



*Revista Digital de Educación Física*

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

## **EFFECTO DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE LOCOMOCIÓN**

**José Daniel Quiroz Varela**

Estudiante Licenciatura en Educación Física y Deporte  
Email: [danielquiroz20014@gmail.com](mailto:danielquiroz20014@gmail.com)

**Jorge Luis Borja Peña**

Estudiante Licenciatura en Educación Física y Deporte  
Email: [jorge-b2010@hotmail.com](mailto:jorge-b2010@hotmail.com)

**Sebastián Hernández Lopera**

Estudiante Licenciatura en Educación Física y Deporte  
Email: [sebas.lopera1098@gmail.com](mailto:sebas.lopera1098@gmail.com)

**Juan José Cuervo Zapata**

Docente Universidad de San Buenaventura – Medellín. Magíster en Ciencias de la Educación Email: [juan.cuervoz@tau.usbmed.edu.co](mailto:juan.cuervoz@tau.usbmed.edu.co)

### **RESUMEN**

La presente investigación buscó determinar los efectos de una unidad didáctica basada en los juegos tradicionales en las habilidades motrices básicas de locomoción (HMBL) de los niños y niñas del grado tercero de primaria en una Institución Educativa del Municipio de Bello (Antioquia-Colombia). Para lo cual, se empleó un enfoque cuantitativo, con diseño cuasiexperimental y se seleccionó un tipo de muestra no probabilística. Además, se implementó un perfil sociodemográfico, una unidad didáctica basada en juegos tradicionales para 12 semanas y “la batería de habilidades motrices básicas de locomoción” propuesta por (González Palacio et al., 2021). Los resultados evidencian que en el análisis pretest -posttest usando la prueba de Wilcoxon, el grupo experimental tuvo resultados estadísticamente significativos ( $p < 0.05$ ) en todas las pruebas, lo cual, es posible inferir que la unidad didáctica basada en juegos tradicionales es una estrategia positiva en el área de educación física para el mejoramiento de las HMBL.

### **PALABRAS CLAVE:**

Habilidades motrices básicas, juegos tradicionales, unidad didáctica, básica primaria, educación física.

# EFFECT OF A DIDACTIC UNIT BASED ON TRADITIONAL GAMES ON BASIC MOTOR SKILLS OF LOCOMOTION

## ABSTRACT

The present research sought to determine the effects of a didactic unit based on traditional games on the basic motor skills of locomotion (HMBL) of children in the third grade of primary school in an educational institution in the municipality of Bello (Antioquia-Colombia). For this purpose, a quantitative approach was used, with a quasi-experimental design and a non-probabilistic sample was selected, since the intervention was carried out according to the natural conformation of each classroom. In addition, a sociodemographic profile was implemented, a didactic unit based on traditional games for 12 weeks and “the battery of basic motor skills of locomotion” proposed by (González Palacio et al., 2021). The results show that in the pretest-posttest analysis using the Wilcoxon test, the experimental group had statistically significant results ( $p < 0.05$ ) in all tests, which, it is possible to infer that the didactic unit based on traditional games is a positive strategy in the area of physical education for the improvement of HMBL.

## KEYWORD

Basic motor skills, traditional games, didactic unit, elementary school, physical education.

## INTRODUCCIÓN.

Las habilidades motrices básicas (HMB) son “esquemas y combinaciones de movimientos de diferentes partes del cuerpo y su totalidad, en función de una acción o intencionalidad en un contexto en particular que lo determina”(Cuervo Zapata et al., 2021, p. 162) se pueden abordar y explorar de manera progresiva en niños y niñas entre cuatro y diez años de edad (Goodway et al., 2011), estas tienen un carácter filogenético y ontogenético, donde este último se relaciona con su desarrollo y perfeccionamiento hacia un nivel más maduro, debido a que las experiencias del sujeto con el entorno y diversos materiales sensoriales influyen en su adquisición a temprana edad (Pérez Hernández et al., 2022). Además, las HMB facilitan el “desarrollo de la competencia motriz como eje transversal de una formación integral en el ser humano, propiciando la alfabetización motriz en él”(Pérez Hernández et al., 2022, p. 1142), es decir, son las bases motrices para que los niños y niñas puedan asimilar los rudimentos básicos de movimiento a nivel de manipulación, estabilización y locomoción para posteriormente configurarse como habilidades específicas y complejas.

En cuanto a su clasificación, desde la propuesta de Castañer Balcells & Camerino Foguet, (2013) se trabajan varias habilidades distribuidas en tres grupos, los cuales, son los de estabilización o equilibrio, manipulación y locomoción. La primera hace referencia “al ajuste y precisión del cuerpo en función de una acción o fuerza que lo pueda desestabilizar” (Cuervo Zapata et al., 2021, p. 162), la segunda se ancla desde el control de objetos y asume acciones motrices como la conducción de balones con las manos y pies tanto en la dominancia lateral derecha e izquierda, el lanzamiento y la recepción de diversos elementos deportivos (Carcamo Oyarzun et al., 2022). Finalmente, en tercer lugar, se encuentran las habilidades de locomoción que cuentan con tareas como caminar, marchar, correr, rodar, saltar hacia delante con un pie o ambos pies (Pérez Hernández et al., 2022), donde los estudios anteriores, reportan la importancia de realizar un diagnóstico inicial a partir de instrumentos validados para la población de estudio, a la vez que un análisis posterior de la intervención pedagógica que se hizo como mejora de dichas habilidades para dotar de sentido y significado pedagógico el área de educación física, recreación y deporte (Colombia. Ministerio Educación Nacional, 2022).

Además, con el trabajo de las habilidades motrices básicas en el contexto escolar, se brinda la oportunidad de que el estudiante pueda intervenir en su propio camino, ya que como afirma (Hernández et al., 2004) en estas intervienen todos “los factores motores sensitivos y sensoriales necesarios para la realización adecuada del movimiento, ya que implica, por tanto, un ajuste entre la idea o esquema mental de lo que se desea ejecutar y la acción muscular propiamente dicha” (p. 110). Otro rasgo importante, es que la comprensión de estas habilidades fundamentales desde una función pedagógica y educativa, permite la estructuración o planeación a tiempo de actividades estimulantes enfocadas en el desarrollo cognitivo de los niños, debido a que un movimiento implica un previo procesamiento de tipo cognoscitivo, y esto se debe a “un desarrollo inteligente de elaboración sensorial” (Castañer Balcells & Camerino Foguet, 2013, p. 27).

