



Revista Inteligencia Estratégica

(Revista Científica en Ciencias Sociales e Interdisciplinaria)

Volumen 2, Número 1, enero - junio de 2025

ISSN: 3073-0139 (en línea)

Página Web: <https://revista.esici.edu.co/index.php/inest/index>

Bogotá, D.C., Colombia

La lúdica como estrategia para potenciar la motivación y el rendimiento académico en secundaria

Autor(es):

Alicia Camelo-Guarín

<https://orcid.org/0000-0002-0417-4441>

aliciacameloguarin@hotmail.com

Escuela de Inteligencia y Contrainteligencia “BG. Ricardo Charry Solano”, Colombia

Mardubis Mier-Rojano

<https://orcid.org/0009-0006-9172-5817>

mardubismier1994@gmail.com

Secretaría Distrital de Educación de Barranquilla, Colombia

Alexis Marriaga-Bolaño

<https://orcid.org/0009-0008-3978-0995>

docentealexismarriaga@gmail.com

Secretaría Distrital de Educación de Barranquilla, Colombia

Rohemi Alfredo Zuluaga-Ortiz

<https://orcid.org/0000-0002-7245-8761>

rohemi.zuluaga@unisinu.edu.co

Universidad del Sinú, Colombia

Citación APA: Camelo-Guarín, A., Mier-Rojano, M., Marriaga-Bolaño, A. y Zuluaga-Ortiz, R. A. (2025). La lúdica como estrategia para potenciar la motivación y el rendimiento académico en secundaria. *Inteligencia Estratégica*, 2(1), 21-39. <https://revista.esici.edu.co/index.php/inest/article/view/9>

Publicado en línea: 2025

Los artículos publicados por la Revista Científica Inteligencia Estratégica son de acceso abierto bajo una licencia **Creative Commons: Atribución - No Comercial – Sin Derivados**.



Para enviar un artículo:

<https://revista.esici.edu.co/index.php/inest/about/submissions>





**La lúdica como estrategia para potenciar la motivación y el
rendimiento académico en secundaria**

**The use of playfulness as a strategy to enhance motivation and
academic performance in secondary education**

		Alicia Camelo-Guarín*		Escuela de Inteligencia y Contrainteligencia “BG. Ricardo Charry Solano”, Bogotá, D. C., Colombia
		Mardubis Mier-Rojano		Secretaría Distrital de Educación, Barranquilla, Colombia
		Alexis Marriaga-Bolaño		Secretaría Distrital de Educación, Barranquilla, Colombia
		Rohemi Alfredo Zuluaga- Ortiz		Universidad del Sinú, Cartagena de Indias, D. E., Colombia

Volumen 2, Número 1, enero - junio de 2025, pp. 21-39

e-ISSN (3073-0139). Bogotá, D. C., Colombia

*Autor a quien se dirige la correspondencia

Resumen

El objetivo de este estudio fue explorar los factores asociados con la lúdica y su influencia en la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de bachillerato, con el fin de diseñar una cartilla lúdica como herramienta y estrategia para mejorar el aprendizaje de los estudiantes mediante estrategias adaptadas a sus necesidades y contexto educativo específico. Se realizó una revisión integradora de la literatura de los últimos veinte años sobre las investigaciones que captaran la complejidad del impacto de la lúdica en la motivación y el rendimiento académico y destacaran su valor en el contexto educativo, el impacto en la motivación y el rendimiento académico. La búsqueda se realizó en bases de datos especializadas, se identificaron 68 documentos, de los cuales veintiuno cumplieron los criterios de selección. Los resultados mostraron que la mayoría de investigaciones evidencian un aumento significativo en la motivación y el rendimiento académico mediante el uso de la lúdica, con una participación más activa y aprendizaje significativo. Los hallazgos revelan que la lúdica, cuando es bien planificada, fomenta el desarrollo cognitivo y emocional. En conclusión, las estrategias lúdicas mejoran el rendimiento académico y la motivación, siendo una herramienta valiosa para la educación secundaria.

Palabras clave: lúdica; motivación; enseñanza; aprendizaje; rendimiento escolar.

