

La pedagogía moderna describe los fines educativos, como un elemento motivador en el cual se busca desarrollar un cambio desde el ciclo de enseñanza – aprendizaje comprendiendo la dimensión del ser. Es el principio de “enseñar con deleite”, una herramienta que se aprovechó después de descubrir que los niños aprenden mejor y más rápido si lo hacen de una manera divertida y sin estrés, pero el juego no es solo un simple recurso educativo, hoy se ha convertido en un objetivo educativo en sí mismo (p. 27).

Cuando se logra proporcionar al niño elementos para que de manera organizada vincule el juego con el aprendizaje, su producción cognitiva le permite disfrutar y adquirir un nivel de estimulación que satisface sus necesidades; así mismo, no se deja de lado que la actividad activa y estimula componentes del desarrollo infantil que permita desarrollar capacidades físicas como cognitivas y contribuyendo al desarrollo social. El

infante puede jugar solo, pero cuando un compañero participa en su actividad, tendrá la oportunidad de compartir su estilo de juego, su rol, tener en cuenta a los demás y relacionarse. Por tanto, al comprender que el proceso de exploración de la ludomotricidad le permite comunicarse creando habilidades sociales en las que notoriamente se vincula el desarrollo humano, conceptualizando su aprendizaje a la exploración, además de esquematizar un desarrollo social, a medida que aprenden las dinámicas de su entorno en el que se encuentra, dar y recibir, y la empatía, el juego activa las habilidades del niño, ya que le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento.

Por ejemplo, un niño que juega con una granja de animales de juguete, figuras, etc., conocerá los instrumentos del juego, sus padres o un cercano le informará acerca de cada pieza, descubrirá los diferentes tipos de animales, comprenderá cómo los objetos funcionan y también aprenderá a usarlos correctamente. Igualmente, descubrirá la duración de los objetos, que continúan existiendo incluso si no los ve, haciendo desaparecer el caballo que mantiene en el establo y luego lo buscará... se dará cuenta de esta realidad.

Por lo anterior, el juego es simbólico, al principio, las representaciones se centran en la vida más cercana de los niños (el uso de cosas en la casa, los roles familiares), y luego se centran en la representación de situaciones que están más lejos de su vida normal, es decir, representar diferentes profesiones o dar vida a personajes de ficción. El juego constituye un mecanismo natural genéticamente arraigado que despierta la curiosidad, es divertido y permite descubrir habilidades útiles para lidiar con el mundo. Ahora bien, en palabras de Sequera (2012). El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal; de ahí, que el juego simbólico tiene la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de su vida.

Entonces el juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños; es la manera más natural de experimentar y aprender que favorece el desarrollo del niño en diferentes aspectos tales como en el desarrollo socioemocional, ya que le permite expresar sus emociones y aliviar tensiones pues le proporciona placer además de alegría. También le permite socializar, ya que entra en contacto con otros niños y con los adultos, aprendiendo a respetar normas de convivencia, a conocer el mundo que lo rodea, parte muy importante en el desarrollo de su personalidad.

De igual manera el desarrollo psicomotor, le brinda la oportunidad de ser activo y explorar a través de su cuerpo y sus movimientos con toda libertad; además de fortalecer el desarrollo cognitivo al momento de retener información del juego, memorizar los pasos, prestar la atención necesaria para terminar la actividad; de igual manera al expresar que el estudiante aprende a estimular sus destrezas utilizando su capacidad de razonar, comprender y ejecutar las acciones durante el juego que le permiten a través de la experiencia alcanzar un proceso de aprendizaje mientras se divierte. De ahí, que se puede sintetizar que el estudiante por medio del juego refuerza la creatividad, desarrolla su imaginación y posibilita el aprendizaje significativo.

De lo anterior, Saraví (2011) destaca que la construcción de estos mecanismos de aprendizaje donde la ludomotricidad se convierte en una herramienta de asociación pedagógica que favorece la construcción de hábitos saludables para una mejor calidad de vida en el estudiante desde la primera infancia, mediante la exploración el niño transforma sus mecanismos en herramientas que intervienen en los procesos cognitivos y motrices, alcanzando un nivel integral en la dimensión humana.

Por otro lado, analizando la estructura formulada por el Ministerio de Educación Nacional, en la que se adoptan directrices donde la ludomotricidad es comprendida

como una dimensión humana, el Congreso de Motricidad Humana (2018) expuso que donde intervienen acciones intencionales que traen consigo una significación, además de emociones y sentimientos que juegan un papel trascendental en el pensamiento y desarrollo del individuo, al comprender mientras se divierte refuerza su aprendizaje y además fortalece su calidad de desarrollo en un contexto gracias a la actividad física.

