

¿Qué es la ludomotricidad? Fundamentos epistemológicos, pedagógicos y didácticos de una perspectiva emergente para la Educación Física contemporánea

*What is ludomotricity?
Epistemological, pedagogical, and didactic foundations
of an emerging perspective for contemporary Physical
Education.*

Héctor Jesús Pérez Hernández¹, Cesar Simoni Rosas ²

¹Benemérita Escuela Normal Veracruzana Enrique C. Rébsamen

²Escuela Normal Superior Federalizada del Estado de Puebla

Recibido: 29 de Enero 2026

Aceptado: 13 de Abril 2026

Publicado: 18 de Julio 2026

Resumen

En las últimas décadas, la Educación Física ha experimentado un proceso de transformación conceptual orientado a superar los enfoques tradicionales centrados exclusivamente en el desarrollo de capacidades físicas y habilidades deportivas, en este contexto, la ludomotricidad emerge como una perspectiva pedagógica que reconoce el valor formativo del juego, la acción motriz y la experiencia lúdica como medios para promover aprendizajes significativos, desarrollo integral y participación activa. Aunque el término ha ganado presencia en la literatura especializada de América Latina, aún persisten debates sobre su conceptualización, fundamentos y alcances educativos.

El presente artículo tiene como propósito analizar el origen, evolución y significado de la ludomotricidad, así como sus principales aportaciones a la Educación Física contemporánea, a partir de una revisión documental y de los aportes provenientes de la praxiología motriz, la motricidad humana y las teorías socioculturales del aprendizaje, se plantea que la ludomotricidad constituye una perspectiva pedagógica que trasciende la utilización instrumental del juego para convertirse en una vía de construcción

¹Catedrático de la Benemérita
Escuela Normal Veracruzana
Enrique C. Rébsamen
<https://orcid.org/0000-0002-5500-707X>

²Catedrático de la Escuela Normal
Superior Federalizada del Estado de
Puebla
<https://orcid.org/0000-0002-6960-3550>

de experiencias motrices significativas, se argumenta que este enfoque favorece el desarrollo de competencias motrices, cognitivas, sociales, emocionales y culturales, contribuyendo a una comprensión más amplia del movimiento humano dentro de los procesos educativos.

Palabras clave: ludomotricidad, juego motor, Educación Física, motricidad humana, praxiología motriz, innovación educativa.

Abstract

In recent decades, Physical Education has undergone a conceptual transformation aimed at moving beyond traditional approaches focused exclusively on the development of physical capacities and sports skills. In this context, ludomotricity has emerged as a pedagogical perspective that recognizes the formative value of play, motor action, and playful experiences as means to promote meaningful learning, holistic development, and active participation. Although the term has gained traction in the specialized literature of Latin America, debates persist regarding its conceptualization, foundations, and educational scope.

This article aims to analyze the origin, evolution, and meaning of ludomotricity, as well as its main contributions to contemporary Physical Education. Based on a documentary review and contributions from motor praxeology, human motor skills, and sociocultural learning theories, it proposes that ludomotricity constitutes a pedagogical perspective that transcends the instrumental use of play to become a means of constructing meaningful motor experiences. It argues that this approach favors the development of motor, cognitive, social, emotional, and cultural competencies, contributing to a broader understanding of human movement within educational processes.

Keywords: ludomotricity, motor play, Physical Education, human motor skills, motor praxeology, educational innovation.

Introducción

La Educación Física actual atraviesa un momento de profundas transformaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares, los cambios sociales, culturales y educativos ocurridos durante las últimas décadas han impulsado la necesidad de replantear los fundamentos sobre los cuales históricamente se ha construido esta disciplina, en consecuencia, los enfoques centrados exclusivamente en el rendimiento físico, el entrenamiento deportivo o la mejora de las capacidades condicionales han comenzado a ceder espacio a perspectivas más amplias que reconocen el valor educativo de la corporeidad, la motricidad y la experiencia humana del movimiento (motricidad).