Por otro lado, el empleo de las HMB en el contexto colombiano ha venido arraigándose, puesto que es un contenido fundamental desde el área de estudio y apunta al mejoramiento de la competencia praxeológica; esta se refleja “cuando

una persona actúa, dispone de sus capacidades y habilidades motrices en relación con comportamientos inteligentes a los cuales otorga una significación en el marco de las condiciones de acción” (Colombia. Ministerio Educación Nacional, 2000, p. 46). De igual manera, desde los estándares básicos de competencia se articula las HMB en sus componentes perceptivo motrices, físico motrices y socio motrices, donde al trabajarlos mediados por el juego “contribuye a que el niño se pueda expresar a partir de las relaciones que establece con su propio cuerpo, con los objetos y con otras personas” (Chaverra et al., 2010, p. 45).

Así mismo, en Colombia se ha evidenciado que hay correlaciones estadísticamente significativas de estas habilidades con el peso y la talla (Cuervo Zapata et al., 2021), en el perfil de salud y desarrollo motor (Chaparro Díaz et al., 2021; Gallego Tobón et al., 2019; González Palacio et al., 2021), y falta un abordaje claro en sus fundamentos y en los procesos de enseñanza y aprendizaje por parte del docente (López Abella & Juanes Giraud, 2021). Por lo tanto, se hace necesario la implementación de intervenciones a partir de juegos, la danza u otras estrategias para el afianzamiento de las HMB puesto que estas son “uno de los principales requisitos para la participación en actividades físicas de forma voluntaria, y poder contar con las competencias motrices que le permitan al individuo desempeñarse en la práctica física” (Carcamo-Oyarzun et al., 2022, p. 310).

Por consiguiente, el presente estudio retoma la valoración de las habilidades motrices básicas de locomoción (HMBL) desde una batería de HMB (González Palacio et al., 2021) para población escolar colombiana, contando en su estudio “criterios de validez y fiabilidad propios del contexto local y como un instrumento de medición de las HMB aplicable a los niños entre 5 y 11 años” (p. 167), anclando la locomoción con 5 pruebas como la marcha, la carrera, el salto adelante, el salto en pie derecho e izquierdo. De igual manera, desde la intervención pedagógica de una unidad didáctica de juegos tradicionales, puesto que motiva positivamente al trabajo en clase siendo un aporte muy positivo para los estudiantes. Más aún, son de vital importancia porque justo en esta etapa de crecimiento y evolución (básica primaria) los niños y niñas aprenden a relacionarse socialmente, conocen su cuerpo, reconocen fortalezas - debilidades y cuentan con habilidades para practicar actividades que mejoren su acervo motor. Como manifiesta Pérez Hernández et al., (2022):

Los juegos o las actividades seleccionadas por el docente deberán de tener como característica favorecer la parte motriz y cognitiva, siempre cuidando que la lógica interna y la interrelación de las partes sea significativa para el estudiante considerando la selección de contenidos o aprendizajes esperados a favorecer durante la planificación es decir que sea una intervención docente intencionada. (p. 1142)

Por tal motivo, el docente que profundice en la mejora de las HMB debe de prepararse para brindar experiencias estimulantes teniendo presente el contexto, diagnóstico inicial de sus estudiantes y que el equipamiento que emplee sea acorde a sus intereses y necesidades, es decir, que presente variedad y recursos creativos para abordar las temáticas; debido a que el entorno inmediato facilita estímulos que suponen “una continua exigencia de adaptación donde los niños tengan que ejercitarse motrizmente y emplear simultáneamente sus habilidades cognitivas, sociales y afectivas para comprender el mundo que les rodea, crecer y ser más autónomos” (García & Fernández, 2020, p. 33).

Ahora bien, en la actualidad la educación física, recreación y deporte situada como disciplina pedagógica debe extender el hilo conductor con el currículo desde una matriz multifacética, en la cual, se puedan establecer o gestar relaciones de apertura al conocimiento. Además, es necesario que el entorno educativo desde el currículo, la metodología y las actividades implementadas mediadas por el juego, puedan articular desde la teoría y la práctica el respeto a la diversidad de las culturas, garantizando procesos de igualdad entre ellas (Bantulá Janot & Mora Verdeny, 2005).

Además, diferentes estudios demuestran que el rescate y trabajo desde “los juegos tradicionales facilitan encuentros sociales democráticos y fomentan la capacidad reflexiva de los estudiantes” (Lavega et al., 2018, p. 1), así mismo, son prácticas motrices que se enlazan con un enfoque lúdico y permite la formación desde las dimensiones del desarrollo (Valero Valenzuela & Gómez-López, 2008) como la cognitiva, social, afectiva, comunicativa, corporal, estética, espiritual, ética. Más aún, estos juegos al ser incluidos en las clases de Educación Física, Recreación y Deportes también están transversalizados con el contexto, “tanto que no se suele hacer referencia a espacios específicos, y donde el juguete, cuando es necesario para el desarrollo del juego, suele ser un material presente en el entorno transformado para la actividad lúdica”(Almeida & Castro, 2020, p. 105), en otras palabras, favorece el crecimiento a nivel motriz y personal, ya que supone la puesta en marcha de creatividad, control emocional y trabajo cooperativo.

En síntesis, cada niño y niña avanza según las secuencias progresivas implementadas de HMB. Donde el docente debe reconocer dos tipos de secuencias, una que explora desde el “enfoque de cuerpo total”, es decir, ayuda en la descripción del empleo del cuerpo en la realización de una tarea motriz según el alcance madurativo del participante. Y en segundo lugar, hay “un enfoque de componentes” que permite diferenciar los procesos y características de cada segmento corporal por separado en el desempeño de un movimiento o tarea específica (Chang et al., 2020, p. 494). Por tal razón, es importante el conocimiento del contenido de HMB en un marco temporal de preescolar y básica primaria para hacer una retroalimentación apropiada y coherente con el desarrollo del estudiante, sumado a experiencias motrices como la recuperación de los juegos tradicionales, debido a que estos “están asociados a movimientos y permiten al niño conocer su esquema corporal y desarrollar sus posibilidades motrices de equilibrio, fuerza, orientación y control muscular” (Palazón Pedreño, 2015, p. 66). Por lo anterior expuesto, es que el objetivo del presente estudio fue determinar los efectos de una unidad didáctica basada en los juegos tradicionales en las habilidades motrices básicas de locomoción de los niños y niñas del grado tercero de una Institución Educativa del Municipio de Bello (Antioquia-Colombia).

