

Licenciatura en Educación Física

Plan de Estudios 2018

Programa del curso

Ludomotricidad

Segundo semestre

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



Primera edición: 2018

Esta edición estuvo a cargo de la Dirección General
de Educación Superior para Profesionales de la Educación
Av. Universidad 1200. Quinto piso, Col. Xoco,
C.P. 03330, Ciudad de México

D.R. Secretaría de Educación Pública, 2018
Argentina 28, Col. Centro, C. P. 06020, Ciudad de México

Índice

Descripción y propósito general.....	5
Competencias del perfil de egreso a las que contribuye el curso..	10
Estructura del curso	12
Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza.....	13
Sugerencias de evaluación.....	17
Unidad de aprendizaje I. Aproximaciones a la Ludomotricidad.....	21
Unidad de aprendizaje II. Pedagogía de la ludomotricidad	27
Unidad de aprendizaje III. Propuestas ludomotrices.....	32
Perfil docente sugerido.....	38
Referencias bibliográficas del curso	39

Trayecto formativo: **Formación para la enseñanza y el aprendizaje**

Carácter del curso: **Obligatorio**

Horas: **6** Créditos: **6.75**

Descripción y propósito general

La ludomotricidad 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 (Pérez & Simoni, 2018). Por lo tanto, ludomotricidad es la utilización de la lúdica que favorece la motricidad humana a través de acciones motrices vinculadas con la alegría, placer, gozo y disfrute, para generar un aprendizaje consciente y dirigido con intención pedagógica.

La ludomotricidad es un ámbito de la motricidad y se considera un componente transversal de la Educación Física en este Plan de Estudios 2018, que se retroalimenta mutuamente en las experiencias que propone la práctica docente. Es vital formar a los educadores como profesionales críticos y creativos, capaces de enfrentar las vicisitudes de la vida cotidiana para que puedan generar propuestas originales y eficientes, vinculadas con su realidad.

El curso de *Ludomotricidad* pertenece al trayecto formativo "Formación para la enseñanza y el aprendizaje", del segundo semestre, se ubica en el tercer lugar de la malla curricular para desarrollarse durante 18 semanas de trabajo, con una carga horaria de 6 horas semanales, equivalentes a 6.75 créditos y tiene como propósito que el estudiante normalista caracterice a la Ludomotricidad y a las manifestaciones estructurales del juego, como un sistema motriz que favorece ambientes de aprendizaje incluyentes. Para su implementación se requiere que los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física y el docente utilicen diversas metodologías y estrategias de aprendizaje, que posibiliten el desarrollo de las competencias genéricas, profesionales y específicas para solucionar problemas y tomar decisiones desde un pensamiento crítico y creativo, que propicie el aprendizaje de manera autónoma y autorregulada para colaborar en diversos contextos, generando proyectos innovadores para la Educación Física.

En la actualidad, la ludomotricidad es un tema que refleja la transformación de dinámicas sociales y culturales a través de la experiencia, expectativa y perspectivas en torno al juego, lo que ha canalizado su proyección lúdica de diversas maneras, por ejemplo, transitando de la construcción de castillos en la arena, el juego de rayuela o la colección de canicas, hasta expresiones lúdicas vinculadas con la realidad aumentada y virtual.

Estas prácticas han modificado las formas de imaginación implicadas en el juego, lo que afecta o trastoca la socialización de las personas propiciando el

aislamiento, evasión o el apego nocivo a la tecnología, generando otras formas de interacción social, alejadas del placer del juego natural y libre.

En las escuelas se observa la disociación cultural entre el juego y el trabajo educativo considerándolos, muchas veces, como aspectos aislados. Esto se convierte en un conflicto que inhibe espacios lúdicos dentro del contexto de la enseñanza. Recobrar la alegría, el bienestar y la satisfacción en la tarea de aprender con otros es una deuda que los docentes tienen consigo mismos, pero cabe mencionar que este cambio no es fácil. Los esquemas en la práctica docente, los conocimientos teóricos y las experiencias acrisoladas en sus vidas de estudiantes y de docentes, deben actualizarse porque de otra manera esta condición impide la posibilidad de enseñar y aprender con una metodología activa que promueva la iniciativa y la creatividad.

Generar esta perspectiva, recae en el ámbito de la motricidad, que contribuye a la formación integral de los estudiantes, por lo que se requiere intervenir pedagógicamente desde la corporeidad y la motricidad, teniendo en cuenta las capacidades perceptivo, físico y socio motrices, enmarcadas en la acción motriz vinculada con la conciencia, inteligencia, percepción, afectividad, comunicación y creatividad entre otros, que hacen posible que esas acciones sean realizadas desde experiencias pedagógicas que les resulten significativas a los estudiantes, que promuevan la comprensión y el disfrute de su corporeidad vivenciada, posibilitando el desarrollo de su competencia motriz y generando entornos activos, sustentables, saludables e incluyentes para ellos y los diferentes contextos donde se desempeñan.

En este sentido, el curso *Ludomotricidad* se vincula con casi la totalidad de los cursos de la malla curricular, por su carácter teórico-práctico y por ser una referencia fundamental para entender la función social que tiene la Educación Física para el desarrollo humano de las personas en su individualidad y en su colectividad.

Los cursos con los que se relaciona son:

Bases estructurales del movimiento corporal. Tiene como propósito que los docentes en formación conozcan las estructuras corporales de mayor influencia en el movimiento, las implicaciones de estas en la acción motriz y sus fundamentos teóricos, con la intención de diseñar propuestas didácticas centradas en el movimiento corporal.

Motricidad en el medio acuático. Tiene como propósito que los futuros educadores físicos conozcan los esquemas motrices que se ponen en práctica en actividades del medio acuático a partir de transposiciones didácticas; apliquen estrategias didácticas innovadoras que potencialicen las habilidades

motrices; desarrollen las capacidades perceptivo motrices, físico-motrices, socio-motrices y recreativo-motrices en actividades del medio acuático a partir de ambientes de aprendizaje incluyentes en la educación obligatoria.

Bases funcionales del movimiento corporal. Se espera que el estudiante identifique el movimiento corporal, partiendo de las características fisiológicas, motoras y funcionales de los sistemas del cuerpo en cada una de las etapas del desarrollo humano y las contextualice en concordancia con el entorno social, con la intención de que sea capaz de hacer intervenciones pedagógicas en Educación Física de manera inclusiva e integral.

Planeación del aprendizaje en Educación Física. Su propósito es que el estudiante normalista planee estrategias didácticas en las que adapte los elementos del juego motor y el deporte educativo, a partir de comprender los elementos estructurales del binomio planeación-evaluación y los componentes pedagógicos y didácticos de la Educación Física, a fin de que sea capaz de hacer una intervención pedagógica pertinente al contexto de la población con la que realiza su práctica profesional.

Pedagogía de la iniciación deportiva. Tiene como propósito que el estudiante indague y reflexione sobre los planteamientos en torno a una pedagogía de la iniciación deportiva, y desarrolle una postura que le permita identificar el carácter social, cultural, axiológico y formativo sobre el desarrollo corporal y motriz, vinculado a aspectos físicos, lúdico-motrices, cognitivos, socioemocionales, expresivos y culturales de los niños, niñas y adolescentes.