Es importante el concepto de ludomotricidad, según el Congreso Internacional de Motricidad Humana: una mirada hacia el desarrollo humano realizado en México durante los días 27 y 28 de julio del 2018, a cargo de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador – Instituto Pedagógico de Barquisimeto “Luis Beltrán Prieto Figueroa” que expone varias denominaciones, abordaré uno propio de Pierre Parlebas que mencionó en sus obras, conjunto de acciones motrices situadas en la realidad y caracterizadas por ser placenteras, propias del ocio y ser al mismo tiempo medio y fin; es ahí, donde la ludomotricidad contiene una gran variedad de actividades a utilizar como expresión corporal donde se integran elementos utilizando la percepción auditiva, visual, kinestésica; así mismo, una ronda, el juego de coordinación que utiliza materiales como un balón, aros, bandas, platillos entre otros; en el caso de la danza se recurre a algunas prácticas folclóricas propias de la región tales como joropo, copla y poemas llaneros, los cuales buscan fomentar en el estudiante una identidad cultural que permita a través de la interacción con otros entornos creando espacios de multiculturalidad (Cervantes, 2018).

Por otro lado, los campamentos y actividades al aire libre son una estrategia que propicia la participación del estudiante en el medio que lo rodea, es decir, la observación de entornos naturales, reconocer la flora y fauna de la región, tener contacto de las actividades tradicionales en cada región. Continuando con los juegos tradicionales se puede señalar tales como cinco huecos, yermis, ponchados, la lleva, la gallina ciega, tarro quemado, entre otros, trabajando capacidades coordinativas y condicionales; actividades circenses tales como la expresión mímica, el teatro, títeres y cuento motor, donde se utiliza la creatividad, imaginación y coordinación para representar y expresar diferentes temas de interés; de lo anterior, se puede señalar que estas actividades ludomotrices se apoyan en el contexto curricular explorando a partir de las habilidades y destrezas del estudiante, creando espacios de aprendizaje.

Por lo anterior, en la educación física es importante comprender la diferencia entre ejercicio físico psicomotor y actividad o práctica deportiva; en la primera no existe comunicación, ni tampoco opositores, pero puede existir una comunicación e incertidumbre. Es ahí, donde Parlebas (2001) expresa que en una práctica deportiva necesariamente la praxiología motriz conduce a la interacción del proceso a través de un medio de comunicación, así mismo, se requiere que existan adversarios y lógicamente interviene la incertidumbre.

Como base conceptual es “ineludible que se trata de una clasificación de ejercicio físico en base a la comunicación básica producida desde el conjunto de relaciones en la conducta motriz” (Parlebas, 2011, p. 25). Por lo tanto, esto conduce a reconocer como él autor clasifica los deportes o prácticas físicas donde necesariamente se debe entablar una comunicación orientada a la lógica interna de la práctica física según la finalidad de este, permitiendo de esta manera alcanzar un proceso comunicativo.

En el contexto local la institución educativa Alberto Lleras Camargo ha implementado muy superficialmente alguna de estas actividades, por ejemplo, al finalizar el año académico se presenta un baile durante las actividades semana cultural (generalmente por grupos próximos a graduarse), por lo tanto, se toma en cuenta este tipo de práctica por un corto tiempo y para ocasiones muy puntuales, pero no es necesario esperar todo un año

o un evento particular para utilizarla danza como recurso sino emplearla en una clase cotidiana, articulándola con costumbres culturales donde los bailes tradicionales (joropo) hacen parte del desarrollo del estudiante. Para actividades de expresión corporal se puede utilizar un teatro en sombras representando leyendas del departamento, región o zona del país en particular, cuentos famosos o tradiciones, historias que sean de interés del estudiante, proyectar sombras con sus propias siluetas o con siluetas de objetos.

Utilizar la ludomotricidad como herramienta es clave para desarrollar la competencia motriz de los estudiantes, actividades que implementen condiciones referidas al espacio, al tiempo, al manejo de implementos y a la comunicación con las demás personas; en la actividad de saltar la cuerda se implementan las cuatro condiciones requeridas para el desarrollo de la ludomotricidad del estudiante.

Entre los ejemplos que se puede mencionar se indica al estudiante saltar la cuerda de forma individual en un espacio abierto (la cancha, el patio de recreo o un salón predeterminado para estas actividades) también se hace referencia al tiempo se puede indicar al educando que realice 10 segundos de saltos continuos, el manejo de implementos como lo es saltar a doble cuerda por todos los integrantes del grupo y por último que la interacción y comunicación con los demás sea en saltar en parejas o en equipos de cuatro o más integrantes.