Esta transformación responde a una comprensión más compleja del ser humano, actualmente se reconoce que las personas no solamente se mueven para desarrollar capacidades físicas; también se expresan, comunican, interactúan, construyen identidad, generan conocimiento y establecen relaciones sociales a través del movimiento, la acción motriz deja de concebirse como una respuesta mecánica para convertirse en una manifestación integral de la experiencia humana.

En este escenario emerge la ludomotricidad como una propuesta que busca recuperar el valor pedagógico del juego y de las experiencias motrices lúdicas, su desarrollo se encuentra estrechamente vinculado a los avances de la praxiología motriz, a las teorías de la motricidad humana y a los enfoques constructivistas del aprendizaje, los cuales coinciden en reconocer que el conocimiento se construye mediante la interacción activa con el entorno.

La creciente presencia de la ludomotricidad en los discursos académicos de la Educación Física latinoamericana responde, en gran medida, a la necesidad de encontrar alternativas metodológicas que permitan construir experiencias educativas más inclusivas, participativas y significativas, en un contexto donde los sistemas educativos buscan favorecer el desarrollo integral de las y los estudiantes, el juego deja de ser un recurso complementario para convertirse en un elemento central de los procesos formativos.

Sin embargo, a pesar de su creciente utilización, el concepto de ludomotricidad continúa siendo objeto de diversas interpretaciones, en algunos casos se le considera sinónimo de juego motor; en otros, se le identifica como una estrategia metodológica o como una forma específica de intervención didáctica, esta diversidad de interpretaciones pone de manifiesto la necesidad de profundizar en su análisis conceptual y epistemológico.

Comprender qué es la ludomotricidad implica reflexionar sobre la naturaleza del juego, la acción motriz, la experiencia corporal y los procesos educativos que se generan cuando las personas participan en actividades lúdicas, también exige reconocer que las prácticas motrices poseen significados culturales, sociales y afectivos que trascienden la mera ejecución técnica de movimientos.

Desde esta perspectiva, el presente artículo busca responder una pregunta fundamental para la Educación Física: ¿qué es realmente la ludomotricidad y por qué se ha convertido en un concepto relevante para comprender los procesos educativos mediados por el movimiento y el juego?

Desarrollo

Para comprender el significado actual de la ludomotricidad resulta necesario revisar algunos antecedentes históricos relacionados con el estudio del juego y de la motricidad.

El juego constituye una de las actividades más antiguas desarrolladas por la humanidad, mucho antes de la existencia de sistemas educativos formales, las personas aprendían habilidades, valores, normas sociales y formas de interacción mediante actividades lúdicas, diversas investigaciones antropológicas han demostrado que el juego ha estado presente en prácticamente todas las culturas y períodos históricos conocidos.

Uno de los primeros autores que analizó el juego desde una perspectiva cultural fue Johan Huizinga, en su obra *Homo Ludens*, publicada originalmente en 1938, sostuvo que el juego constituye una dimensión esencial de la cultura humana, para Huizinga, las personas

no juegan porque pertenecen a una cultura; por el contrario, gran parte de la cultura surge y se desarrolla a través del juego, esta idea representó una ruptura importante con las concepciones que consideraban el juego únicamente como una actividad recreativa o infantil.

Posteriormente, Roger Caillois amplió estas reflexiones al proponer una clasificación de las actividades lúdicas basada en diferentes formas de participación, sus aportaciones permitieron comprender la diversidad de manifestaciones que puede asumir el juego dentro de las sociedades humanas. Sin embargo, sería hasta finales del siglo XX cuando el estudio del juego comenzaría a vincularse de manera más profunda con los procesos motrices y educativos, en este contexto adquieren especial relevancia los trabajos desarrollados por Pierre Parlebas. (ver tabla 1)

Parlebas propuso una nueva forma de comprender las prácticas motrices mediante la creación de la praxiología motriz, disciplina científica dedicada al estudio de la acción motriz, en la cual los juegos y deportes dejaron de entenderse exclusivamente como actividades físicas para convertirse en sistemas complejos de interacción, la principal aportación de Parlebas consistió en demostrar que toda situación motriz posee una lógica interna determinada por las relaciones que establecen los participantes con otras personas, con el espacio, con los objetos y con las reglas de la actividad, esta visión permitió analizar los juegos desde una perspectiva estructural y educativa.