Ámbitos de la motricidad. Busca que los estudiantes en formación conozcan los diferentes ámbitos de la motricidad que contribuyen a la formación de la competencia motriz y al desarrollo integral de los alumnos de educación obligatoria, como son: las habilidades perceptivo-motrices, físico-motrices, expresivo y socio-motrices, enmarcadas en el conjunto de procesos cognitivos, perceptivos, afectivos, comunicativos y creativos, entre otros, a fin de que sean capaces de diseñar intervenciones pedagógicas que promuevan la integración de la corporeidad, generando ambientes de aprendizaje inclusivos y acordes al entorno social.

Deportes educativos y actividades físicas individuales. Tiene como propósito que los estudiantes identifiquen el valor formativo del deporte y las actividades físicas individuales para el desarrollo de capacidades cognitivas, motrices, de relación interpersonal y de integración social en los niños y adolescentes que cursan la educación obligatoria y así contribuir para que se conduzcan con autonomía y responsabilidad dentro de una cultura deportiva.

Cuerpo y corporeidad en las ciencias sociales. Tiene como propósito que los estudiantes reconozcan el marco teórico y conceptual de algunos de los estudios en torno al cuerpo y a la corporeidad, sus características fisiológicas, motoras y funcionales, los elementos que integran la corporeidad y la motricidad y la relación cuerpo y salud, con ello los estudiantes podrán organizar su práctica docente con un amplio bagaje, evitando los prejuicios inherentes que a lo largo de la historia se han depositado al cuerpo y a su sentido de corporeidad, con el conocimiento suficiente para conocer la dimensión fisiológica del cuerpo y la relación que guarda con la salud emocional y física.

Deportes educativos y actividades físicas de conjunto. Tiene como propósito construir marcos de referencia teóricos, prácticos y axiológicos, en una revisión teórica y una praxis situada sobre el desarrollo físico, motriz y socioemocional de los niños y adolescentes en actividades conjuntas. El docente, asume una práctica educativa y formativa para que el estudiante normalista construya sus propios marcos de referencia y con ello, pueda desarrollar prácticas deportivas que coadyuven en el desarrollo físico, motriz y socioemocional de niños, niñas y adolescentes que cursan la educación obligatoria.

Pedagogía del tiempo libre. Tiene como propósito favorecer la autonomía, socialización y creatividad del estudiante mediante una intervención pedagógica en la organización del tiempo como recurso para el desarrollo personal. Este curso pertenece al trayecto formativo de “Formación para la enseñanza y el aprendizaje”. Constituye un espacio de reflexión crítica para que los estudiantes reconozcan sus propios intereses, definan las necesidades y recursos, así como los espacios y tiempos de los que disponen para desarrollar sus capacidades y potencialidades creativas y participativas en asuntos de interés individual y colectivo.

Expresión corporal y creatividad. El propósito del curso es que el estudiante caracterice y desarrolle la expresión corporal y la creatividad a partir de vivenciar la motricidad expresiva y creativa, además de comprender los procesos de interiorización y exteriorización de la corporeidad. Con ello, será capaz de diseñar estrategias y ambientes de aprendizaje en concordancia con las etapas de la niñez y la adolescencia y sus necesidades comunicativas, acorde a su entorno social y cultural.

Actividad y aptitud física para la salud. Tiene como propósito construir un marco teórico metodológico para la promoción de la salud pública, a partir de la actividad y la aptitud física, mediante el diseño y desarrollo de proyectos de intervención educativa, que favorezcan el cuidado de la salud integral de sus estudiantes de educación obligatoria.

Intervención docente desde el deporte educativo. Busca orientar las prácticas de enseñanza y aprendizaje hacia una intervención pedagógica constructivista que favorezca el aprendizaje significativo, a través del deporte educativo como espacio didáctico, para el desarrollo de habilidades y competencias motrices, cognitivas, afectivas y sociales en estudiantes de educación obligatoria.

Proyectos de intervención socioeducativa. Los docentes en formación diseñarán, gestionarán y evaluarán proyectos de intervención socioeducativa, utilizando los conocimientos de la Educación Física y de otras disciplinas en la gestión de ambientes de aprendizaje colaborativos e inclusivos, acordes con las características de los estudiantes y su contexto para fomentar estilos de vida saludables.

En la elaboración de este curso participaron los formadores de docentes: Jorge Garduño Durán de la Escuela Normal de Educación Física “General Ignacio M. Beteta”, del Estado de México; César Simoni Rosas de la Escuela Normal Superior Federalizada del Estado de Puebla; Héctor Jesús Pérez Hernández de la Benemérita Escuela Normal Veracruzana “Enrique C. Rébsamen”, de Veracruz; Lucía Guadalupe Cárdenas Díaz, de la Escuela Superior de Educación Física de Jalisco; Aarón David González Sandoval, de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí; Héctor Antonio Bañuelos Milán, de la Escuela Superior de Cultura Física “Profr. Román Pozo Méndez”, del Estado de B.C.S.; Nathaly Fernanda Santana Andrade, de la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, de la UNAM. Así como los especialistas en diseño curricular: Julio César Leyva Ruiz, Gladys Añorve Añorve, Sandra Elizabeth Jaime Martínez, María del Pilar González Islas, y especialistas técnico-curriculares: Jessica Gorety Ortiz García y Refugio Armando Salgado Morales, de la DGESPE.

Competencias del perfil de egreso a las que contribuye el curso

Competencias genéricas

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.
- Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para autorregularse y fortalecer su desarrollo personal.
- Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.
- Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.

Competencias profesionales

Utiliza conocimientos de la Educación Física para hacer transposiciones de acuerdo a las características y contextos de los estudiantes a fin de abordar los contenidos curriculares de los planes y programas de estudio vigentes.

- Caracteriza a la población estudiantil con la que va a trabajar para hacer transposiciones didácticas congruentes con los contextos y los planes y programas.

Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con el enfoque vigente de la Educación Física, considerando el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes sustentables.

- Reconoce los procesos cognitivos, intereses, motivaciones y necesidades formativas de los estudiantes para organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje.
- Propone situaciones de aprendizaje de la Educación Física, considerando su enfoque y los planes y programas vigentes; así como los diversos contextos de los estudiantes.

Utiliza la innovación como parte de su práctica docente para el desarrollo de competencias de los estudiantes.

- Diseña y/o emplea objetos de aprendizaje, recursos, medios didácticos y tecnológicos en la generación de aprendizajes de la Educación Física.

Competencias específicas

Sustenta una práctica docente integral al contrastar enfoques y metodologías de la Educación Física, el juego y el deporte educativo en el marco de las tendencias actuales.

- Explica y diferencia la Educación Física, el juego motor y el deporte educativo desde las tendencias actuales.
- Utiliza diversas estrategias didácticas de la Educación Física para el aprendizaje en la atención de distintos contextos.

Utiliza conocimientos derivados del estudio del cuerpo y sus referentes en Educación Física desde la competencia motriz, la corporeidad, la motricidad, la creatividad, para hacer intervenciones pedagógicas con base en el desarrollo sistemático de niñas, niños y adolescentes.