En un simple ejercicio, se ejemplifican estas estrategias para el aprendizaje del estudiante con una finalidad educativa. El reto del educador físico por tanto, es la aplicación de estas actividades en un sentido pedagógico a través de una práctica abundante, amplia e incluyente que permita favorecer la edificación de la competencia motriz señalada por Ruiz (2014), quien resalta la importancia de tener a un educador físico siendo guía en las primeras fases de escolarización, tiene que tener presente que a partir de la integración de la educación física le ayuda al estudiante a mejorar la dimensión socioafectiva, ya que orienta con las actividades a crear un concepto de autonomía, autoimagen y mediante la relación entre pares, aborda la capacidad de expresar sentimientos y emociones logrando que disfrute y aprenda mientras se relaciona. Así mismo, a nivel cognitivo ayuda al reconocimiento de sus habilidades y destrezas para realizar cada actividad, además de mejorar su condición física y emocional; en el caso de la comunicativa, el estudiante a partir de su realidad explora el medio y se comunica desde su percepción (Forero, 2015).

Por otro lado, Gamonales y Martín (2016) relacionan que la importancia del educador físico durante los primeros años de formación en el estudiante, a través de las normas de juego, hábitos deportivos saludables, promueve e implementa juegos motores que favorezcan y estimulen los patrones básicos de movimiento, las habilidades motrices básicas, específicas y las destrezas a través de actividades ludomotrices ya sea individual o grupal, también implementará un juego motor que ayuda a favorecer las capacidades socio-motrices, además de psicomotrices dándoles ya una carga de emociones y sentimientos. Allí el niño responderá diferente de acuerdo con sus pensamientos.

Entonces, la estructura de esta metodología favorece la motricidad humana a través de acciones motrices vinculadas con la alegría, el placer, el gozo y el disfrute, para que generen un buen aprendizaje teniendo una finalidad muy pedagógica. La revista digital de educación física refuerza esta idea con lo siguiente:

La ludomotricidad en la educación física permite lograr una educación integral de la persona, pues la actividad humana de movimiento involucra o puede involucrar a la totalidad de las capacidades del individuo (perceptivo, socio y recreativo motrices), y no sólo a las llamadas físico motrices; siempre que las situaciones educativas creadas

por el profesor sean las pertinentes. Así, la Educación Física debe ser entendida como la educación que se logra a través de las estructuras físicas que soportan el movimiento humano y que son capaces de configurar la totalidad de la personalidad del individuo; nunca únicamente como la educación de lo físico que pertenece al hombre, a su cuerpo. (Congreso de Motricidad Humana, 2018, p. 67).

Por tanto, se concluye a partir de la revisión literaria la posición abierta frente a la construcción de un ciclo de vida para el individuo mediante el proceso pedagógico en el cual se asocian elementos de actividad física que buscan propiciar cambios positivos en el desarrollo físico y mental del estudiante; al abordar el contexto de desarrollo humano se parte de un bienestar integral como eje articulador en la construcción de la calidad de vida. En esta postura el rol del educador físico ha reestructurado el ciclo de formación hacia un aprendizaje significativo.

La estrategia de vincular la Ludomotricidad para potencializar el desarrollo humano del estudiante

La educación física si bien es un fenómeno desde mi percepción interesante por su amplio campo de acción desde el dualismo teoría- práctica, debe pensar en una estructura que no se reduzca a unas cuantas temáticas, las instituciones y personas que forman a los profesionales de educación deben estar capacitadas y conectadas a las necesidades actuales, que no haya una desconexión en relación con lo que se enseña y con lo que ocurre en la escuela – sociedad.

Los padres de familia, coordinadores, profesores, estudiantes y en general toda la comunidad educativa deben entender que la clase de educación física no es una sesión de entrenamiento para formar campeones del mundo o campeones de juegos olímpicos, si bien el deporte es un medio para fortalecer patrones básicos de movimiento y capacidades físicas, el deporte de competencia requiere un proceso más riguroso de formación, sus filtros aprobatorios son más estrictos y la población que conquista la elite del deporte de competencia es muy reducida.