## 6. MÉTODO

### 6.1. TIPO DE ESTUDIO

Enfoque cuantitativo, ya que representa una agrupación de procesos de forma progresiva y demostrativa, que se caracteriza porque el orden tiende a ser riguroso partiendo de una idea y revisión de literatura (Polit & Hungler, 2005). Además, porque cuenta con criterios de fiabilidad, con perspectiva de científicista y “emplea la recolección de datos para probar la hipótesis con base en la medición

numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento” (Rivadeneira, 2017, p. 120). De la misma manera, se partió desde un diseño cuasiexperimental en el que fueron tomadas y comparadas las mediciones a partir de un pre-test y pos-test en un grupo experimental con intervención de la unidad didáctica basada en juegos tradicionales y un grupo control no equivalente, al cual, no se le implementó los juegos anteriores.

## 6.2. PARTICIPANTES

Participaron en el estudio 64 estudiantes del género masculino (70,3%) y femenino (29,7%) de una Institución Educativa del Municipio de Bello (Antioquia, Colombia) con edades que fluctúan entre 8 y 9 años de edad (md= 9 años) pertenecientes al grado tercero (básica primaria). Se seleccionó un tipo de muestra no probabilística, porque se intervino de acuerdo a su conformación natural de cada salón. Por lo tanto, se estableció un grupo experimental (n=30), conformado por los estudiantes del grado 3°B y un grupo control (n=34) constituido por niños y niñas del grado 3°C.

## 6.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

En primer lugar, se empleó un perfil sociodemográfico a los estudiantes que contó con información del género, la edad, el grado escolar y la vinculación con la práctica de un deporte, su frecuencia y duración del mismo. En segundo lugar, se implementó la batería de Habilidades Motrices Básicas estructurada y validada para población colombiana por González Palacio et al., (2021), retomando solo los indicadores referentes a la habilidad de locomoción como son: la marcha, la carrera, el salto horizontal, en pie derecho e izquierdo con 5 ítems cada uno. Para su valoración, se emplearon los baremos proporcionados por la misma batería, clasificando así cada indicador mencionado en bajo, intermedio o alto según los resultados de cada participante.

Por último, se diseñó y utilizó una unidad didáctica de juegos tradicionales (ver tabla 1) para 12 semanas con 1 hora de intervención cada una.

Tabla 1.  
*Sesiones de clase unidad didáctica de juegos tradicionales*

Sesión de Clase	Parte inicial – Activación saberes	Parte central - Construcción	Parte Final – Aplicación
#1 Cazadoras de ranas	Juego: “Osos y ardillas” para trabajar la activación corporal, mediante nuevas posibilidades motrices (Carrera, saltos).	“Cazadoras de ranas”, los niños están ubicados en todo el espacio que el profesor delimite y cuando asigne un cazador (un niño o él mismo); este deberá atrapar o tocar la espalda de un estudiante e inmediatamente se convertirá en rana, donde solo será rescatada si un amigo pasa por medio de sus piernas o salta encima de él.	Juego “Las cuatro casas” El grupo se dividirá en 4 equipos cada uno en una zona determinada por el profesor (esquina), cuando suene el silbato deberán cambiar de “casa”. Variante: Desplazarse solo saltando a pies juntos, pie derecho o izquierdo.
#2 Me desplazo y reacciono.	El pañuelito, dividimos el grupo en 2, cada niño tendrá asignado un número, el numero dicho por el profe será el encargado de recoger el pañuelito y llevarlo a su zona, como hay 2 equipos, se asignan los mismos	Las sillas: acá dividimos en 2 grupos, cada grupo tendrá su espacio para la realización del ejercicio, nos hacemos en forma de círculo, caminamos en círculos y al apagar la canción cada estudiante se sentará en su silla asignada, los que queden sin sillas serán eliminados.	Juego final Policías y ladrones, este juego consiste en que se divide el grupo en 2, los policías cogen a los ladrones, se rota al capturar a todos los ladrones.