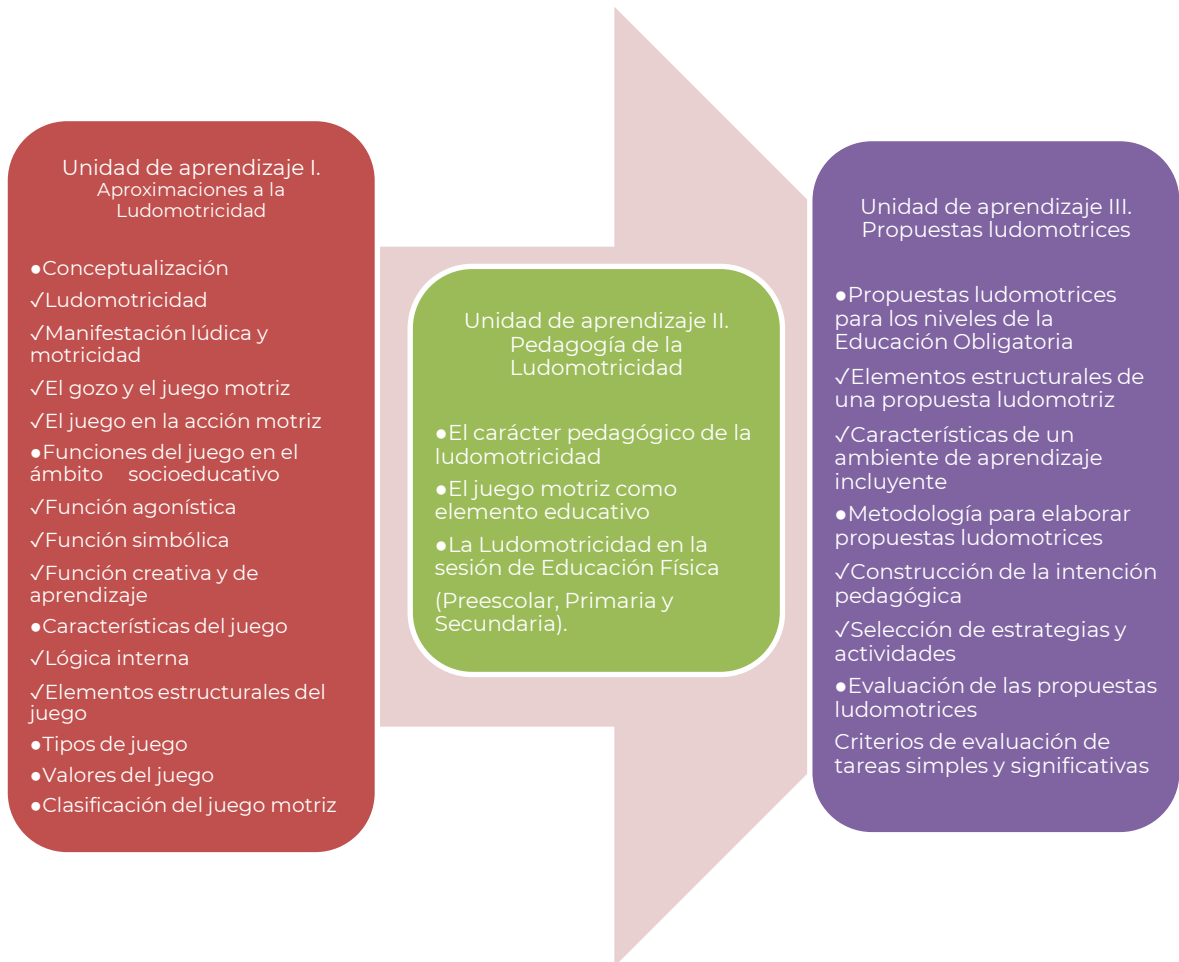
- Emplea los elementos que integran la corporeidad y la motricidad para orientar su praxis pedagógica.

Sustenta que la competencia motriz es el eje de la intervención pedagógica para el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes.

- Comprende los elementos de la competencia motriz: saber hacer, saber actuar y saber desempeñarse.
- Comprende el proceso de desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, sociomotrices, habilidades y destrezas motrices de los estudiantes.

Estructura del curso

Las unidades de aprendizaje y contenidos que integran el curso de Ludomotricidad, son las siguientes:



Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza

Para el desarrollo de las actividades de este curso, se sugiere al menos tres reuniones del colectivo docente, para planear y monitorear las acciones del semestre, e incluso acordar evidencia de aprendizajes comunes.

Se recomienda incluir a la práctica docente el uso de las tecnologías y el trabajo colaborativo, en tanto que permiten desarrollar de manera transversal las competencias genéricas.

Ahora bien, con objeto de favorecer el desarrollo de las competencias, el profesorado podrá diseñar las estrategias pertinentes a los intereses, contextos y necesidades del grupo que atiende. No obstante, en este curso se presentan algunas sugerencias que tienen relación directa con los criterios de evaluación, los productos, las evidencias de aprendizaje y los contenidos disciplinares, así como con el logro del propósito y las competencias, ello a fin de que al diseñar alguna alternativa se cuiden los elementos de congruencia curricular.

El curso *Ludomotricidad* requiere para su implementación, que los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física y el docente utilicen diversas metodologías y estrategias de aprendizaje (TAC) para desarrollar las competencias genéricas, profesionales y específicas que les permitan solucionar problemas y tomar decisiones para aplicar el pensamiento crítico y creativo, aprender de manera autónoma, autorregularse y colaborar con diversos actores para generar proyectos innovadores en diversos contextos.

El conocimiento de estrategias didácticas derivadas de los diferentes tipos, usos y funciones del juego motriz, favorecerá el desarrollo de las Competencias Profesionales de los docentes en formación, al dinamizar los conocimientos de la Educación Física y su didáctica, de acuerdo con las características y contextos de los estudiantes, siempre vinculados a los contenidos de aprendizaje de los planes y programas de estudio vigentes.

El estudiante podrá sustentar su práctica docente de manera integral, al contrastar los enfoques y metodologías de la Educación Física con el juego y el deporte educativo en el marco de las tendencias actuales, priorizando la construcción de los aprendizajes desde la teoría y lo vivencial, favoreciendo la adaptación de los elementos estructurales del juego motriz a las características, gustos y necesidades de los alumnos de la educación obligatoria fortaleciendo las competencias específicas.

Es necesario hacer un curso equilibrado entre los fundamentos teóricos y las sesiones prácticas, por lo que se sugiere que el estudiante normalista experimente sesiones prácticas lúdicas con la reflexión sobre sus fundamentos

teóricos. De esta manera, las experiencias derivadas de las estrategias didácticas que trabajen y observen en los diferentes tipos de juegos motores, podrán adaptarse a los distintos niveles de la educación obligatoria. Por esta razón, se recomienda al responsable del curso promover espacios que permitan el intercambio de puntos de vista, para la observación, análisis y reflexión del estudiante.

Enfoque Dinámico e Integrado de la Motricidad (EDIM)

El futuro educador físico, deberá vivenciar experiencias de aprendizaje organizadas en torno al enfoque dinámico e integrado de la motricidad, para definir acciones pedagógicas asertivas, fundamentadas en criterios que abonen a los tres referentes: la corporeidad, la motricidad y la praxis pedagógica, que se constituyen como ejes del desarrollo biológico, motriz, psicológico, axiológico y socioemocional de los estudiantes que cursan la educación obligatoria en el Sistema Educativo Mexicano.