A partir de estos planteamientos comenzó a consolidarse el concepto de juego motor, este término se utilizó para describir aquellas situaciones lúdicas en las que la acción motriz constituye el elemento central de la participación, no obstante, conforme avanzaron las investigaciones en Educación Física, algunos autores comenzaron a señalar que el concepto de juego motor resultaba insuficiente para explicar la riqueza educativa de las experiencias lúdicas, si bien describía adecuadamente la presencia del movimiento en el juego, no alcanzaba a explicar los procesos de aprendizaje, socialización, creatividad y construcción de significados que se generan durante la participación.

Es precisamente en este contexto donde surge la noción de ludomotricidad, que puede interpretarse como una evolución conceptual que amplía la comprensión tradicional del juego motor, mientras el juego motor describe una actividad específica, la ludomotricidad propone una manera de entender y utilizar dichas experiencias desde una perspectiva pedagógica. En América Latina, particularmente en México, Brasil, Colombia, Argentina y Chile, diversos investigadores han contribuido al fortalecimiento de este concepto, sus trabajos han puesto énfasis en la necesidad de reconocer el valor educativo de las experiencias lúdico-motrices y en la importancia de construir propuestas pedagógicas centradas en la participación activa de los estudiantes. (ver figura 1)

Desde esta visión, la ludomotricidad deja de ser una simple estrategia metodológica para convertirse en una forma de comprender la relación entre juego, movimiento, aprendizaje y desarrollo humano.

Figura 1.
Evolución conceptual de la ludomotricidad



Fuente: Elaboración propia a partir de Huizinga (2007), Parlebas (2001) y Pérez Hernández y Simoni (2021).

Tabla 1.
Principales aportaciones históricas a la construcción de la ludomotricidad

Autor	Aportación principal
Johan Huizinga	El juego como fundamento de la cultura humana
Roger Caillois	Clasificación de las formas lúdicas
Pierre Parlebas	Desarrollo de la praxiología motriz
Manuel Sérgio	Teoría de la motricidad humana
Pérez Hernández y Simoni	Desarrollo contemporáneo del concepto de ludomotricidad

Fuente: Elaboración propia.

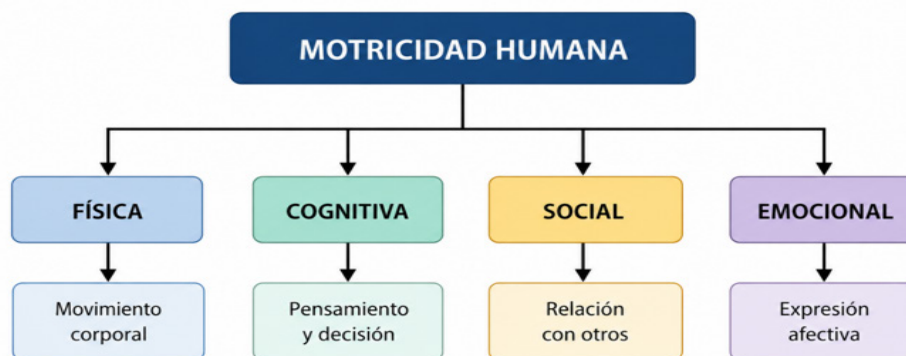
Toda propuesta pedagógica se sustenta en concepciones específicas acerca del ser humano, el aprendizaje, el conocimiento y la educación, en el caso de la ludomotricidad, sus fundamentos trascienden las perspectivas tradicionales de la Educación Física para situarse en un marco epistemológico interdisciplinario que integra aportaciones provenientes de la motricidad humana, la praxiología motriz, las teorías socioculturales del aprendizaje y la fenomenología del cuerpo (Parlebas, 2001; Sérgio, 2003; Whitehead, 2019).