La educación física al ser un área de conocimiento sin poseer un objeto de estudio claro tiene la cualidad de hacer uso de diversas ciencias como la biología, biomecánica, antropología, psicología, entre otros, por lo tanto, hay infinidad de posibles actividades para desarrollar en las clases. Teniendo en cuenta lo referido con la ludomotricidad, se puede acoger esta metodología para emplearla en las instituciones de educación, con un enfoque que desarrolle al máximo sus habilidades físicas, psíquicas y socioculturales, todo esto a partir del soporte de la experiencia durante el proceso de formación y la revisión documental en la cual se evidencia claramente como la educación física está inmersa en las áreas del conocimiento mencionadas anteriormente.

La adquisición de conocimiento se puede generar de muchas formas, considero que la mejor de estas es mediante experiencias significativas, el juego puede tomar un rol muy importante aquí, pues si se configura una actividad que otorgue disfrute, conocimiento y además prepare al niño para las dinámicas de la vida diaria, estaremos actuando como profesionales ejemplares, por lo tanto el juego no debe recaer en activismo, por el contrario puede servir como un puente para el conocimiento enseñando hábitos saludables, el sedentarismo actualmente presenta altos índices y conlleva a problemas directamente relacionados con la afectación de la salud, por lo tanto, así se podría enseñar motivando a aprender con interés y sentido crítico.

El conocimiento que tiene un licenciado en educación física y deportes es vital para acompañar al desarrollo del niño, obteniendo resultados importantes a corto, mediano y largo plazo, es notorio el desempeño de un profesional en esta área de conocimiento por eso creo que el acompañamiento se debe hacer en los primeros años de formación además esto fortalecerá los años de vida académica.

Tras vincular el concepto de la dimensión del estudiante, donde la ludomotricidad aporta a la capacidad de experimentar estados emocionales diversos, atravesados por el placer, el disfrute, la imaginación y la simbolización de las acciones motrices, los tiempos y los espacios (Jiménez, 1996), al comprender que lo lúdico no refiere en principio a formas específicas de actuación sino a una cualidad de lo propiamente humano caracterizada como dimensión, forma de conciencia (Díaz, 2006) o experiencia cultural, dando posibilidad al estudiante de abordar diversas prácticas como la danza, el teatro, el deporte recreativo, el juego propiamente dicho y diversas expresiones motrices realizadas con numerosos motivos: recreativos, agonísticos, terapéuticos, artísticos y de acondicionamiento.

Básicamente no se trata de identificar una dimensión clara, lo que se busca es que el desarrollo de ésta propicie a partir de la experiencia la ludomotricidad desde la intencionalidad, el modo del juego, la capacidad de interactuar y comunicarse, es ahí, donde la posición del medio es relevante en su ejecución. Según sea el dominio de la acción motriz, combinaciones derivadas de los criterios de interacción con los otros y el entorno de acuerdo con los objetivos motores prioritarios que demanden las actividades motrices particulares.

Claro está que la intencionalidad operativa se expresa en prácticas tales como los deportes institucionales como el baloncesto, el rugby, microfútbol, voleibol, gimnasia o también la práctica de juegos motores como el yermis, cinco huecos, escondite, corre que te alcanzo, entre otras expresiones populares, que sin lugar a dudas dan el paso significativo a la práctica de una actividad motriz cuya intencionalidad reside en superar resistencias naturales, donde la finalidad es recrear a partir de las reglas elementos que permiten la expresión clara y directa del estudiante.

De ahí, que es fundamental mencionar que la intencionalidad motriz describe las prácticas que integran singularidad de movimientos relacionados con el control y la supervivencia o el reto, lo que generalmente lleva a dimensionar la construcción de modelos de trabajo más significativos.

Desde la perspectiva de innovación y gestión para el proceso de enseñanza - aprendizaje se pretende abordar el campo en el cual el estudiante empieza a comprender la capacidad de experimentar las emociones desde la exploración del medio donde se relaciona con otros, creando un proceso de desarrollo social que notablemente, al vincularse con el juego, describe un entorno que necesariamente desarrolla prácticas ludomotrices que se relacionan con los juegos motores y deportivos donde se trabajan el desarrollo sensorial simbólico y el manejo de reglas; de igual manera se utilizarán actividades al aire libre tales como caminatas ecológicas o campamentos donde se busca fortalecer en los participantes la práctica de protección, cuidado y conocimiento de la biodiversidad del contexto local.

En el caso de las actividades motrices que propicien en el estudiante la adopción de normas aplicables a la actividad deportiva, además de valores y actitudes para relacionarse con sus pares. Así como la práctica de la danza le brinda la capacidad de coordinar sus movimientos y el ritmo; favoreciendo la expresión emocional y corporal de

aquellos que tienden a ser introvertidos, mediante actividades de teatro. Después de la revisión documental con la que se identificó la relevancia que tiene la ludomotricidad en el contexto de enseñanza – aprendizaje del estudiante, donde el juego se convierte en el medio de activación física y cognitiva para explorar los procesos de desarrollo humano.