Los estudiantes normalistas llevarán a cabo investigaciones, observaciones, exposiciones y conversatorios, a lo largo de las tres unidades de aprendizaje que integran el curso hasta la elaboración de sus productos.

El curso de *Ludomotricidad* está conformado por tres unidades de aprendizaje. En la Unidad I. *Aproximaciones a la Ludomotricidad*, se reconoce a la ludomotricidad desde su concepción, clasificación, características, funciones y como parte del desarrollo y formación del estudiante de Educación Obligatoria para el diseño de juegos motrices. En esta unidad, los estudiantes elaborarán un video educativo, donde demuestren la apropiación de los aprendizajes adquiridos y el uso de recursos tecnológicos. Para ello es recomendable que el docente titular del curso los oriente para que busquen apoyo bibliográfico e identifiquen algunos recursos para hacer su video.

En la Unidad II. *Pedagogía de la Ludomotricidad*, los futuros educadores físicos caracterizarán a los juegos y a las actividades lúdicas desde su carácter pedagógico, de acuerdo con los usos, tipos y funciones, reconociendo al juego como una estrategia didáctica y como sistema motriz generador de aprendizajes motores en los alumnos de educación obligatoria.

Como producto de esta unidad, elaborarán un fichero digital donde se establece la clasificación de los juegos motrices de acuerdo con el nivel educativo e intención pedagógica. Es importante que los estudiantes reflexionen sobre la función que tiene un fichero como recurso didáctico y busquen información sobre sus características y elaboración.

La Unidad III. *Propuestas Ludomotrices*, retoma los contenidos y productos generados en las unidades anteriores, para elaborar una propuesta ludomotriz

que será diseñada, aplicada y evaluada en un contexto real, preferentemente en educación obligatoria, a través de una Feria Motriz.

Con esta actividad, los estudiantes podrán valorar su contribución a la generación de ambientes de aprendizaje incluyentes y su pertinencia como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo de la competencia motriz y la integración de la corporeidad de niños y adolescentes.

Los contenidos de aprendizaje, contribuyen a que el futuro educador físico, desarrolle competencias genéricas, profesionales y específicas para que adapte situaciones ludomotrices de acuerdo a las características y contextos de los estudiantes de la educación obligatoria, de tal manera que desarrollen su motricidad mediante la exploración y habilidades y destrezas otorgándoles sentido, significado e intención; asimismo, se reconocerá la importancia que tiene la ludomotricidad en la vida social y profesional del individuo como estrategia para establecer un vínculo socioafectivomotriz en el contexto donde crece, aprende y se desenvuelve. Es importante que durante el trabajo en el aula se propongan las siguientes estrategias didácticas:

- ***El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)***

Es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que plantea la utilización de juegos como vehículo y herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos. Usamos, creamos y adaptamos juegos para utilizarlos tanto en el patio como en el aula. Considerando que el aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos, el estudiante normalista debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan sólo, en el desarrollo de algunos de ellos.

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

- ***Aprendizaje por proyectos***

Es una estrategia de enseñanza y aprendizaje en la cual cada estudiante se involucra de forma activa en la elaboración de una tarea-producto (material

didáctico, trabajo de indagación, diseño de propuestas y prototipos, manifestaciones artísticas, exposiciones de producciones diversas o experimentos, etc.) que da respuesta a un problema o necesidad planteada por el contexto social, educativo o académico de interés.

- ***Aprendizaje basado en problemas (ABP)***

Estrategia de enseñanza y aprendizaje que plantea una situación problema para su análisis y/o solución, donde cada estudiante es partícipe activo y responsable de su proceso de aprendizaje, a partir del cual busca, selecciona y utiliza información para solucionar la situación que se le presenta como debería hacerlo en su ámbito profesional.

- ***Aprendizaje colaborativo***

Estrategia de enseñanza y aprendizaje en la que cada estudiante trabaja junto en grupos reducidos para maximizar tanto su aprendizaje como el de sus colegas. El trabajo se caracteriza por una interdependencia positiva, es decir, por la comprensión de que para el logro de una tarea se requiere del esfuerzo equitativo de cada integrante, por lo que interactúan de forma positiva y se apoyan mutuamente. El personal docente enseña a aprender en el marco de experiencias colectivas a través de comunidades de aprendizaje, como espacios que promueven la práctica reflexiva mediante la negociación de significados y la solución de problemas complejos.

Sugerencias de evaluación

En congruencia con el enfoque del Plan de Estudios, se propone que la evaluación sea un proceso permanente que permita valorar de manera gradual la manera en que cada estudiante moviliza sus conocimientos, pone en juego sus destrezas y desarrolla nuevas actitudes utilizando los referentes teóricos y experienciales que el curso propone.

La evaluación sugiere considerar los aprendizajes a lograr y a demostrar en cada una de las unidades del curso, así como su integración final. De este modo se propicia la elaboración de evidencias parciales para las unidades de aprendizaje.

Las sugerencias de evaluación, como se propone en el Plan de Estudios, consisten en un proceso de recolección de evidencias sobre un desempeño competente del estudiante con la intención de construir y emitir juicios de valor a partir de su comparación con un marco de referencia constituido por las competencias, sus unidades o elementos y los criterios de evaluación; al igual que en la identificación de aquellas áreas que requieren ser fortalecidas para alcanzar el nivel de desarrollo esperado en cada uno de los cursos del Plan de Estudios y en consecuencia en el perfil de egreso.

De ahí que las evidencias de aprendizaje se constituyan no sólo en el producto tangible del trabajo que se realiza, sino particularmente en el logro de una competencia que articula sus tres esferas: conocimientos, destrezas y actitudes.

El abanico de opciones a las que puede recurrir el profesorado que gestiona procesos de aprendizaje de los contenidos de la Ludomotricidad son muy variados, la elección de evidencias de aprendizaje para evaluar lo aprendido debe necesariamente ser consistente con las situaciones y actividades de aprendizaje elegidas y responder al desarrollo de las competencias que se proponen en este curso.

En este marco comprensivo se asume que hay una enorme cantidad de evidencias de aprendizaje que el profesorado ha utilizado a lo largo de su experiencia docente, la cual, por cierto, podrá utilizar en este curso, pero siempre en la innovación que requiere el trabajo con los enfoques pedagógicos de esta Licenciatura.

Tomando en cuenta lo anterior, se sugiere que proponga diversas evidencias de aprendizaje, vinculadas al producto final. Por otro lado, se considera que la actividad evaluativa se lleva a cabo en distintos momentos durante el curso, por lo que es necesario que el docente enriquezca el proceso de evaluación de acuerdo con el contexto que rodea las actividades de enseñanza y aprendizaje.