La importancia de analizar estos fundamentos radica en que permiten comprender que la ludomotricidad no constituye únicamente un conjunto de actividades lúdicas destinadas a incrementar la motivación estudiantil, por el contrario, representa una forma específica de interpretar el movimiento humano como experiencia educativa, cultural y social, desde esta perspectiva, las experiencias ludomotrices adquieren significado porque constituyen espacios donde las personas construyen conocimiento, desarrollan competencias, establecen relaciones y generan procesos de transformación individual y colectiva (Pérez Hernández & Simoni Rosas, 2021).

Uno de los pilares conceptuales más relevantes de la ludomotricidad se encuentra en la teoría de la motricidad humana desarrollada por Manuel Sérgio, este autor cuestionó la visión tradicional de la Educación Física centrada exclusivamente en el cuerpo biológico y propuso comprender el movimiento como una manifestación integral de la existencia humana (Sérgio, 2003), durante gran parte del siglo XX, el movimiento fue estudiado principalmente desde enfoques biomecánicos, anatómicos y fisiológicos, aunque estas disciplinas aportaron conocimientos fundamentales sobre el funcionamiento corporal, tendieron a reducir la complejidad del fenómeno motor a variables físicas observables (Crum, 2012).

En respuesta a esta limitación, Sérgio (2003) planteó que la motricidad humana constituye una expresión intencional y trascendente mediante la cual las personas se relacionan con el mundo, desde este marco de referencia, correr, saltar, lanzar, jugar o bailar no representan únicamente acciones mecánicas; constituyen formas de expresión, comunicación, construcción de identidad y producción cultural. Esta concepción resulta fundamental para comprender la ludomotricidad porque permite reconocer que las experiencias lúdicas generan aprendizajes que trascienden el desarrollo físico, cuando un estudiante participa en un juego cooperativo, no solo moviliza habilidades motrices, sino que también desarrolla capacidades relacionadas con la comunicación, la toma de decisiones, la empatía y la convivencia (UNESCO, 2024). (Ver figura 2)

Figura 2.
La motricidad humana como experiencia integral



Fuente: Elaboración propia a partir de Manuel Sérgio.

Otro fundamento esencial de la ludomotricidad proviene de la praxiología motriz desarrollada por Pierre Parlebas, define la acción motriz como el objeto de estudio de la Educación Física y propone analizar las prácticas corporales a partir de las relaciones que los participantes establecen durante la actividad (Parlebas, 2001). La principal aportación de la praxiología motriz consiste en demostrar que toda situación motriz posee una lógica interna determinada por las interacciones que se generan entre los participantes, los espacios, los objetos y las reglas, según Parlebas (2001), estas relaciones configuran sistemas específicos de acción que influyen directamente en los comportamientos motores y en los procesos de toma de decisiones. (Ver tabla 2)

Bajo esta teoría los juegos dejan de ser considerados simples actividades recreativas para convertirse en auténticos laboratorios de aprendizaje, cada situación ludomotriz implica interpretar información, anticipar acontecimientos, resolver problemas y adaptarse continuamente a las condiciones cambiantes del entorno (Lagardera & Lavega, 2011). La ludomotricidad retoma estos planteamientos para reconocer que los aprendizajes emergen tanto de la ejecución motriz como de las interacciones que se producen durante la participación, en consecuencia, el valor educativo de una actividad no depende exclusivamente de los movimientos realizados, sino también de las experiencias relacionales, cognitivas y emocionales que genera.

Tabla 2.
Componentes de la lógica interna según la praxiología motriz

Elemento	Características
Compañeros	Cooperación y ayuda mutua
Adversarios	Oposición y estrategia

Espacio	Exploración y adaptación
Objetos	Manipulación e interacción
Reglas	Organización de la acción

Fuente: Elaboración propia a partir de Parlebas (2001).

La ludomotricidad encuentra igualmente sustento en las teorías constructivistas del aprendizaje, el conocimiento no se transmite de manera pasiva desde el docente hacia el estudiante, sino que se construye activamente mediante la interacción con el entorno (Piaget, 1978), para Piaget, el aprendizaje implica procesos permanentes de adaptación, asimilación y acomodación, estas operaciones cognitivas se desarrollan cuando las personas enfrentan situaciones que desafían sus esquemas previos de conocimiento.