Clasificación JEL: I21; I24.***Abstract***

The objective of this study is to explore the factors associated with play and its influence on motivation and academic performance in high school students, with the goal of designing a playful primer as a tool and strategy to improve student learning through playful strategies tailored to their needs and specific educational context. An integrated review of the literature from the last 20 years was conducted, aiming to capture the full impact of play on motivation and academic performance and highlighting the value of play in the educational context, as well as its impact on motivation and academic performance. The review, conducted on the basis of special data, identified 68 documents, of which 21 were added to the selection criteria. The results showed that most studies evidence a significant increase in motivation and academic performance through the use of play, with more active participation and meaningful learning. The findings reveal that play, when well planned, fosters cognitive and emotional development. In conclusion, playful e-strategies improve academic performance and motivation, making them a valuable tool for secondary education.

Keywords: ludic; motivation; teaching; learning; school performance.

Introducción

En la actualidad, la escuela representa el primer entorno formal en el que los estudiantes comienzan a manifestar tanto sus habilidades como sus dificultades. La capacidad de la escuela para fomentar el desarrollo integral de los estudiantes depende en gran medida de la habilidad de la comunidad educativa para adaptarse y enfrentar los retos que surgen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, la pandemia de COVID-19, que obligó al cierre de instituciones educativas y a la adopción de medidas de confinamiento, distanciamiento social y clases virtuales, ha tenido un impacto profundo y negativo en el rendimiento académico de los estudiantes a nivel global. En América Latina, las consecuencias de la pandemia se evidenciaron en diversos aspectos, incluyendo un aumento significativo en la deserción escolar y un deterioro en el rendimiento académico. Según datos de la UNESCO (2019), aproximadamente 3,1 millones de estudiantes en edad escolar en la región abandonaron sus estudios o mostraron un rendimiento significativamente bajo debido a las interrupciones educativas y al contexto socioeconómico adverso.

Durante este período, el elevado consumo de medios digitales y el escaso acceso a actividades recreativas y lúdicas en espacios abiertos han contribuido a una disminución en la ejercitación mental y al incremento de la desmotivación entre los estudiantes. En este contexto, la comunidad educativa se ha visto en la necesidad de buscar estrategias innovadoras para abordar los desafíos emergentes. Entre estas estrategias, la pedagogía lúdica se presenta como una alternativa prometedora para mejorar la motivación y el rendimiento académico, especialmente en el área de Lengua Castellana, donde se han observado bajos niveles de desempeño.

Martínez-Otero (1997) subraya la importancia del rendimiento académico como un reflejo de las capacidades y el aprendizaje de los estudiantes. En el caso específico de las instituciones mencionadas, datos de la Oficina de Calidad Educativa del Distrito de Barranquilla en 2022 indican un desempeño básico y bajo en el área de Lengua Castellana durante los años 2020, 2021 y 2022. Esto resalta la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras para mejorar el rendimiento en esta área crítica.

La lúdica, entendida como una práctica que fomenta el placer y el valor en el aprendizaje, se considera una herramienta efectiva para mejorar la calidad del aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Nunes-De Almeida (2009) sugiere que, si se aplica adecuadamente, la lúdica puede tener un impacto positivo significativo en el desarrollo académico y personal de los estudiantes, contribuyendo a su permanencia en el sistema educativo.

En este contexto, la presente investigación se centra en los estudiantes de básica secundaria en las Instituciones Educativas Distritales Jorge Robledo Ortiz y Betsabé Espinosa, situadas en el suroccidente de Barranquilla, Colombia. Estas instituciones, ubicadas en barrios como La Pradera y Siete de Abril, están conformadas por familias de estrato social bajo, muchas de las cuales han sido desplazadas por la violencia y dependen de la economía informal. Estas características particulares influyen significativamente en el contexto educativo y en los desafíos enfrentados por los estudiantes, de manera que se ha propuesto como objetivo explorar los factores asociados con la lúdica y su influencia en la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de bachillerato, con el fin de diseñar talleres lúdicos para analizar su impacto en la mejora del rendimiento en Lengua Castellana, mediante una cartilla como herramienta y estrategia que los educadores y estudiantes puedan adaptar para mejorar la calidad educativa y la vida de la comunidad escolar a corto, mediano y largo plazo.

Revisión de la literatura

La lúdica, como estrategia pedagógica, ha sido objeto de numerosas investigaciones que destacan su impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Esta revisión de literatura se enfoca en teorías y hallazgos relevantes sobre el uso de la lúdica para mejorar el aprendizaje en Lengua Castellana, señalando brechas en el conocimiento y oportunidades para futuras investigaciones.