Evidencias de evaluación

Evidencia	Características	Indicadores
Video educativo	Recurso multimedia que permite grabar secuencias específicas, procesarlas, almacenarlas y transmitir las en imágenes y audio a través de medios digitales o analógicos, con fines educativos.	<ul style="list-style-type: none"> • El video tiene un título que hace referencia a la unidad de aprendizaje “Aproximaciones a la Ludomotricidad”. El título es atractivo y motiva a observarlo. • El video puede ser caracterizado como un material de apoyo para la construcción de aprendizajes. • El video comunica un mensaje preciso, claro y conciso sobre la temática. • Presenta información suficiente y veraz acerca de la temática que aborda. • El video hace uso de recursos gráficos. El audio y la imagen son claros. • El video está publicado en YouTube, los estudiantes enviaron la notificación a todos los integrantes del grupo. Los compañeros escribieron en YouTube comentarios respecto a los videos elaborados por sus compañeros.
Fichero de juegos en formato digital	Sistema virtual de organización de la información, en este caso contiene una clasificación sobre las características del juego motriz.	<ul style="list-style-type: none"> • Este fichero tendrá formato digital, por lo que se sugiere apoyarse en herramientas de las TIC. Cada fichero deberá contener los siguientes elementos: nombre del juego, características e intereses de acuerdo a la edad de los participantes, descripción, propósito, aspecto al que contribuyen en la Educación Física, materiales y desarrollo, actividades complementarias (variantes) e información general.

Propuestas de intervención ludomotrices “Feria Motriz”

La propuesta didáctica plantea la construcción de prácticas educativas innovadoras para el abordaje de los contenidos con un énfasis lúdico que faculte al alumno para el autoaprendizaje e incorpore las TIC. Se reconoce al docente como un actor del proceso educativo con habilidades para guiar y encauzar al alumnado, para que ellos generen su propio aprendizaje. De ahí que hoy en día se le atribuye al quehacer docente actividades como tutoría, enseñanza, guía, investigación, administración, certificación del aprendizaje, desarrollo e incorporación de nuevas estrategias que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje. (González García, 2005).

- La propuesta ludomotriz, empleará el uso adecuado del lenguaje escrito en la redacción de las propuestas, contará con una revisión ortográfica exhaustiva y citará adecuadamente las fuentes de consulta y referencias bibliográficas físicas y digitales.

Aunado a ello debe desarrollarse bajo la siguiente estructura:

- Portada
- Introducción
- Diagnóstico
- Justificación
- Propuesta ludomotriz
- Conclusión e Informe

Instrumentos de evaluación y sus ponderaciones

Los instrumentos y ponderaciones que se sugieren, pueden ser adecuados por el personal docente para atender las necesidades, características y contexto del grupo que atiende.

Video pedagógico. Rúbrica/ lista de cotejo	30%
Juegos digitales. Rúbrica/lista de cotejo	30%
Feria motriz. Rúbrica/lista de cotejo	40%

Unidad de aprendizaje I. Aproximaciones a la Ludomotricidad

Competencias a las que contribuye la unidad de aprendizaje

Competencias genéricas

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.
- Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para autorregularse y fortalecer su desarrollo personal.
- Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.
- Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.

Competencias profesionales

Utiliza conocimientos de la Educación Física para hacer transposiciones de acuerdo a las características y contextos de los estudiantes a fin de abordar los contenidos curriculares de los planes y programas de estudio vigentes.

- Caracteriza a la población estudiantil con la que va a trabajar para hacer transposiciones didácticas congruentes con los contextos y los planes y programas.

Competencias específicas

Sustenta una práctica docente integral al contrastar enfoques y metodologías de la Educación Física, el juego y el deporte educativo en el marco de las tendencias actuales.

- Explica y diferencia la Educación Física, el juego motor y el deporte educativo desde las tendencias actuales.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Reconoce a la ludomotricidad desde su concepto, clasificación, características y su función, a través de la investigación documental colaborativa para comprender la lógica interna que guardan los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Educación Física.

Contenidos

- Conceptualización
 - Ludomotricidad
 - Manifestación lúdica y motricidad
 - El gozo y el juego motriz
 - El juego en la acción motriz
- Funciones del juego en el ámbito socioeducativo
 - Función agonística
 - Función simbólica
 - Función creativa y de aprendizaje
- Características del juego
 - Lógica interna
 - Elementos estructurales del juego
- Tipos de juego
- Valores del juego
- Clasificación del juego motriz

Actividades de aprendizaje

Para atender al propósito y desarrollo de competencias de esta Unidad de aprendizaje, se sugiere realizar las siguientes actividades generales; no obstante, el docente titular está en la libertad de modificar, sustituir o adaptarlas para atender las necesidades, características y contextos del grupo:

- Realizar una investigación documental acerca del concepto, origen y desarrollo de la ludomotricidad y su ámbito de intervención en la educación. Puede considerar las siguientes preguntas:

¿Qué es la ludomotricidad? ¿Qué manifestaciones intervienen en la expresión lúdica? ¿Qué manifestaciones lúdicas se implican en la dinámica de juego? ¿De qué manera se sitúan la expresión lúdica y la acción motriz? ¿Qué función tiene el juego? ¿Cuáles son los orígenes del juego? ¿Cómo funciona el juego motor para apoyar el aprendizaje de los niños? ¿Cómo impacta el juego en la acción motriz de los alumnos en Educación Obligatoria? ¿Cuáles son los tipos de juego? ¿Cómo se clasifica el juego motriz? ¿Cuáles son las características del juego? ¿Cuál es el valor del juego en la Educación Física? Uno de los aspectos a considerar es puntualizar el concepto y terminología de la ludomotricidad como un ámbito de la motricidad.

- Organizar un conversatorio entre los estudiantes donde reflexionen y discutan al intercambiar sus investigaciones. En equipos, elaborarán un video educativo sobre los temas de investigación respecto a la ludomotricidad y compartirlo en YouTube.
- Presentar al interior del grupo los videos como producto de la unidad y realizar una coevaluación.

Sugerencias de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación
Video educativo	<p data-bbox="581 533 802 562">Conocimientos:</p> <ul data-bbox="630 575 1395 884" style="list-style-type: none"><li data-bbox="630 575 1395 688">• Muestra dominio de los conceptos básicos (Ludomotricidad, Juego motor, Juego en la acción motriz).<li data-bbox="630 695 1395 808">• Distingue los tipos y clasificaciones de la Ludomotricidad de acuerdo con las características y necesidades del niño, niña y adolescente.<li data-bbox="630 814 1395 884">• Identifica los elementos estructurales del juego motriz. <p data-bbox="581 890 756 919">Habilidades:</p> <ul data-bbox="630 932 1395 1163" style="list-style-type: none"><li data-bbox="630 932 1395 1001">• Emplea recursos gráficos, auditivos y animaciones para comunicar el mensaje.<li data-bbox="630 1008 1395 1077">• Utiliza páginas web confiables para elaborar su video educativo.<li data-bbox="630 1083 1395 1163">• Utiliza los medios electrónicos confiables para socializar el video en un canal de transmisión. <p data-bbox="581 1169 727 1199">Actitudes:</p> <ul data-bbox="630 1211 1395 1400" style="list-style-type: none"><li data-bbox="630 1211 1395 1281">• Participa responsablemente en la construcción del video.<li data-bbox="630 1287 1395 1316">• Muestra interés al presentar y evaluar los videos.<li data-bbox="630 1323 1395 1400">• Respeta y se enriquece de los comentarios y reflexiones de sus compañeros.

Bibliografía básica

A continuación, se presenta un conjunto de textos de los cuales el profesorado podrá elegir aquellos que sean de mayor utilidad, o bien, a los cuales tenga acceso, pudiendo sustituirlos por textos más actuales.