Las experiencias ludomotrices constituyen escenarios privilegiados para este proceso porque colocan a los estudiantes frente a desafíos que requieren observación, exploración, experimentación y resolución de problemas, cuando un participante debe decidir cómo superar un reto cooperativo o diseñar una estrategia de juego, está construyendo conocimiento a partir de la acción, diversos estudios recientes han confirmado que las metodologías activas basadas en el juego favorecen el aprendizaje significativo y promueven niveles más elevados de implicación cognitiva en comparación con modelos tradicionales centrados en la repetición técnica (Casey & MacPhail, 2018; Fernández-Río et al., 2023).

Las aportaciones de Lev Vygotsky complementan esta visión al destacar la importancia de la interacción social en los procesos de aprendizaje, para este autor, el desarrollo cognitivo tiene un origen esencialmente social y ocurre inicialmente en el plano interpsicológico antes de interiorizarse en el plano individual (Vygotsky, 1979), las experiencias ludomotrices favorecen este proceso porque generan contextos donde los participantes dialogan, negocian acuerdos, construyen reglas, resuelven conflictos y comparten estrategias, de esta manera, el conocimiento emerge de la interacción y de la colaboración entre los integrantes del grupo.

Este aspecto adquiere especial relevancia en los contextos educativos actuales, donde se reconoce la necesidad de desarrollar competencias relacionadas con la convivencia, la ciudadanía democrática y el trabajo colaborativo (UNESCO, 2024). (Ver figura 3)

Figura 3.

Aprendizaje ludomotriz desde el socioconstructivismo



Fuente: Elaboración propia a partir de Vygotsky.

La fenomenología del cuerpo y la experiencia vivida

Otro fundamento importante para comprender la ludomotricidad proviene de la fenomenología, particularmente de las aportaciones de Maurice Merleau-Ponty, este autor sostiene que las personas no poseen simplemente un cuerpo como objeto físico, sino que experimentan el mundo a través de él (Merleau-Ponty, 1993), el cuerpo constituye el medio fundamental mediante el cual se construyen las experiencias humanas, la percepción, la emoción, la interacción y el aprendizaje se encuentran profundamente vinculados con la experiencia corporal.

La fenomenología permite comprender que las actividades ludomotrices no son únicamente acciones observables desde el exterior, también son experiencias subjetivas cargadas de emociones, significados y vivencias personales, cuando un estudiante participa en un juego de exploración, experimenta sensaciones de incertidumbre, curiosidad, entusiasmo o satisfacción que forman parte integral del proceso educativo, por ello, la ludomotricidad reconoce el valor de la experiencia vivida como fuente de aprendizaje y como elemento central para la construcción de significados.

La evolución de la Educación Física durante las últimas décadas ha impulsado la aparición de nuevos conceptos orientados a comprender el movimiento humano desde perspectivas más integrales, entre estos conceptos destaca la ludomotricidad, una categoría emergente que busca explicar el valor formativo de las experiencias motrices desarrolladas en contextos lúdicos.

Aunque el término todavía se encuentra en proceso de consolidación teórica, su desarrollo responde a la necesidad de superar enfoques reduccionistas que interpretan el juego únicamente como una estrategia recreativa o como un recurso metodológico para incrementar la motivación estudiantil (Pérez y Simoni, 2021), desde este modelo, la ludomotricidad constituye una forma de comprender el aprendizaje humano a partir de las experiencias que las personas construyen cuando juegan, interactúan, exploran, crean y toman decisiones mediante la acción motriz.

Su interés principal no se centra exclusivamente en el juego como actividad, sino en los procesos educativos, culturales, cognitivos y socioemocionales que emergen durante la experiencia lúdica, en consecuencia, la ludomotricidad puede entenderse como una perspectiva pedagógica que estudia y promueve experiencias motrices de carácter lúdico orientadas al desarrollo integral de las personas (Pérez y Simoni, 2021).

A partir de los fundamentos analizados, la ludomotricidad puede definirse como una perspectiva pedagógica de la Educación Física que organiza, promueve y analiza experiencias motrices de carácter lúdico mediante las cuales las personas construyen aprendizajes significativos, desarrollan competencias y saberes motrices, fortalecen relaciones sociales, expresan emociones y participan activamente en procesos de construcción cultural (Pérez y Simoni, 2021).