	números en ambos equipos. Variante: Salir en búsqueda del pañuelo saltando en un pie.		
#3 Saltamontes	El gato y el ratón, realizamos un círculo, uno de los niños será el gato y otro será el ratón, tendremos que proteger al ratón y no dejar entrar al gato. Variantes: - El gato y el ratón se persiguen saltando solo en el pie derecho. - Aumentar el número de ratones y gatos.	Saltar a la comba, mientras 2 niños hacen girar la cuerda los otros van a ir saltando al ritmo de la canción (Chinita- chinita).	Rayuela, se hacen varias bases de rayuela con tiza y los juegan en subgrupos de 3-4 niños.
#4 Carrera de Obstáculos	Juegos de guerra de países, consiste en que los participantes tengan nombre de países, el que queda tiene que ponchar a otros países.	Carrera de sacos, acá se hacen 6 equipos, se realiza una carrera con obstáculos. Variantes: - En la mitad del recorrido sale del costal y continúa saltando solo en un pie (derecho o izquierdo).	Ponchado, acá quedan varios niños y ponchan a sus compañeros, al que ponchen se queda sentado hasta que ponchen a todos. Variantes: - Tiene que saltar en pie (derecho o izquierdo) - Tiene que lanzando con el brazo (derecho o izquierdo)
#5 Carrera de topos	Juegos colectivos o ejercicios individuales como puede ser ejercicios como skipping, payasos, tijeras, actividades explosivas para activar el cuerpo.	Juego grupal: Se delimita una línea de salida y llegada, se organizan dos grupos, donde todos los jugadores estarán agachados y el primer participante saltará encima de todos los compañeros, para llegar al final y dar la salida al siguiente. Cero contra pulsero adaptado.	Esta vuelta a la calma se realizará por medio de este juego llamado golosa Realizar un estiramiento completo de tren inferior y superior mejorando así la flexibilidad de la estudiante.
#6 Salto en pista de Aros	Pañuelito saltarán, se organizarán cuatro equipos y un pañuelo en el centro. Cada equipo enumera sus participantes, luego escucharán el número del participante que sale saltando por equipo (pie derecho, izquierdo o pies juntos) en búsqueda de la pañoleta.	Pista de aros: Se ubicarán 6 aros consecutivos de manera vertical. El objetivo es que, si el orientador menciona el número 1, el niño corre por el cono (ubicado en la línea final del otro extremo) y lo coloca en el aro #1. Y así sucesivamente con los demás aros.	Juego de la cadeneta, saltante, este juego se realizará saltando, alternando los pies.  - Es perseguir o tocar a los demás compañeros en parejas (si se atrapa otro participante, este se unirá a la pareja, formando una cadeneta).
#7 Competencias de ranas saltarinas	Juego Ponchado grupal: Los estudiantes tendrán puestos diferentes petos de colores. Cuando se mencione un color, todos los integrantes del mismo, tendrán que ponchar en equipo a los demás.	Competencia saltando como ranas. - Saltarán como ranas empleando como transporte dos aros para ir de la línea de salida a la meta.	Juego "A la culebrilla" Dos estudiantes mueven la cuerda en el suelo de manera rastrera, y los demás integrantes al escuchar el silbato tendrán que cruzarla sin ir a tocarla.
#8 Saltando con la cuerda	Juego "Domador de ranas":  Los estudiantes se esparcirán por el espacio delimitado, y habrá un domador de ranas, que si las llega a tocar se convierten en ranas (imitan el salto y dicen croac, croac). Se pueden salvar si un compañero salta sobre él.	Salto a la cuerda. Variantes: • Solo con un pie • Alternado los pies • Realizando aplausos mientras realiza un giro	Esta vuelta a la calma se realizará por medio de este juego llamado guerra de países.

#9	Saltar sobre objetos	"Transporte de conos": Los estudiantes transportarán conos de un extremo a otro en relevos, según la indicación del docente (saltando en pie derecho o izquierdo, como cangrejo, gateando).	Carrera de costales Este juego consiste en realizar una carrera larga y devuelta, saltando dentro de un costal. Se hacen dos grupos, el primer equipo en llegar gana.	"Saltamontes y Ranas": 4 integrantes saltarán como saltamontes (con un solo pie, ya sea el izquierdo o derecho), y deberán coger o tocar a sus compañeros; los cuales, éstos se convertirán en ranas.
#10	Saltar con palos, salto el pastor.	Se realizará en parejas, sentados con las piernas extendidas (tocando los tenis del compañero). Habrá un participante sin pareja, este deberá tocar la cabeza de un compañero, para retarlo a que lo persiga y lo atrape. Si en 2 minutos, no logra que lo atrapen; este se queda con el puesto.	- Saltar con ayuda de palos o bastones.  - Carrera de relevos.	- Chucha congelada y chucha cadeneta. - Circuito de saltar encima de conos a diferentes alturas.
#11	Salto recreativos	Juego Policías y ladrones con variante de salto cuando estén en la cárcel.	Juego de la cuerda giratoria: Consiste que se realizara un círculo, en la mitad del círculo va a estar un alumno con una cuerda o un objeto largo, donde lo tendrá que girar para eliminar a los compañeros. Los que están en el círculo deben saltar sin ser tocados, el que es tocado sale del círculo y realiza salto a la cuerda (20).	Salto de la cuerda: - Los estudiantes tendrán que saltar 5 veces en la cuerda, para desplazarse al centro y agarrar un balón de fútbol o baloncesto (lanzar al aro o chutar, según la indicación del docente).
#12	Tierra y agua	Juego de quemados: Este juego consiste en ponchar al otro compañero atreves de un balón. El equipo que quede sin ser ponchado será el ganador.	"Tierra, Mar o Aire): El docente "capitán" da la siguiente indicación, si se menciona la palabra tierra (se quedan en el mismo lugar), si dice mar (saltan 1 vez hacia atrás) y aire (saltan 1 vez hacia delante). Pueden estar trotando o realizando un movimiento, mientras se dice la palabra.	Juego de la cadeneta saltante: este juego se realizará saltando, alternando los pies.

#### 6.4. PROCEDIMIENTO

Se tuvo presente la aprobación del Comité de Bioética de la Universidad de San Buenaventura Medellín – Colombia y la resolución 8430 que “establece que en toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio, deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y su bienestar” (Colombia. Ministerio de Salud Nacional, 1993, p. 2). Por consiguiente, se estableció los siguientes criterios de inclusión: niños y niñas pertenecientes al grado tercero de la institución educativa, con la aprobación del consentimiento informado de los acudientes o padres de familia. También, desde los criterios de exclusión se decidieron: la presencia de una limitación física diagnosticada o aspectos psicológicos que obstaculice la ejecución de las pruebas, o por decisión autónoma del estudiante no realiza dichas pruebas.

#### 6.5. ANÁLISIS DE DATOS

En cuanto a los datos recopilados se empleó una macro en el programa Microsoft Excel 2016 y su análisis se llevó a cabo por medio del programa estadístico SPSS (Versión 23).

## 7. RESULTADOS

La presente investigación se realizó con 64 estudiantes pertenecientes al grado tercero (básica primaria), de los cuales un (70,3%) fueron de género masculino. En cuanto a la participación en deporte se destaca que el (40,6%) están en fútbol, seguido de baloncesto (23,4%), natación (14,1%), patinaje (9,4%), karate (4,7%), ciclismo (3,1%), y tenis de mesa, bicigrós y buceo con un (1,6%). Así mismo, con relación al pie dominante se encontró que el (76,6%) es con el pie derecho, al igual, se observó que los niños y niñas tienen predominio con la mano derecha (84,4%). En cuanto a la verificación de las variables cuantitativas del perfil sociodemográfico, se encontró en primer lugar la normalidad teniendo como base la prueba de Kolmogorov-Smirnov ( $n > 50$ ) para el grado Tercero B y Tercero C ( $n = 64$ ), y se localizó que todas tienen distribución no normal ( $p < 0,05$ ), por lo tanto, se emplearon estadísticos descriptivos no paramétricos Mediana y Coeficiente de Variación (CV), desde los cuales, se establece que la mediana de edad de los participantes fue de 9 años ( $CV = 0,05$ ), lo cual, indica homogeneidad en esta variable. Por otro lado, la frecuencia semanal de práctica deportiva la mediana fue de 2 veces por semana ( $CV = 0,31$ ), en otras palabras, se halló una muestra heterogénea; finalmente con relación a la duración de la práctica de entrenamiento se obtuvo una mediana de 120 minutos ( $CV = 0,31$ ), es decir, que indica también una variación estadística en esta variable.