Cervantes Guzmán, J. L. (s/f) *La ludomotricidad como rama de la motricidad humana*. Conferencia-Ensayo

Dávila Sosa M. (2011). *La enseñanza de la educación física, propuesta para desarrollar competencias en la escuela*. Trillas, México.

Dávila Sosa M. et al (2013). *Educación Física intervención en el preescolar*. Trillas. México.

Dávila Sosa M. (2019). *Estrategias didácticas en educación Física*. Trillas, México.

Garaigodorbil, M. (2000). *Un modelo lúdico de intervención psicoeducativa para la educación infantil*. Valencia: Asociación Española de Fabricantes de Juguetes.

García, J. (1992). *Imitación y juego simbólico: evaluación y desarrollo*. Valencia: Promolibro.

Harris, P. L. (1992). *Los niños y las emociones*. Madrid: Alianza.

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar*. España: Inde.

Piaget, J. (1984). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Salazar Arango, E.; Uribe Veintimilla, A. M.; Tomalá Chavarría, M. D. (2017). "La ludomotricidad en el proceso cognitivo de los niños de primer grado de educación básica, cantón la libertad". En *Revista Ciencias Pedagógicas e innovación* (UPSE), Volumen V, núm. 2, Julio. Ecuador.

Vygotsky, L. S. et al. (2004). *Psicología y Pedagogía*. Madrid: Akal.

Wallon, H. (1974). *La evolución psicológica del niño*. México: Grijalbo.

Bibliografía complementaria

Campos, A. (2005). *Mapas conceptuales, Mapas Mentales y otras formas de representación del conocimiento*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Chevallard, Y. (1986). *La transposition didactique. La pensée sauvage*. Revue française de pédagogie Année 76, pp. 89-91, Paris.

Huizinga, J. (2005). *Homo Ludens. El juego y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.

Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2017). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Madrid: Paidotribo.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología Motriz*. Barcelona: Paidotribo. Título original: *Jeux, Sports et Sociétés*. Lexique de praxéologie motrice (1999). París: INSEP. Traducido por: Fernando González.

Pérez, H. (2017). *La construcción de la competencia motriz a través del juego motor en niños de 4º grado de primaria*. Congreso Nacional de Investigación Educativa, San Luis Potosí, México.

Recursos de apoyo

Video: Horacio García Mata. Conferencia Magistral "Ludomotricidad y aprendizaje escolar" Durango 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=FWfPnzkeD-o> Publicado 2016, Durango, México.

Video: Cómo elaborar video pedagógico <https://www.youtube.com/watch?v=MUbVI96Ao80> César Moisés Grillo Solís, Publicado el 15 abr. 2013

<https://es.slideshare.net/SEPAL/situaciones-ludo-motrices-jos-luis-cervantes-guzmn>

Unidad de aprendizaje II. Pedagogía de la ludomotricidad

Competencias a las que contribuye la unidad de aprendizaje

Competencias genéricas

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.
- Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para autorregularse y fortalecer su desarrollo personal.
- Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.
- Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.

Competencias profesionales

Utiliza la innovación como parte de su práctica docente para el desarrollo de competencias de los estudiantes.

- Diseña y/o emplea objetos de aprendizaje, recursos, medios didácticos y tecnológicos en la generación de aprendizajes de la Educación Física.

Competencias específicas

Utiliza conocimientos derivados del estudio del cuerpo y sus referentes en Educación Física desde la competencia motriz, la corporeidad, la motricidad, la creatividad, para hacer intervenciones pedagógicas con base en el desarrollo sistemático de niñas, niños y adolescentes.

- Emplea los elementos que integran la corporeidad y la motricidad para orientar su praxis pedagógica.

Sustenta que la competencia motriz es el eje de la intervención pedagógica para el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes.

- Comprende los elementos de la competencia motriz: saber hacer, saber actuar y saber desempeñarse.

- Comprende el proceso de desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, sociomotrices, habilidades y destrezas motrices de los estudiantes.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Caracteriza al juego motriz a través de la revisión de las teorías y los elementos estructurales del juego en los diferentes niveles educativos para favorecer ambientes de aprendizaje incluyentes desde la Educación Física.

Contenidos

- El carácter pedagógico de la ludomotricidad
- El juego motriz como elemento educativo
- La ludomotricidad en la sesión de Educación Física
(Preescolar, Primaria y Secundaria)

Actividades de aprendizaje

Se sugiere realizar las siguientes actividades generales; no obstante, el docente titular está en la libertad de modificar, sustituir o adaptarlas para atender las necesidades, características y contextos del grupo.

Realizar una investigación documental que conteste las siguientes preguntas:

¿Cuáles son las características de la teoría pedagógica que sustentan al juego motriz como una estrategia didáctica? ¿Por qué se considera el juego como un sistema motriz? ¿Cuáles son los elementos estructurales del juego motriz? ¿Cómo se vincula el juego motriz con la ludomotricidad? ¿Qué características debe tener el juego motriz para que se aplique en los diferentes niveles de la Educación Obligatoria?

La investigación documental debe denotar la búsqueda en fuentes confiables y motivar el intercambio de información entre los estudiantes. Puede organizar mesas redondas, debates y presentación de las investigaciones en distintos formatos textuales (cuadros, esquemas, mapas mentales, etc.)

- Diseñar un fichero digital que considere las diferentes características del juego motriz, incorporando situaciones de aprendizaje para los diferentes niveles de educación obligatoria.
- La información del fichero deberá integrar el nombre del juego, sus características y finalidades de acuerdo a la edad y nivel escolar de los participantes, una descripción, su propósito, materiales o recursos para su ejecución, información general o de contexto y la forma de evaluación.
- Experimentar la aplicación de diversos juegos de acuerdo al nivel educativo y analizar la experiencia para reestructurar el fichero y adecuarlo de acuerdo al nivel educativo.

Sugerencias de evaluación

Evidencias	Criterios de evaluación
<p>Fichero digital de juegos</p>	<p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumenta el carácter pedagógico del juego motriz de los diferentes niveles educativos. • Reconoce las características de la teoría pedagógica del juego motriz para fundamentar su intervención ludomotriz. • Demuestra dominio de los elementos estructurales del juego como sistema motriz. <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caracteriza el juego de acuerdo al nivel educativo. • Utiliza medios electrónicos confiables para elaborar el fichero. <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asume la responsabilidad de adecuar su fichero de acuerdo con los comentarios del docente y sus compañeros. • Respeta las opiniones de sus compañeros.

Bibliografía básica

A continuación, se presenta un conjunto de textos de los cuales el profesorado podrá elegir aquellos que sean de mayor utilidad, o bien, a los cuales tenga acceso, pudiendo sustituirlos por textos más actuales.

- Garaigodorbil, M.** (2000). *Un modelo lúdico de intervención psicoeducativa para la educación infantil*. Valencia: Asociación Española de Fabricantes de Juguetes.
- García, J.** (1992). *Imitación y juego simbólico: evaluación y desarrollo*. Valencia: Promolibro.
- Harris, P. L.** (1992). *Los niños y las emociones*. Madrid: Alianza.
- Navarro, V.** (2002). *El afán de jugar*. España: Inde.
- Piaget, J.** (1984). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Vygotsky, L. S. et al.** (2004). *Psicología y Pedagogía*. Madrid: Akal.
- Wallon, H.** (1974). *La evolución psicológica del niño*. México: Grijalbo.