La investigación sobre la lúdica en contextos educativos internacionales ha revelado su importancia en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. Donker et al. (2014) y Fréré-Franco y Saltos-Solís (2013) encontraron que los materiales didácticos innovadores y las estrategias lúdicas son fundamentales para potenciar tanto el desarrollo cognitivo como las habilidades sociales. Piedra-Vera (2018) subrayó el papel crucial de la gamificación en la superación de barreras educativas, indicando que las dinámicas lúdicas pueden aumentar significativamente la motivación de los estudiantes. Por su parte, Akram et al. (2023) sostienen que las escuelas privadas superaban a las escuelas públicas en el uso de estrategias de motivación efectivas, lo que indica la importancia de la motivación en la educación.

En América Latina, (Araújo-Paytan y Rojas-Paquiyaui, 2019; Ducoing-Watty 2018) abordaron cómo la lúdica puede contrarrestar problemas educativos comunes como la desigualdad y el rezago académico. Sus investigaciones evidencian que la implementación de estrategias lúdicas puede mitigar algunos de los desafíos más críticos enfrentados por los estudiantes en la región. Blanco y Blanco (2020) confirmaron que los juegos verbales son efectivos para fortalecer el vocabulario y mejorar la comprensión lectora. Esta investigación destaca cómo los juegos verbales pueden abordar debilidades específicas en el vocabulario y las habilidades comunicativas de los estudiantes, proporcionando una base sólida para la integración de la lúdica en el aula.

En el contexto colombiano, varias investigaciones han confirmado la eficacia de la lúdica en la enseñanza de la Lengua Castellana. Cuatin-Cuases et al. (2008) investigaron la lúdica como estrategia didáctica, concluyendo que su uso en el aula puede motivar a los estudiantes y mejorar su interés por el aprendizaje. Barletta-Manjarrés et al. (2013) encontraron que las estrategias lúdicas pueden mejorar el aprendizaje de la lectura y la escritura, sugiriendo acciones educativas para transformar el contexto de estudio en función de estas estrategias.

Alcázar-Cano et al. (2016) analizaron metodologías de enseñanza de lectura y escritura, concluyendo que la lúdica es esencial para superar deficiencias en la enseñanza. García-García et al. (2018) identificaron una correlación positiva entre la comprensión lectora y el rendimiento académico, destacando la necesidad de estrategias lúdicas para abordar dificultades en el aprendizaje.

Vásquez-Hernández (2018) demostró la importancia de la lúdica en la motivación educativa a través de entrevistas y encuestas, fortaleciendo los mecanismos institucionales para una mejor integración comunitaria. Fernández et al. (2018) también investigaron el impacto de la lúdica en la comprensión lectora, sugiriendo que la lúdica puede ser una herramienta eficaz para mejorar esta habilidad crucial.

A nivel local, investigaciones como las de Holgado-Ramos et al. (2014), Osuna-Cantor y Vargas-Martínez (2017) han explorado la aplicación de estrategias lúdicas en Barranquilla, demostrando su efectividad para mejorar la lectoescritura y el desempeño académico. Holgado-Ramos et al. (2014) evaluaron un programa educativo con menores trabajadores, utilizando estrategias lúdicas para apoyar su desarrollo educativo en condiciones locales específicas.

Jiménez-González y Romo-Floriano (2023) evaluaron el impacto positivo de las estrategias lúdicas en la prevención del reclutamiento infantil, centrando su estudio en factores de riesgo y protección en el barrio La Paz de Barranquilla. Pérez-Rodríguez et al. (2022) propusieron el uso de un periódico digital como recurso educativo para estudiantes de octavo grado, destacando cómo la formación de habilidades tecnológicas y comunicativas puede contribuir al aprendizaje colaborativo y al desarrollo académico.

La literatura revisada muestra un consenso general sobre la efectividad de la lúdica

como estrategia pedagógica para mejorar la motivación y el rendimiento académico. Sin embargo, existen brechas en la investigación que sugieren la necesidad de estudios adicionales para explorar cómo la lúdica puede ser adaptada a contextos educativos específicos y cómo puede integrarse de manera efectiva en diversas metodologías de enseñanza.