- **Pre -test habilidades motrices básicas de locomoción grupo control y experimental**

Para establecer las diferencias entre el grupo control y experimental en el pretest en las habilidades motrices básicas de locomoción, se aplicó la prueba de normalidad Shapiro -Wilk y la distribución fue no normal en casi todas las variables, excepto para el total de locomoción; por lo tanto, se utilizaron estadísticos no paramétricos y en este caso la prueba U de Mann- Whitney. Esta arroja para el total de marcha que el valor es 483,000 y ( $p = 0,701$ ) y el total de salto horizontal es 442,500 y ( $p = 0,354$ ), lo que indica que no existe diferencias estadísticamente significativas entre el grupo experimental y el grupo control en las habilidades de marcha y salto horizontal (ver tabla 6).

Por otro lado, la prueba arrojó que existe diferencias estadísticamente significativas entre el grupo experimental (Tercero B) y el grupo control (Tercero C), ya que se obtuvo los siguientes resultados en las variables de total correr (valor=273,500,  $p = 0,001$ ), total salto pie derecho (valor=268,500,  $p = 0,001$ ), total salto pie izquierdo (valor=360,500,  $p = 0,038$ ) y en el total de locomoción (valor=364,500,  $p = 0,049$ ), además, se encontró que el grupo control en el pre - test tiene un mejor desempeño en la sumatoria de las pruebas de locomoción ( $R = 36,78$ ) en comparación con el grupo experimental.

Tabla 2.  
Resultados prueba U de Mann-Whitney, pre – test habilidades motrices básicas de locomoción

Variable	Grupo	N	Rango promedio	Estadísticos de contraste	
				U de Mann-Whitney	p
Pretest total marcha	Experimental	30	31,60	483,000	0,701
	Control	34	33,29		
Pretest total correr	Experimental	30	24,62	273,500	0,001
	Control	34	39,46		
Pretest total salto horizontal	Experimental	30	34,75	442,500	0,354
	Control	34	30,51		
Pretest total salto pie derecho	Experimental	30	24,45	268,500	0,001
	Control	34	39,60		
Pretest total salto pie izquierdo	Experimental	30	27,52	360,500	0,038
	Control	34	36,90		
	Experimental	30	27,65		
Pretest total locomoción	Control	34	36,78	364,500	0,049

n= 64

Al analizar los baremos del total de la prueba de las habilidades motrices básicas de locomoción (HMBL) planteada por (González Palacio et al., 2021), se halló que en su gran mayoría analizando unidos los grupos; los niños y niñas se ubicaron en el nivel bajo (72%), seguido de intermedio bajo (25%) e intermedio alto (3%) (ver tabla 7), así mismo, no se contó con participantes en el nivel alto o desempeño maduro acorde a la edad y es notorio que el grupo control tuvo un mejor desempeño en las pruebas que el grupo experimental (ver gráfica 1). Lo anterior quiere decir, que es importante sistematizar e implementar pedagógicamente actividades, juegos o programas en función de las HMB ya que son el andamiaje para futuras acciones motrices complejas y los procesos de aprendizaje de los niños y niñas.

Tabla 3.  
Clasificación habilidades motrices básicas de locomoción pre -test

Clasificación	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	46	71,875
Intermedio Bajo	16	25
Intermedio Alto	2	3,125

n=64

- **Diferencias entre el pretest y el postest en las habilidades motrices básicas de locomoción del grupo experimental y control**

Se aplicó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, encontrando que el grupo experimental tuvo resultados estadísticamente significativos ( $p < 0.05$ ) en todas las pruebas, lo cual, es posible inferir que la unidad didáctica basada en juegos tradicionales es una estrategia positiva en el área de educación física para el mejoramiento de las HMBL (ver tabla 4). Por otro lado, respecto al grupo control se puede observar que no hubo diferencias significativas en las habilidades de marcha, correr, salto pie derecho e izquierdo ( $p > 0.05$ ), no obstante, la clase de educación física regular orientada a las actividades de la malla curricular propuesta por la institución ayudó en el salto horizontal y en la sumatoria total.

Tabla 4.  
Prueba de Wilcoxon pretest y postest HMBL grupo experimental y control

Grupo		Postest total marcha - pretest total marcha	Postest total correr - pretest total correr	Postest total salto h - pretest total salto h	Postest total salto pie d - pretest total salto pie d	Postest total salto pie i - pretest total salto pie i	Postest total locomoción - pretest total locomoción
Experimental	Z	-3,376 <sup>b</sup>	-4,177 <sup>b</sup>	-2,321 <sup>b</sup>	-4,156 <sup>b</sup>	-3,683 <sup>b</sup>	-4,513 <sup>b</sup>
	p	0,001	0,000	0,020	0,000	0,000	0,000
Control	Z	-1,300 <sup>b</sup>	-,750 <sup>c</sup>	-3,221 <sup>b</sup>	-,137 <sup>b</sup>	-1,705 <sup>b</sup>	-2,374 <sup>b</sup>
	p	0,194	0,453	0,001	0,891	0,088	0,018

n=64

- **Diferencias entre el grupo control y experimental en el postest en las habilidades motrices básicas de locomoción**

Se aplicó la prueba de normalidad Shapiro -Wilk y la distribución fue no normal en todas las variables ( $p < 0.05$ ); por esto, se emplearon estadísticos no paramétricos y en este caso la prueba U de Mann-Whitney. En cuanto a los resultados de la prueba de U de Mann-Whitney (Ver tabla 5), arrojó que el grupo experimental fue mejor en las habilidades de marcha ( $R=36,67$ ), correr ( $R=39,08$ ) y en el sumatoria total de las habilidades ( $39,05$ ) que el grupo control. Además, hubo diferencias estadísticamente significativas en las variables mencionadas ( $p < 0.05$ ). En cuanto las habilidades de salto en pie derecho e izquierdo, aunque no hubo diferencias estadísticamente significativas, se refleja que el grupo experimental tiene un rango promedio más alto en comparación con el grupo control.