La estrategia implementada en México presentada por la Secretaría de Educación Pública (2018), donde relacionaron la importancia de la ludomotricidad en el plan de estudios convirtiéndolo en un componente transversal del área disciplinar de educación física, en la cual se formulan planes de trabajo estructurados desde el juego, para favorecer el aprendizaje significativo e incluyente, que a la vez pretende generar en el estudiante competencias para la resolución de problemas, toma de decisiones y construcción de un nuevo conocimiento. La estructura señalada relaciona la importancia de la planeación del aprendizaje en educación física, mediante la pedagogía inmersa en el proceso ludomotor, a partir de una base estructural sobre el movimiento corporal.

Hasta este punto, es notable que el juego estimula todos los sentidos, le permitirá al estudiante encontrar una forma de liberar su espíritu, comprender las necesidades de autorrealización y aportará a la construcción de mecanismos para defenderse en el medio, convirtiéndolo en una oportunidad de estimular su mente y cuerpo a través de la motivación de los retos, donde la práctica de las habilidades sociales y la construcción de principios y valores recrean el contexto de la interacción.

El Ministerio de Educación Nacional debe formular directrices a las instituciones de educación frente a la vinculación directa de un docente en el área de educación física que propicie la reestructuración del modelo curricular desde los primeros años de formación (preescolar y primaria) para implementar la estrategia de la ludomotricidad, que permita potencializar el desarrollo humano del estudiante, a través de la conformación de prácticas pedagógicas en las que interviene el juego como una herramienta funcional en la exploración del medio.

Para concluir el proceso de análisis, se destacan aspectos como la prospectiva de innovación en la gestión en el área de educación física, como estrategia para fortalecer en la comunidad académica la mejora continua frente a los hábitos de vida saludable, que busca alcanzar equilibrio y bienestar integral; donde la ludomotricidad es el eje principal en la transformación pedagógica del juego como una estrategia de aprendizaje significativa del acontecer (Gómez, Gallo, Pianella, 2018).

Referencias

- Benjumea, M. (2010). *La motricidad como dimensión humana*. España-Colombia: Léeme.
- Cervantes G. J. (2018). *La ludomotricidad como rama de la motricidad humana*. México. Congreso Internacional De Motricidad Humana UPEL-IPB Universidad Pedagógica Experimental Libertador, p. 12. <https://n9.cl/37vq>
- Forero, M. (2015). *La educación física en la edad preescolar conceptos y prácticas docentes*. Proyecto de grado para optar el título especialista en infancia, cultura y desarrollo Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/2417/ForeroGomezMariaConstanza2015.df;jsessionid=3393A80FB28CC51FD-253F6E6A787FA6D?sequence=1>

- Gamonales, P., Martín, J. (2016). La educación física en educación infantil. La motricidad en edades tempranas. *Publicaciones Didacticas.com*, (73). https://www.researchgate.net/publication/318684276_La_educacion_fisica_en_educacion_infantil_La_motricidad_en_edades_tempranas
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens (1a. ed.)*. Buenos Aires: Emecé editores, S.A.
- Innovación En Formación Profesional. (2019, 16 de enero). *La importancia del juego en la educación infantil [publicación del blog]*. de <http://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil>
- López, A. (2003). El proceso de enseñanza aprendizaje en la Educación Física. Hacia un enfoque integral físico educativo. *La Habana: Cuba*. <https://www.efdeportes.com/efd187/la-educacion-fisica-adaptada-en-centros-inclusivos.html>
- Pérez, F. (2019). Transitando del juego motriz a la ludomotricidad en educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (60), 42-56.
- Saraví J. R. (2011). *Praxología motriz y educación física una mirada crítica*. Departamento de Educación Física, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata. Argentina. 2011. p. 8. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/expomotricidad/article/download/335277/20790942/>
- Secretaría de Educación Pública. (2018). Ludomotricidad. Licenciatura en educación Física. Plan de estudios. Recuperado de <https://www.cevie-dgespe.com/documentos/o223.pdf>
- Tovar, M., Rodríguez R. (2012). Actualización y fortalecimiento curricular de educación general básicas y bachillerato educación física. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://www.cevie-dgespe.com/documentos/o223.pdf>
- Vázquez G, B. (1989). *La Educación Física en la educación básica*. Madrid, Editorial Gymnos.
-