Esta conceptualización permite comprender que la ludomotricidad trasciende la noción tradicional de juego motor para convertirse en un enfoque educativo orientado al desarrollo integral de la persona.

Uno de los aspectos que requiere mayor precisión conceptual consiste en diferenciar la ludomotricidad de otros términos frecuentemente utilizados en Educación Física, aunque juego motor, recreación y ludomotricidad comparten elementos comunes, poseen finalidades y alcances distintos. (Ver tabla 4)

El juego motor hace referencia a situaciones lúdicas donde la acción motriz constituye el elemento central de participación (Parlebas, 2001).

La recreación, por su parte, se orienta principalmente hacia el disfrute, el bienestar y el aprovechamiento positivo del tiempo libre (Waichman, 2008).

La ludomotricidad incorpora componentes de ambos conceptos, pero los integra dentro de una perspectiva pedagógica orientada a la formación integral.

Tabla 4
Diferencias entre recreación, juego motor y ludomotricidad

Concepto	Propósito principal	Enfoque predominante
Recreación	Bienestar y disfrute	Tiempo libre
Juego motor	Participación lúdica	Acción motriz
Ludomotricidad	Formación integral	Experiencia lúdico-motriz significativa

Nota. Elaboración propia a partir de Parlebas (2001), Waichman (2008) y Pérez Hernández y Simoni Rosas (2021).

La ludomotricidad se distingue por promover aprendizajes que involucran múltiples dimensiones del desarrollo humano, lo que coincide con los planteamientos contemporáneos sobre educación integral y alfabetización motriz, las experiencias lúdico-motrices no se limitan al perfeccionamiento de habilidades físicas, sino que contribuyen simultáneamente al desarrollo cognitivo, socioafectivo, cultural, ético y creativo de las personas (Whitehead, 2019). (Ver figura 4)

En primer lugar, la dimensión motriz comprende el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias relacionadas con el movimiento, sin embargo, su finalidad trasciende el dominio técnico de las acciones corporales, ya que busca favorecer una relación positiva, autónoma y competente con la acción motriz, esto implica que los participantes no solo aprendan a ejecutar movimientos, sino que desarrollen confianza, seguridad y disposición para interactuar con diferentes situaciones motrices a lo largo de su vida.

Por otra parte, la dimensión cognitiva se manifiesta en los procesos de percepción, análisis, anticipación y toma de decisiones que acompañan toda experiencia ludomotriz, durante el juego, los participantes interpretan información, elaboran estrategias y resuelven problemas en contextos dinámicos y cambiantes, de acuerdo con Parlebas (2001), estas situaciones favorecen el desarrollo del pensamiento estratégico y la capacidad de adaptación, elementos fundamentales para la construcción de aprendizajes significativos.

La dimensión socioafectiva constituye otro componente esencial de la ludomotricidad, las experiencias lúdicas generan oportunidades para la cooperación, la comunicación, la empatía y la gestión de las emociones, a través de la interacción con otras personas, los participantes aprenden a trabajar en equipo, resolver conflictos y construir relaciones basadas en el respeto y la solidaridad, diversas investigaciones han demostrado que las metodologías basadas en el juego contribuyen significativamente al fortalecimiento de habilidades socioemocionales y a la mejora de la convivencia escolar (Fernández-Río et al., 2023).

Asimismo, la dimensión cultural reconoce que el juego es una manifestación social que refleja valores, tradiciones, costumbres y formas de organización propias de cada comunidad, desde esta perspectiva, la ludomotricidad favorece la recuperación y valoración de prácticas corporales tradicionales, contribuyendo al fortalecimiento de la identidad cultural y al reconocimiento de la diversidad, en este sentido, las experiencias ludomotrices pueden convertirse en espacios para la preservación y transmisión del patrimonio cultural de los pueblos (UNESCO, 2024).