Tabla 5.  
Resultados prueba U de Mann-Whitney, postest habilidades motrices básicas de locomoción

Variable	Grupo	N	Rango promedio	Estadísticos de contraste	
				U de Mann-Whitney	p
Postest total marcha	Experimental	30	36,67	385,000	0,033
	Control	34	28,82		
Postest total correr	Experimental	30	39,08	312,500	0,002
	Control	34	26,69		
Postest total salto horizontal	Experimental	30	31,17	470,000	0,564
	Control	34	33,68		
Postest total salto pie derecho	Experimental	30	35,90	408,000	0,134
	Control	34	29,50		
Postest total salto pie izquierdo	Experimental	30	34,67	445,000	0,357
	Control	34	30,59		
Postest total locomoción	Experimental	30	39,05	313,500	0,007
	Control	34	26,72		

n= 64

Al analizar los baremos del total de la prueba de las habilidades motrices básicas de locomoción (HMBL) en el postest, se halló que en el grupo experimental se eliminó la clasificación bajo, aumentó la categoría intermedio alto (7%), y aparece la categoría alto (3%) lo cual, significa mejores resultados en comparación con el pretest, debido a la implementación de los juegos tradicionales estructurados para 12 semanas. En cuanto al grupo control, se evidencia que si bien hay una disminución del (33%) en la categoría bajo, todavía se encuentra un (32%) de los estudiantes en esta, lo cual, se infiere que, al no trabajar un programa o estrategia enfocado específicamente en las habilidades motrices básicas de locomoción, los niños pueden permanecer en un patrón elemental a la hora de realizar acciones que implican caminar, correr, saltar y el uso de combinaciones a partir de estas; afectando las fases siguientes del desarrollo motor y la participación en situaciones complejas a nivel deportivo.

## 8. DISCUSIÓN

En la evaluación (pre - test) de las habilidades motrices básicas de locomoción se encontró que los niños y niñas estaban en un nivel inicial o elemental (Goodway et al., 2006, 2011; Mc Clenaghan & Gallahue, 1985, 2013), es decir, que presentaron falencias en el desarrollo de las pruebas específicas, lo cual, afecta la competencia motriz (Carballo-Fazanes et al., 2022; Roa González et al., 2019; Ruiz Pérez et al., 2007); esto coincide con varios estudios donde se encontraron en un estado bajo e intermedio de desarrollo los indicadores de locomoción: caminar (65,83%), correr (76,66%) y saltar (75,84%) (Caiza López et al., 2022); y en el total de la habilidad de locomoción nivel bajo (54,3%) e intermedio bajo (29,8%) en niños colombianos, indicando que se hace vital la "implementación de actividades específicas y diversas que le permita a los infantes experimentar un bagaje motor

amplio desde estrategias lúdicas” (Cuervo Zapata et al., 2021, p. 163). De igual manera, la investigación propuesta por Nazario et al., (2021) reporta que se ha encontrado un desarrollo motor atípico en esta población estudiada, es decir por debajo de los niveles esperados para la edad y no alcanzan los logros en baterías propuestas como TGMD-2 y MOBAQ respectivamente.

Por otro lado, el empleo de una unidad didáctica fue efectiva dado el incremento de las habilidades motrices básicas en el postest del grupo experimental, convirtiéndose en un apoyo pedagógico al área de educación física. Diferentes investigaciones han reportado resultados similares, donde se ha convertido según la literatura científica en “un proceso que permite a docentes y estudiantes hacer conciencia de los avances en el aprendizaje a partir de la metacognición sistemática” (Pérez Hernández et al., 2022, p. 1144), en otras palabras, permite que el docente pueda programar sus actividades teniendo presente las HMB, sus objetivos, la evaluación y el plan individual de ajustes razonables (PIAR) dando posibles rutas de atención a las dificultades encontradas a nivel motriz en los niños y niñas; posibilitando su participación y estimulación temprana de las mismas en lo bio-psico-social (Guillen Pereira et al., 2019).

De manera similar con el presente estudio, se ha implementado propuestas desde la ludomotricidad en el escenario educativo para el fortalecimiento de una motricidad integral partiendo de las HMB de locomoción, ya que destacan que “en el área de educación física los juegos motores permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz, de las habilidades y destreza adquiridas” (Pol-Rondón et al., 2021, p. 146) al igual que las capacidades psicomotrices dejando de lado la metodología mecanicista de la eficacia- rendimiento en educación física (Chávez & Valecillos, 2013). Por ejemplo, de manera semejante con la propuesta, se localizó el juego popular la Oca que contó con actividades de manejo de móviles incluyendo las habilidades de locomoción que sirvió “como elemento de evaluación formativa, como recurso didáctico, motivador y globalizador de las habilidades motrices básicas” (Ureña Orfín et al., 2008, p. 36).

Así mismo, las actividades deportivas tanto en deportes individuales como de conjunto permeadas por el juego de HMB incrementan el aprendizaje - rendimiento motor y la motivación (Caiza López et al., 2022; Gómez-Álvarez et al., 2021; Hernández Garay, 2020) y las demás dinámicas escogidas por el docente desde un tinte lúdico como son los juegos tradicionales favorecen “la parte motriz y cognitiva, siempre cuidando que la lógica interna y la interrelación de las partes sea significativa para el estudiante considerando la selección de contenidos o aprendizajes esperados” (Pérez Hernández et al., 2022, p. 1142). Por otro lado, se ha demostrado que el coeficiente motor se aumenta cuando el niño está inmerso en actividades físicas a nivel extracurricular inclusive desde edades en educación preescolar (García-Marin & Fernández-López, 2020).