Bibliografía complementaria

- Campos, A.** (2005). *Mapas conceptuales, Mapas Mentales y otras formas de representación del conocimiento*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Chevallard, Y.** *La transposition didactique. La pensée sauvage*. Revue française de pédagogie Année 1986 76 pp. 89-91. Paris.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V.** (2017). *Juegos Cooperativos y Educación Física*, Madrid: Paidotribo.
- Parlebas, P.** (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología Motriz*. Barcelona: Paidotribo. Título original: *Jeux, Sports et Sociétés. Lexique de praxéologie motrice* (1999). París: INSEP. Traducido por: Fernando González.
- Pérez, H.** (2017). *La construcción de la competencia motriz a través del juego motor en niños de 4º grado de primaria*. Congreso Nacional de Investigación Educativa, San Luis Potosí, México.

Recursos de apoyo

Grillo, Solís. (2013). Como crear videos educativos. Retomado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=MUbVI96Ao80>

Video Actividades y juegos de Educación Física, SEP, 2010
<https://www.yumpu.com/es>. (30 de mayo de 2018). Recuperado de:
<https://www.yumpu.com/es/document/view/14136374/actividades-y-juegos-de-educacion-fisica-telefonicanet/22>,

Video Actividades y juegos de Educación Física, SEP, 2010
<https://www.yumpu.com/es>. (30 de mayo de 2018). Recuperado de:
<https://www.yumpu.com/es/document/view/14136374/actividades-y-juegos-de-educacion-fisica-telefonicanet/4>,

Video Actividades y juegos de Educación Física, SEP. (30 de mayo de 2018).
<https://www.yumpu.com/es>. Obtenido de <https://www.yumpu.com/es>:
<https://www.yumpu.com/es/document/view/14119243/fichero-de-actividades-subsecretaria-de-educacion-basica-/107>,

Unidad de aprendizaje III. Propuestas ludomotrices

Competencias a las que contribuye la unidad de aprendizaje

Competencias genéricas

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.
- Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para autorregularse y fortalecer su desarrollo personal.
- Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.
- Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.

Competencias profesionales

Utiliza conocimientos de la Educación Física para hacer transposiciones de acuerdo a las características y contextos de los estudiantes a fin de abordar los contenidos curriculares de los planes y programas de estudio vigentes.

- Caracteriza a la población estudiantil con la que va a trabajar para hacer transposiciones didácticas congruentes con los contextos y los planes y programas.

Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con el enfoque vigente de la Educación Física, considerando el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes sustentables.

- Reconoce los procesos cognitivos, intereses, motivaciones y necesidades formativas de los estudiantes para organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje.
- Propone situaciones de aprendizaje de la Educación Física, considerando su enfoque y los planes y programas vigentes; así como los diversos contextos de los estudiantes.

Competencias específicas

Sustenta una práctica docente integral al contrastar enfoques y metodologías de la Educación Física, el juego y el deporte educativo en el marco de las tendencias actuales.

- Utiliza diversas estrategias didácticas de la Educación Física para el aprendizaje en la atención de distintos contextos.

Utiliza conocimientos derivados del estudio del cuerpo y sus referentes en Educación Física desde la competencia matriz, la corporeidad, la motricidad, la creatividad, para hacer intervenciones pedagógicas con base en el desarrollo sistemático de niñas, niños y adolescentes.

- Emplea los elementos que integran la corporeidad y la motricidad para orientar su praxis pedagógica.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Diseñar y evaluar propuestas ludomotrices dirigidas a los niños, niñas y adolescentes a partir de los elementos estructurales del juego matriz, para favorecer ambientes de aprendizajes incluyentes en la Educación Obligatoria.

Contenidos

- Propuestas ludomotrices para los niveles de la Educación Obligatoria:
 - Elementos estructurales de una propuesta ludomotriz.
 - Características de un ambiente de aprendizaje incluyente.
- Metodología para elaborar propuestas ludomotrices:
 - Construcción de la intención pedagógica.
 - Selección de estrategias y actividades.
- Evaluación de las propuestas ludomotrices:
 - Criterios de evaluación de tareas simples y significativas.

Actividades de aprendizaje

Para la adquisición y desarrollo de las competencias de esta unidad de aprendizaje, se recomienda que el docente retome los productos construidos en las unidades anteriores con la finalidad de diseñar y evaluar una propuesta ludomotriz que propicie un ambiente de aprendizaje incluyente. El docente está en condiciones de adecuar las actividades para atender las necesidades, características y contextos del grupo que atiende.

Analizar y reflexionar los resultados de la aplicación de la propuesta ludomotriz, considerando los siguientes cuestionamientos:

- ¿Cuáles son los aspectos que se deben considerar para organizar una propuesta ludomotriz?
- ¿Cuáles son las características de un ambiente de aprendizaje incluyente?
- ¿Qué aspectos metodológicos debe considerar un educador físico para diseñar propuestas ludomotrices?
- ¿Cuáles son los criterios a considerar en la evaluación de una propuesta ludomotriz?
- ¿Qué aspectos debe tomar en cuenta para evaluar la intervención docente que desarrolla?

Elaborar una tabla que permita sistematizar los hallazgos de los estudiantes durante los procesos de aprendizaje.

Organizar en equipos de trabajo el diseño, la aplicación y la evaluación de una propuesta ludomotriz denominada Feria Motriz, dirigido a alumnos de la Educación Obligatoria o de la licenciatura que genere ambientes de aprendizajes incluyentes. Tomar decisiones y planear la organización de la Feria Motriz.

Se hace necesario que el docente genere un ambiente de análisis y reflexión en torno al diseño y evaluación de la propuesta ludomotriz. Se recomienda que el docente responsable del curso se vincule con los docentes de los cursos: *Desarrollo socioemocional y aprendizaje, Teorías y modelos de aprendizaje, Bases estructurales del movimiento corporal, Tendencias actuales de la Educación Física, Escuela y Contexto Escolar*, así como el curso *Desarrollo de conversaciones elementales* del Trayecto: Lengua Extranjera Ingles, que integran el segundo semestre para generar un producto integrador.

Establecer de manera colectiva y participativa criterios de evaluación sobre el diseño de propuestas ludomotrices, desarrollo y participación en la Feria Motriz de acuerdo con los contenidos de aprendizaje.