De igual forma, la dimensión ética se encuentra presente en toda práctica lúdica debido a que implica la existencia de normas, acuerdos y responsabilidades compartidas, participar en experiencias ludomotrices favorece la construcción de valores relacionados con el respeto, la justicia, la equidad y la convivencia democrática, a través del juego, los participantes aprenden a reconocer derechos y responsabilidades, a respetar las diferencias y a actuar con sentido de corresponsabilidad dentro del grupo.

Finalmente, la dimensión creativa se expresa en la capacidad de generar respuestas novedosas y originales frente a situaciones cambiantes, la creatividad motriz se pone de manifiesto cuando las personas exploran alternativas de acción, modifican estrategias o producen nuevas formas de resolver los desafíos planteados por el juego, según Memmert (2015), esta capacidad constituye uno de los aportes más relevantes de las experiencias ludomotrices, ya que favorece la innovación, la flexibilidad cognitiva y la expresión personal.

En conjunto, estas dimensiones evidencian que la ludomotricidad representa una perspectiva educativa integral en la que el movimiento, el juego y la interacción social se convierten en medios privilegiados para la formación humana. Más que promover aprendizajes aislados, las experiencias ludomotrices posibilitan el desarrollo articulado de competencias motrices, cognitivas, socioemocionales, culturales, éticas y creativas que contribuyen al desarrollo integral de las personas. (ver figura 4)

Figura 4
Dimensiones formativas de la ludomotricidad



Nota. Elaboración propia a partir de Whitehead (2019), Parlebas (2001), UNESCO (2024) y Memmert (2015).

La ludomotricidad fortalece el protagonismo estudiantil al promover metodologías activas centradas en la participación, la exploración y la toma de decisiones, este enfoque favorece que los estudiantes se involucren de manera activa en la construcción de sus aprendizajes, desarrollando autonomía, iniciativa y capacidad para resolver problemas en contextos diversos, a su vez favorece la integración de múltiples dimensiones del desarrollo humano, las experiencias ludomotrices favorecen simultáneamente el desarrollo de competencias y saberes motrices, procesos cognitivos, habilidades socioemocionales y valores asociados con la convivencia, esta visión integral coincide con las tendencias actuales de la Educación Física que buscan formar sujetos capaces de actuar de manera competente tanto en el ámbito corporal como en el social y personal.

De igual manera, la ludomotricidad promueve la construcción de ambientes inclusivos y democráticos de aprendizaje, al valorar la diversidad de capacidades, experiencias y formas de participación, genera oportunidades para que todas las personas se involucren activamente en las actividades propuestas, esta característica favorece el respeto mutuo, la cooperación y el reconocimiento de las diferencias como elementos enriquecedores de la experiencia educativa.

Finalmente, la ludomotricidad contribuye al desarrollo de la alfabetización motriz y de competencias y saberes para la vida, al propiciar experiencias positivas y significativas relacionadas con el movimiento, favorece la motivación, la confianza y la disposición para participar en prácticas corporales a lo largo de toda la vida, asimismo, fortalece capacidades como la comunicación, la creatividad, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y la resolución de problemas, consideradas esenciales para desenvolverse en una sociedad compleja y en constante transformación.

En conjunto, estas aportaciones explican el creciente interés que la ludomotricidad ha despertado en los debates contemporáneos sobre innovación educativa en Educación Física, más que una estrategia metodológica basada en el juego, representa una perspectiva pedagógica integral que contribuye a resignificar el papel del movimiento y de las experiencias corporales en la formación humana.

Conclusiones

Para finalizar, el análisis realizado permite afirmar que la ludomotricidad constituye mucho más que una estrategia didáctica basada en el juego, se trata de una perspectiva pedagógica sustentada en sólidos fundamentos epistemológicos que integran aportaciones de la motricidad humana, la praxiología motriz, las teorías constructivistas del aprendizaje, la fenomenología del cuerpo y los enfoques contemporáneos de alfabetización motriz.

La ludomotricidad reconoce que las personas aprenden mediante experiencias corporales significativas que involucran dimensiones motrices, cognitivas, emocionales, sociales, culturales y éticas, esta visión permite superar modelos reduccionistas centrados exclusivamente en el rendimiento físico o la enseñanza técnica del movimiento.