Finalmente, se halló un estudio reciente que aborda un programa de estimulación motriz que se acerca a una secuencia didáctica de 24 sesiones de 3 veces por semana con 75 minutos de duración cada sesión, cuya intervención fue a través de actividades lúdicas y se evaluó a partir del TGMD-2; donde mejoró significativamente la competencia motriz en los estudiantes del grado tercero y cuarto de primaria, concluyendo “que un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas de ocho semanas de duración con tres sesiones

semanales, mejora significativamente el nivel de desarrollo motor grueso” (Mera Massri et al., 2022, p. 726).

## 9. CONCLUSIONES

El estudio evidenció en cuanto al pretest de HMBL, que no existe diferencias estadísticamente significativas ( $p>0.05$ ) entre el grupo experimental y el grupo control en las habilidades de marcha y salto horizontal, además, que el grupo control fue superior en las pruebas de correr, salto en pie derecho e izquierdo y en la sumatoria total. Por otro lado, en cuanto a las diferencias entre el pretest y el postest (Prueba de Wilcoxon) en las habilidades evaluadas del grupo experimental, se encontró resultados estadísticamente significativos ( $p<0.05$ ) en todas las pruebas, lo cual, es posible inferir que la unidad didáctica basada en juegos tradicionales fue un insumo estratégico valioso para el aprendizaje y competencia motriz de los participantes, a la vez, que posibilita al docente verificar de manera temprana las actividades planificadas que dieron resultados positivos para incrementar el nivel y enriquecer aquellas que no obtuvieron los efectos deseados. Finalmente, en el postest de HMBL el grupo experimental estuvo superior en casi todas las pruebas, excepto en la habilidad de salto horizontal según los rangos promedios. Adicionalmente, se encontró diferencias estadísticamente significativas ( $p<0.05$ ) entre el grupo experimental y control en las habilidades de marcha, correr y la sumatoria total.

En cuanto a las limitaciones y recomendaciones que presentó el estudio: se encontró (I) la duración de cada sesión de clase fue de 60 minutos, lo cual, se sugiere incrementar ésta para contrastar resultados, (II) es importante ampliar la muestra del estudio y la evaluación de HMBL en otros grados escolares de primaria, (III) se recomienda implementar unidades didácticas basadas en juegos tradicionales como apoyo en las habilidades de manipulación y estabilización; en pro de conocer el repertorio de HMB en los estudiantes, ya que se constituye en un pilar importante para una alfabetización cognitivo-motriz y establecer una motricidad integral.

## 10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida, A., & Castro, U. (2020). Los juegos tradicionales y la educación en Canarias: de las propuestas del siglo XIX a las regulaciones autonómicas. *Historia de La Educación*, 38(0), 101. <https://doi.org/10.14201/hedu201938101126>
- Bantulá Janot, J., & Mora Verdeny, J. M. (2005). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Paidotribo. <https://acortar.link/zNqx8u>
- Caiza López, A. J., Mestre Gómez, U., Andino Jaramillo, R. A., & Chela Coyago, O. F. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3370–3387. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i3.2470](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470)
- Carballo-Fazanes, A., Rodríguez-Fernández, J. E., Mohedano-Vázquez, N., Rodríguez-Núñez, A., & Abelairas-Gómez, C. (2022). Competencia motriz y

condición física relacionada con la salud en escolares de Educación Primaria. *Retos*, 46, 218–226. <https://doi.org/10.47197/retos.v46.93906>

Carcamo-Oyarzun, J., Peña-Troncoso, S., & Cumilef-Bustamante, P. (2022). Content validity of the MOBAC Battery for the assessment of the curricular motor skill-related aims in Physical Education. *Estudios Pedagógicos*, 48(1), 309–322. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052022000100309>

Castañer Balcells, M., & Camerino Foguet, O. (2013). *La educación Física en la enseñanza primaria: una propuesta curricular para la reforma*. INDE.

Chang, S. H., Ward, P., & Goodway, J. D. (2020). The effect of a content knowledge teacher professional workshop on enacted pedagogical content knowledge and student learning in a throwing unit. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25(5), 493–508. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1743252>

Chaparro Díaz, Y. A., Saavedra Castelblanco, Y., & Caro Cely, W. F. (2021). La irradiación deportiva como potenciador de las habilidades motrices básicas en niños de 5 y 6 años de edad. *Revista Científica UNINCCA*, 22(2), 179–188. <https://acortar.link/1mdCes>

Chaverra, B. E., Gaviria, F. D., Gonzalez, E. V., Uribe, I. D., Díaz, J. B., Padierna, J. C., Martínez, J. D., & Bustamante, S. A. (2010). Estándares Básicos De Competencia Para El Área De Educación Física, Recreación Y Deporte En El Departamento De Antioquia. *Litoimpresos y Servicios Ltda.*, 1, 1–66. <https://acortar.link/Wo2uM9>

Chávez, M., & Valecillos, C. (2013). Estudio diagnóstico sobre la aplicación del juego en la Educación Física: Caso Municipio Torbes, estado Táchira. *Investigación y Postgrado*, 28(1), 165–180. <https://acortar.link/l4ebWJ>

Colombia. Ministerio Educación Nacional. (2000). *Serie lineamientos curriculares Educación Física , Recreación y Deporte*. Ministerio de Educación Física. <https://acortar.link/nADRpX>

Colombia. Ministerio de Salud Nacional. (1993). Resolución N° 8430 de 1993, por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud. *Ministerio de Salud*, 1–19. <https://acortar.link/QOT2C>

Colombia. Ministerio Educación Nacional. (2022). *Orientaciones curriculares para la educación física, recreación y deportes en educación básica y media*. Ministerio de Educación Nacional. <https://acortar.link/XiG7IU>

Cuervo Zapata, J. J., Zapata Loaiza, L. T., Arias, V. M., Montoya Grisales, N. E., & González Palacio, E. V. (2021). Relación entre las habilidades motrices básicas y el índice de masa corporal en niños y niñas pertenecientes a clubes deportivos. *Revista Digital de Educación Física*, 72, 160–176. <http://emasf.webcindario.com>