La lúdica, al promover un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, tiene el potencial de abordar deficiencias en el rendimiento académico y fomentar una mayor motivación en los estudiantes, convirtiéndose el aula en escenarios llenos de gamificación, aprovechando el alto consumo tecnológico al que las conductas sociales los han sometido (Aguirre et al., 2023). Futuras investigaciones podrían centrarse en la implementación práctica de estrategias lúdicas en el aula, evaluando su impacto en diferentes áreas del currículo y en diversos contextos educativos.

Metodología

Se siguieron las recomendaciones de Tavares-De Souza et al. (2010) para la revisión integradora de la literatura. Se utilizaron las siguientes bases de datos: Scopus y Web of Science (WOS), Scielo, Redalyc y Google Académico, con los términos de búsqueda: “Lúdica en la enseñanza”, “Motivación en el aprendizaje”, “Enseñanza en la formación secundaria”, “Rendimiento Académico”, “Innovación Pedagógica”. Se encontraron veintisiete artículos en WOS, dieciséis en Scopus, veintidós en Scielo, dieciocho en Redalyc y veinticinco en Google Académico, algunos de ellos estaban repetidos en algunas bases de datos, por lo tanto, se redujo el listado total a 68 documentos. Luego, se aplicaron dos filtros de lectura para realizar el análisis de la información. El primer filtro se refiere a la lectura preliminar del título y resumen, y el segundo a la revisión del marco teórico, la metodología y los resultados.

Para ser incluidos en la presente revisión, los documentos debían cumplir los siguientes criterios: a) haber sido publicados entre 2004 y 2024, b) presentar los hallazgos de investigaciones que captaran la complejidad del impacto de la lúdica en la motivación y el rendimiento académico, c) generar recomendaciones basadas en la evidencia obtenida de la investigación, destacando el valor de la lúdica en el contexto educativo, el impacto en la motivación y el rendimiento académico. Según estos criterios, se excluyeron 47 documentos.

El conjunto final consistió en veintiún documentos que incluyen investigaciones como artículos, trabajos de grado, libros y capítulos de libro, en inglés y en español. Estos fueron leídos en su totalidad y seleccionados para la revisión; para ello se elaboró una ficha de revisión bibliográfica en la que se incluyeron las variables: Autores, Teoría desarrollada, Descripción y Aporte (Véase Tabla 1). Por último, se realizó un análisis detallado de la información para poder sintetizarla.

La información recopilada permitió identificar los aportes de autores como (Araújo-Paytan y Rojas-Paquiyaui, 2019; Ducoing-Watty, 2018; Freré-Franco y Saltos-Solís, 2013; Nunes-De Almeida, 2009; Piedra-Vera, 2018), entre otros, quienes han analizado la lúdica desde diferentes perspectivas y contextos. La revisión de los veintiún

documentos tomados como base abordaban la importancia de la lúdica en la mejora de la calidad educativa, la necesidad de adaptar las estrategias lúdicas a las características específicas de los estudiantes y la relevancia de seleccionar adecuadamente los tipos de juegos y actividades para su aplicación efectiva.

Luego del análisis de la información obtenida en la revisión de literatura, se propone el diseño de una cartilla lúdica específica para estudiantes de básica secundaria. La cartilla incluye una variedad de juegos y actividades diseñadas para abordar las falencias identificadas en el área de Lengua Castellana y en otras áreas del saber, y así fomentar una mayor motivación en los estudiantes.

El diseño de la cartilla lúdica considera los siguientes aspectos:

- *Contenido Adaptado: Actividades y juegos que se alineen con los objetivos del currículo en desarrollo, relevantes para los temas y habilidades que se desean reforzar.*
- *Diversidad de Actividades: Inclusión de diferentes tipos de juegos y actividades, como juegos verbales, dinámicas grupales y ejercicios interactivos, para cubrir una amplia gama de estilos de aprendizaje y mantener el interés de los estudiantes.*
- *Aplicación Práctica: Estrategias y recomendaciones para la implementación de la cartilla en el aula, facilitando a los docentes su integración en las prácticas pedagógicas diarias.*

Así mismo, se sugiere que la cartilla lúdica diseñada, sea implementada con los estudiantes de básica secundaria de las Instituciones Educativas Distritales Jorge Robledo Ortiz y Betsabé Espinosa, ubicadas en el suroccidente de Barranquilla. Sin embargo, puede ser adaptada a los grados de básica primaria según las necesidades e intereses de los estudiantes y los objetivos planteados en las clases. Se recomienda a las instituciones focalizadas crear espacios para capacitar a los docentes sobre el uso y aplicación de dichas actividades lúdicas en el aula.