Sugerencias de evaluación

Evidencias	Criterios de evaluación
Propuestas Ludomotriz (Feria Motriz)	<p data-bbox="574 774 792 800">Conocimientos:</p> <ul data-bbox="623 821 1362 968" style="list-style-type: none"><li data-bbox="623 821 1362 884">• Utiliza los elementos teóricos-metodológicos en el diseño de la propuesta.<li data-bbox="623 905 1362 968">• Emplea los elementos estructurales de la propuesta ludomotriz. <p data-bbox="574 989 748 1014">Habilidades:</p> <ul data-bbox="623 1035 1362 1213" style="list-style-type: none"><li data-bbox="623 1035 1362 1140">• Planifica una propuesta ludomotriz como componente pedagógico de la motricidad en ambientes de aprendizaje incluyentes.<li data-bbox="623 1161 1362 1213">• Aplica la propuesta ludomotriz con base en la metodología seleccionada. <p data-bbox="574 1234 716 1260">Actitudes:</p> <ul data-bbox="623 1281 1362 1587" style="list-style-type: none"><li data-bbox="623 1281 1362 1344">• Muestra actitud abierta para coordinar trabajos de la feria.<li data-bbox="623 1365 1362 1428">• Cumple de manera responsable con los roles asignados para el desarrollo de la Feria Motriz.<li data-bbox="623 1449 1362 1512">• Muestra disposición en la demostración de los juegos.<li data-bbox="623 1533 1362 1587">• Reflexiona su participación durante la experiencia de participación en la Feria Motriz.

Bibliografía básica

A continuación, se presenta un conjunto de textos de los cuales el profesorado podrá elegir aquellos que sean de mayor utilidad, o bien, a los cuales tenga acceso, pudiendo sustituirlos por textos más actuales:

Bascones, L. (2011). *Juegos para todos*. España: Editorial CCS.

Dávila Sosa M. (2011). *La enseñanza de la educación física, propuesta para desarrollar competencias en la escuela*. Trillas, México.

Dávila Sosa M. et al (2013). *Educación Física intervención en el preescolar*. Trillas. México.

Dávila Sosa M. (2019). *Estrategias didácticas en educación Física*. Trillas, México.

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar*. España: INDE.

Simoni, C., Romero, H., Yáñez, A. *La inclusión y el aprendizaje cooperativo en la sesión de Educación Física a través del puzzle de Aronson*. La Peonza: Revista de Educación Física para la paz ISSN-e 1885-124X, núm. 8, 2013, pp. 20-32 Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4235553>

Simoni, C., Almaraz, A. A. y Romero, H. (2014). *Desarrollo de una propuesta basada en la meta-axiología en Educación Física a través de actividades físicas con características de cooperación*. E más F. En *Revista digital de Educación Física*, Año 5, núm. 29 (julio-agosto), pp. 32-41. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5479689.pdf>

Torres, F. (2012). *Experiencias de intervención de la Educación Física*. México: Trillas.

Villa, A. (2005). *30 grandes juegos*. España: Editorial CCS.

Recursos de apoyo

Guía para crear un ambiente de aprendizaje propicio para niños, última actualización 01/02/2018 <https://www.geniolandia.com/13123561/guia-para-crear-un-ambiente-de-aprendizaje-propicio-para-ninos>

¿Qué entendemos por ambientes de aprendizaje?, (2009), Extraído el 29 de abril de 2018 de <http://yegny.wordpress.com>.

Yañez, S. (2011) La lúdica vs juego ¿estrategia didáctica?

<https://es.scribd.com/document/328651524/Ludomotricidad>

<https://es.scribd.com/doc/19461426/pasos-para-la-elaboracion-de-propuesta-pedagogica>

Proyecto Educación Física feria motriz 4:

<https://www.youtube.com/watch?v=4KbAsGXUGgk>

Feria Motriz: https://prezi.com/bjsw7zz_aiyz/feria-motriz-2015/

Perfil docente sugerido

Perfil académico

Licenciatura en Educación Física y/o áreas afines.

Obligatorio nivel de licenciatura, preferentemente maestría o doctorado en el área de la Educación Física, Recreación y/o áreas afines.

Deseable:

Experiencia en lo referente al juego.

Nivel Académico

Grado de Doctorado deseable o como mínimo Maestría en el área de Educación Física.

Deseable:

Experiencia en lo referente al juego

Experiencia docente para:

Conducir grupos.

Planear y evaluar por competencias.

Utilizar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Retroalimentar oportunamente el aprendizaje de los estudiantes.

Docencia frente a grupos de Educación Básica.

Trabajar por proyectos y generar aprendizajes colaborativos.

Experiencia profesional

5 años de experiencia frente a grupo en Educación Básica.

5 años de experiencia en la Educación Superior

Referencias bibliográficas del curso

- Bascones, L.** (2011). *Juegos para todos*. España: Editorial CCS.
- Campos, A.** (2005). *Mapas conceptuales, Mapas Mentales y otras formas de representación del conocimiento*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Chevallard, Y.** *La transposition didactique. La pensée sauvage*. Revue française de pédagogie Année 1986 76, pp. 89-91. Paris.
- Cervantes Guzmán, J. L.** (s/f) *La ludomotricidad como rama de la motricidad humana*. Conferencia-Ensayo
- Dávila Sosa M. (2011).** *La enseñanza de la educación física, propuesta para desarrollar competencias en la escuela*. Trillas, México.
- Dávila Sosa M. et al (2013).** *Educación Física intervención en el preescolar*. Trillas. México.
- Dávila Sosa M. (2019).** *Estrategias didácticas en educación Física*. Trillas, México.
- Garaigodorbil, M.** (2000). *Un modelo lúdico de intervención psicoeducativa para la educación infantil*. Valencia: Asociación Española de Fabricantes de Juguetes.
- García, J.** (1992). *Imitación y juego simbólico: evaluación y desarrollo*. Valencia: Promolibro.
- Harris, P. L.** (1992). *Los niños y las emociones*. Madrid: Alianza.
- Huizinga, J.** (2005). *Homo Ludens. El juego y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Navarro, V.** (2002). *El afán de jugar*. España: Inde.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V.** (2017). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Madrid: Paidotribo.
- Parlebas, P.** (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología Motriz*. Barcelona: Paidotribo. Título original: *Jeux, Sports et Societés*. Lexique de praxéologie motrice (1999). París: INSEP. Traducido por: Fernando González.
- Pérez, H.** (2017). *La construcción de la competencia motriz a través del juego motor en niños de 4º grado de primaria*. Congreso Nacional de Investigación Educativa, San Luis Potosí, México.

- Piaget, J.** (1984). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Salazar Arango, E.; Uribe Veintimilla, A. M.; Tomalá Chavarría, M. D.** (2017). "La ludomotricidad en el proceso cognitivo de los niños de primer grado de educación básica, cantón la libertad". En *Revista Ciencias Pedagógicas e innovación* (UPSE), Volumen V, núm. 2, Julio. Ecuador.
- Simoni, C., Romero, H., Yáñez, A.** (2013). *La inclusión y el aprendizaje cooperativo en la sesión de Educación Física a través del puzzle de Aronson*. La Peonza: Revista de Educación Física para la paz ISSN-e 1885-124X, núm. 8, pp. 20-32 Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4235553>
- Simoni, C., Almaraz, A. A. y Romero, H.** (2014). *Desarrollo de una propuesta basada en la meta-axiología en Educación Física a través de actividades físicas con características de cooperación*. EmásF, Revista digital de Educación Física Año 5, Número 29 (julio-agosto), pp. 32-41. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5479689.pdf>
- Torres, F.** (2012). *Experiencias de intervención de la Educación Física*. México: Trillas.
- Villa, A.** (2005). *30 grandes juegos*. España: Editorial CCS.
- Vygotsky, L. S. et al.** (2004). *Psicología y Pedagogía*. Madrid: Akal.
- Wallon, H.** (1974). *La evolución psicológica del niño*. México: Grijalbo.