Gallego Tobón, C., Gallego Tobón, F., & González Palacio, E. V. (2019). Abordaje de la educación motriz en los preescolares del municipio de Bello-Colombia. *Viref*, 8(2), 65–82. [file:///C:/Users/riled/Downloads/document \(3\).pdf](file:///C:/Users/riled/Downloads/document%20(3).pdf)

- García-Marín, P., & Fernández-López, N. (2020). Asociación de la competencia en las habilidades motrices básicas con las actividades físico-deportivas extracurriculares y el índice de masa corporal en preescolares. *Retos*, 2041(38), 33–39. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.71896>
- García, P., & Fernández, N. (2020). Asociación de la competencia en las habilidades motrices básicas con las actividades físico-deportivas extracurriculares y el índice de masa corporal en preescolares. *Retos*, 38, 33–39. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.71896>
- Gómez-Álvarez, N., Schweppe-Villa, A., Parra-Gatica, A., Cid-Rojas, F., Pavez-Adasme, G., & Hermosilla-Palma, F. (2021). Acute effects of different warm-up strategies on physical performance and motor skills in schoolchildren. *Retos*, 42, 18–26. <https://doi.org/10.47197/RETOS.V42I0.86525>
- González Palacio, E. V., Montoya, N., Cardona, Y., Marín, J., & Muñoz, B. (2021). Diseño y Validación de una batería de habilidades motrices básicas para niños entre 5 y 11 años. *Revista Boletín Redipe*, 10(2), 165–181. <https://doi.org/https://doi.org/hk2m>
- Goodway, J. D., Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2011). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. McGraw-Hill. <https://acortar.link/f8zLmG>
- Goodway, J. D., Ozmun, J. C., & Gallahue, D. L. (2006). Understanding motor development infants, childrens, adolescents, adults. In *Indiana: Jones & Bartlett*.
- Guillen Pereira, L., Rojas Valladares, L., Formoso Mieres, A. A., Contreras Velázquez, L. M., & Estevez Pichs, M. A. (2019). Influence of early stimulation on the sensorimotor development of children aged four to six: A vision from Karate Do. *Retos*, 2041(35), 147–155. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/63104>
- Hernández Garay, A. (2020). Juegos Para Desarrollar Las Habilidades Motrices Básicas En Los Niños De 6-7 Años. *Revista Pedagógica de La Universidad de Cienfuegos*, 16(77), 162–171. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000600162&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000600162&lng=es&nrm=iso&tlng=es)
- Hernández, J., Curiel, A., Velázquez, R., Castejón, F., López, C., López, A., Maldonado, A., & Martínez, M. (2004). *La evaluación en educación física. Investigar y práctica en el ámbito escolar*. GRAÓ.
- Lavega, P., Prat, Q., Ocariz Granja, U., Serna, J., & Muñoz-Arroyave, V. (2018). Aprendizaje basado en la reflexión sobre la acción a través de los juegos tradicionales. El caso de la pelota sentada. *Cultura y Educacion*, 30(1), 142–176. <https://doi.org/10.1080/11356405.2017.1421302>
- López Abella, L. M., & Juanes Giraud, B. Y. (2021). Metodología para evaluar las habilidades motrices básicas en estudiantes de la educación básica

primaria. *Mendive*, 19(3), 743–754. <https://acortar.link/AGgSBX>

Mc Clenaghan, B., & Gallahue, D. (1985). *Los movimientos Fundamentales*. Médica Panamericana.

Mc Clenaghan, B., & Gallahue, D. (2013). Movimientos fundamentales, su desarrollo y rehabilitación. In Intergovernmental Panel on Climate Change (Ed.), *Climate Change 2013 - The Physical Science Basis* (Vol. 53, Issue 9, pp. 1–30). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Mera Massri, E. A., Armijos Armijos, J. C., & Luarte Rocha, C. E. (2022). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia. *Retos*, 43, 719–727. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.86575>

Nazario, P. F., Lopes Vieira, J. L., Both, J., Cardoso Amorim, A., Bim, R. H., & Ferreira, L. (2021). Qualidade avaliativa do Test of Gross Motor Development 2: Uma investigação com base na Teoria de Resposta ao Item. *Retos*, 42, 696–704. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86427>

Palazón Pedreño, P. (2015). Recuperar los juegos tradicionales en los niños de 3 años. *Experiencias*, 4(2), 65–70. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5148022>

Pérez Hernández, H. J., Simoni Rosas, C., Fuentes - Rubio, M., & Castillo - Paredes, A. (2022). La Ludomotricidad y Habilidades Motrices Básicas Locomotrices (Caminar, Correr y Saltar). Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México. *Retos*, 44(2021), 1141–1146. <https://acortar.link/n5slbC>

Pol-Rondón, Y., Durruthy-Rivera, R., & Alejandro Robert-Gómez, D. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Revista Especializada En Ciencias de La Cultura Física y Del Deporte.*, 18(49), 143–151. <https://acortar.link/hVqods>

Polít, H., & Hungler, B. (2005). *Investigación Científica en Ciencias de la Salud*. McGraw - Hill.

Rivadeneira, E. (2017). Lineamientos teóricos y metodológicos de la investigación cuantitativa en ciencias sociales. *In Crescendo*, 8(1), 115. <https://doi.org/10.21895/incres.2017.v8n1.11>

Roa González, S. V., Hernández Garay, A., & Valero Inerarity, A. (2019). Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa educa a tu hijo. *Revista Conrado*, 15(69), 386–393. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Ruiz Pérez, L., Mata, E., & Moreno, J. (2007). Los problemas evolutivos de coordinación motriz y su tratamiento en la edad escolar: estado de la cuestión. *European Journal of Human Movement*, 18(0), 1–17. <https://acortar.link/tkXwwh>

Ureña Ortín, N., Ureña Villanueva, F., & Alarcón López, F. (2008). Una propuesta de evaluación para las habilidades motrices básicas en Educación Primaria a través de un juego popular: la oca. *Retos*, 14, 35–42. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i14.35008>

Valero Valenzuela, A., & Gómez-López, M. (2008). The importance of traditional sports and games in teaching Physical Education in post modern society. *Investigación Educativa*, 12, 131–141. <https://revistas.usal.es/index.php/0212-0267/article/view/hedu201938101126>

Fecha de recepción: 29/11/2022  
Fecha de aceptación: 16/12/2022