De igual manera, determinar cómo realizarán seguimiento a la implementación de dichas actividades, su análisis y evaluación, permitiéndose ajustar y mejorar la cartilla, de acuerdo con sus objetivos de aprendizaje.

Resultados

A partir de la revisión literaria desarrollada, se analizan los datos obtenidos de las investigaciones y se toman aquellas que denotan ideas más cercanas al objetivo de este artículo, en relación con la influencia de la lúdica desde la básica secundaria y el área de lengua castellana, organizándose en la siguiente tabla:

Tabla 1. Análisis de teorías y autores relevantes

Autores	Teoría Desarrollada	Descripción	Aporte
---------	---------------------	-------------	--------

Cuatin-Cuases et al. (2008)	Las innovaciones educativas para el mejoramiento educativo	Estos investigaron la lúdica en la enseñanza de Lengua Castellana en Colombia, concluyendo que la innovación motiva a los estudiantes y mejora su interés por el aprendizaje.	La lúdica motiva a los estudiantes y mejora el interés por el aprendizaje.
Nunes-De Almeida (2009)	Teoría de la Lúdica	La implementación adecuada de la lúdica en la educación generará impacto positivo significativo en el desarrollo académico y personal de los estudiantes, contribuyendo a su permanencia en el sistema educativo.	Permite reflexionar como docentes en la manera en que la lúdica influye en el aula de clases y cómo puede ser adaptada según el contexto, necesidades e interés de los estudiantes.
Barletta-Manjarrés et al. (2013)	Estrategias lúdicas para mejorar lectura y escritura	Encontraron que las estrategias lúdicas pueden mejorar el aprendizaje y permiten ir transformando los diferentes contextos escolares.	Las estrategias lúdicas mejoran el aprendizaje de lectura y escritura.
Holgado-Ramos et al. (2014)	Estrategias lúdicas en Barranquilla	Valoraron un programa educativo para menores trabajadores en Barranquilla, demostrando la efectividad de las estrategias lúdicas para mejorar la lectoescritura y el desempeño académico en condiciones locales específicas.	La lúdica mejora la lectoescritura y el desempeño académico.
Dogan (2015)	La participación estudiantil, la autoeficacia y la motivación académicas en el rendimiento académico	Los resultados del estudio sugieren que la participación cognitiva es una de las subdimensiones de la participación escolar; la sensación de autoeficacia y la motivación académicas predicen el rendimiento académico.	La sensación de autocapacidad y las motivaciones relacionadas de los estudiantes, así como la sensación de propósito para su aprendizaje, son variables significativas que afectan su éxito académico.
Alcázar-Cano et al. (2016)	Lúdica en metodologías de enseñanza de lectura y escritura	Se determina que la lúdica, como estrategia bien aplicada, es fundamental para superar deficiencias en la enseñanza de la lectura y la escritura.	La lúdica es esencial para superar deficiencias en la enseñanza.

Osuna-Cantor y Vargas-Martínez (2017)	Estrategias lúdicas en Barranquilla	Explican la eficacia de las estrategias lúdicas para mejorar la lectoescritura y el desempeño académico en los estudiantes.	La lúdica mejora la lectoescritura y el desempeño académico.
Vásquez-Hernández (2018)	Importancia de la lúdica en la motivación educativa	Se resalta la importancia de la aplicación de algunos instrumentos para argumentar sobre la importancia de la lúdica para motivar a los estudiantes y fortalecer la integración comunitaria.	La lúdica motiva a los estudiantes y fortalece la integración comunitaria.
Araújo-Paytan y Rojas-Paquiyaui (2019) y Ducoing-Watty (2018)	Lúdica para contrarrestar problemas educativos	Consideran la lúdica como una estrategia que puede aplacar los problemas de desigualdad y el atraso académico, evidenciando su alcance en mejorar la situación educativa de los estudiantes.	La lúdica puede mitigar problemas educativos y mejorar la situación de los estudiantes.
García-García et al. (2018)	Correlación entre comprensión lectora y rendimiento académico	Hacen una relación positiva, destacando la necesidad de usar estrategias lúdicas para abordar dificultades en el aprendizaje.	La lúdica mejora la comprensión lectora y el rendimiento académico.
Fernández et al. (2018)	Impacto de la lúdica en la comprensión lectora	Indagan cómo la lúdica puede ser una herramienta eficaz para mejorar la comprensión lectora.	La lúdica mejora la comprensión lectora.
Heimann y Roepstorff (2018)	Este artículo propone considerar la alegría como una actitud, modo o postura mental que puede modularse independientemente de la actividad realizada y del carácter general de la persona para promover el aprendizaje y el rendimiento, incluso en entornos tradicionalmente no relacionados con el juego.	Los resultados sugieren que una experiencia de autonomía y autoexpresión puede ser clave para el éxito de la modulación. Además, indican que el estado lúdico resultante puede permitir una interacción exploratoria con materiales que puede conducir a resultados sorprendentes.	Introducen el método microfenomenológico para evaluar el proceso y el resultado de la modulación entre el juego y la alegría y cómo promueven el aprendizaje y rendimiento académico.