Asimismo, se identificó que las experiencias ludomotrices favorecen la participación activa, la inclusión, la creatividad, la cooperación y la reflexión crítica, elementos considerados esenciales para responder a los desafíos educativos del siglo XXI.

Finalmente, la ludomotricidad representa una vía innovadora para fortalecer la Educación Física contemporánea y contribuir al desarrollo de una ciudadanía activa, saludable, crítica y comprometida con la convivencia democrática.

Referencias

Baena-Extremera, A., Granero-Gallegos, A., Pérez-Quero, F. J., Bracho-Amador, C., & Sánchez-Fuentes, J. A. (2021). Motivation and motivational climate as predictors of perceived importance of physical education in secondary education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(2), 1–15. <https://doi.org/10.3390/ijerph18020724>

Caillois, R. (2001). Los juegos y los hombres: *La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1958).

Casey, A., & Kirk, D. (2021). Models-based practice in physical education. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429271365>

Casey, A., & MacPhail, A. (2018). Adopting a models-based approach to teaching physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(3), 294–310. <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1429588>

Crum, B. (2012). *Movement culture and sport pedagogy*. Meyer & Meyer Sport.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). Self-determination theory: *Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.

Fernández-Río, J., Hortigüela-Alcalá, D., & Pérez-Pueyo, Á. (2023). Active methodologies in physical education: Current trends and future challenges. *Retos*, 49, 1–8. <https://doi.org/10.47197/retos.v49.97883>

Fernández-Río, J., Sanz, N., Fernández-Cando, J., & Santos, L. (2017). Impact of a sustained cooperative learning intervention on student motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 22(1), 89–105. <https://doi.org/10.1080/17408989.2015.1123238>

González-Víllora, S., García-López, L. M., Pastor-Vicedo, J. C., & Contreras-Jordán, O. R. (2019). Tactical understanding and game performance in physical education. *European Physical Education Review*, 25(3), 678–695. <https://doi.org/10.1177/1356336X17751268>

Hattie, J. (2023). *Visible learning: The sequel*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003385027>

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial. (Trabajo original publicado en 1938).

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2022). *Joining together: Group theory and group skills* (13th ed.). Pearson.

Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.

Lagardera, F., & Lavega, P. (2011). *Praxiología motriz: Fundamentos y aplicaciones*. Inde.

López-Pastor, V. M., & Pérez-Pueyo, Á. (2017). Evaluación formativa y compartida en educación: *Experiencias de éxito en todas las etapas educativas*. Universidad de León.

López-Pastor, V. M., Pérez-Pueyo, Á., & Barba-Martín, R. A. (2021). Formative and shared assessment in higher education. *Education Sciences*, 11(10), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci11100639>

Memmert, D. (2015). Teaching tactical creativity in sport: *Research and practice*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315776889>

Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Planeta-Agostini.

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2023). Innovative learning environments. *OECD Publishing*. <https://www.oecd.org/education/>

Parlebas, P. (2001). Juegos, deporte y sociedad: *Léxico de praxiología motriz*. Paidotribo.

Pérez Hernández, H. J., & Simoni Rosas, C. (2021). Transitando del juego motriz a la ludomotricidad en educación física. EmásF, *Revista Digital de Educación Física*, 68, 31–44. <https://emasf.webcindario.com>

Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas*. Siglo XXI.

Sérgio, M. (2003). Motricidade humana: *Um paradigma emergente*. Instituto Piaget.

Secretaría de Educación Pública. (2022). *Plan de estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria 2022*. Gobierno de México. <https://www.dof.gob.mx>

UNESCO. (2015). *Quality physical education: Guidelines for policy-makers*. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org>

UNESCO. (2024). *Quality physical education guidelines for policy-makers: Updated framework*. UNESCO Publishing. <https://www.unesco.org>

United Nations. (2023). Transforming education summit report. *United Nations*. <https://www.un.org>

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Whitehead, M. (2019). *Physical literacy across the world*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203702696>

Whitehead, M. (2024). Physical literacy: Conceptual foundations and future directions. *Journal of Sport and Health Science*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2023.10.001>