Blanco y Blanco (2020)	Juegos verbales para fortalecer vocabulario y comprensión lectora	Comprobaron la efectividad de los juegos de palabras, para mejorar el vocabulario y las habilidades comunicativas de los estudiantes, base sólida para la integración de la lúdica en el aula.	Los juegos verbales mejoran el vocabulario y las habilidades comunicativas.
Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2021)	Rendimiento académico	Medida cualitativa y cuantitativa que evidencia la forma en que avanza el estudiante en su proceso formativo, en forma tal que la institución pueda tomar las medidas de mejoramiento requeridas para cumplir los resultados de aprendizaje propuestos.	
Sendra et al. (2021)	Aplicación de un enfoque lúdico como herramienta para mejorar el proceso de aprendizaje en la educación superior	Los niveles reportados de motivación y compromiso también indican las capacidades de esta estrategia como método para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.	Si bien las respuestas iniciales a las actividades lúdicas suelen ser positivas, mantener la participación de los estudiantes a largo plazo puede ser un desafío.
Hunter y St Peters (2022)	Desempeño académico, autoeficacia, motivación y tácticas de estudio	Se encontró que los esfuerzos para mejorar el desempeño académico en la educación secundaria estaban vinculados con la autoeficacia de los estudiantes para el aprendizaje, la motivación y las tácticas de estudio superiores.	Sugieren que las intervenciones destinadas a mejorar el uso de dichas estrategias pueden ayudar a los estudiantes a tener éxito.
Pérez-Rodríguez et al. (2022)	Periódico digital como recurso educativo	Propusieron el uso de un periódico digital para estudiantes de 8°, resaltando cómo la formación de habilidades tecnológicas y comunicativas ayudan al aprendizaje colaborativo y al desarrollo académico.	La lúdica contribuye al desarrollo de habilidades tecnológicas y comunicativas.
Jiménez-González y Romo-Florian (2023)	Impacto de estrategias lúdicas en la prevención del reclutamiento infantil	Se valoró el impacto positivo de las estrategias lúdicas en la prevención del reclutamiento infantil, centrándose en factores de	La lúdica tiene un impacto positivo en la prevención del reclutamiento infantil.

		riesgo y protección de jóvenes en extraedad en Barranquilla.	
Muñoz-Comonfort et al. (2023).	Identificar el efecto de una estrategia lúdica en el rendimiento académico	Los estudiantes a los que se les aplicó la estrategia lúdica obtuvieron mayores puntajes promedio en los exámenes, y mayor porcentaje de acreditación en comparación con el grupo control, diferencias que fueron estadísticamente significativas.	Se ha comprobado que las estrategias lúdicas, como el uso de actividades recreativas, tienen un impacto positivo en el rendimiento académico en la educación secundaria.
Johnston et al. (2023)	El aprendizaje basado en el juego satisface las necesidades de desarrollo de los adolescentes	Los autores generaron una teoría fundamentada sobre cómo los estudiantes experimentan las expectativas de sus docentes. Esta teoría incluyó hallazgos que demuestran que los enfoques de aprendizaje lúdicos transmiten altas expectativas docentes. Se evaluó la alta expectativa de los docentes al incluir un enfoque de aprendizaje lúdico, caracterizado como creativo, exploratorio, práctico, divertido y no didáctico. Los estudiantes reflexionaron sobre cómo esto condujo a una mayor motivación y éxito académico.	Se proporciona una base para conceptualizar el juego en la educación de adolescentes, sugiriendo cómo los educadores de secundaria pueden aprovechar el juego y comunicar altas expectativas de aprendizaje a través de su enfoque pedagógico.
Rumangkit y Larasati (2023)	Examinar el efecto de la gamificación en la percepción de alegría, compromiso de aprendizaje y motivación de aprendizaje en el rendimiento académico.	Los resultados del estudio muestran que la gamificación tiene un efecto en la percepción de alegría, compromiso de aprendizaje y motivación de aprendizaje. También demuestra que el compromiso de aprendizaje y la motivación de aprendizaje tienen un efecto significativo y positivo en el rendimiento académico.	La gamificación influye positivamente en la percepción de juego, la participación en el aprendizaje y la motivación para el aprendizaje, lo que a su vez puede mejorar el rendimiento académico.

Fuente: elaboración propia

Luego de este análisis reflexivo de la literatura encontrada sobre la lúdica como estrategia pedagógica, se organizan los resultados obtenidos en las siguientes categorías:

1. Impacto de la lúdica en el rendimiento académico y motivación escolar

Como primer resultado, se evidencia que la lúdica como metodología es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que contribuye en su desarrollo cognitivo, social y emocional (Clarke y Basilio, 2018; Gardner, 2011; Piaget, 1961; Vygotsky, 1978).

En segunda instancia, la lúdica debe tener una intencionalidad en su aplicación dentro del aula de clases, la cual debe adaptarse a las necesidades del grupo y el área de estudio, la edad de los estudiantes, sus niveles y condiciones, teniendo en cuenta el contexto (Heimann y Roepstorff, 2018; Johnston et al. 2023). De igual manera, la lúdica facilita la formación de la personalidad y fomenta emociones positivas, lo que contribuye en la motivación escolar de los estudiantes (Donker et al., 2014; Muñoz-Comonfort et al., 2023). En palabras de Jiménez-Vélez et al. (2000) es una manera de experimentar la vida a través del juego, lo que permite propiciar un ambiente educativo que no solo genera disfrute, sino también desarrollo psicosocial y cognitivo.

El uso de estrategias de aprendizaje lúdicas puede mejorar significativamente la motivación y el rendimiento académico del alumnado de secundaria. Los estudios indican que el compromiso y la motivación para el aprendizaje, fomentados a través de actividades lúdicas, tienen un efecto significativo y positivo en el rendimiento académico (Dogan, 2015; Rumangkit y Larasati, 2023).

Además, el uso de la lúdica debe tener objetivos bien definidos y claros, que se alineen con los objetivos curriculares. Así, implementar actividades como juegos de roles, talleres creativos, debates y proyectos de investigación en el aula de clases, requieren una guía estructurada que facilite el aprendizaje y permita alcanzar los objetivos académicos (Hunter y St Peters, 2022). Aquí se puede tener en cuenta el pensamiento de Nunes-De Almeida (2009), quien manifiesta que la efectividad de la lúdica en el aula depende de ese propósito y organización. Desde la práctica pedagógica docente, se puede dar cuenta de la veracidad de este resultado, de no ser así, su implementación puede convertirse en una mera fuente de entretenimiento, desviando la atención del objetivo de aprendizaje y potencialmente generando desinterés y distracción entre los estudiantes.

2. Diseño e implementación de la Cartilla Lúdica

Teniendo en cuenta los resultados anteriormente mencionados, se propone diseñar una cartilla lúdica para que los docentes de secundaria la implementen en el área de Lengua Castellana y otras asignaturas, respondiendo a la necesidad de ofrecer herramientas prácticas y adaptadas al contexto educativo. Esta cartilla incluye una variedad de juegos y actividades diseñadas para abordar las falencias identificadas en el área mencionada y aumentar la motivación de los estudiantes, considerando aportes de teóricos como Caillois (2015), Clarke y Basilio (2018) y Huizinga (2012), quienes estiman el juego como una actividad clave para la cultura y la educación, y la teoría del desarrollo cognitivo de Vygotsky (1978), que subraya la influencia del juego en el aprendizaje y el desarrollo social.

Los juegos aquí propuestos se clasifican en juegos de lenguaje, expresión oral,

escrita e interpretación. Este tipo de juegos enriquecen y estimulan el lenguaje de los estudiantes, llevándolos a una participación más activa y comprometida en el proceso de interacción y comunicación social, favoreciendo la inclusión y asimilación de determinados contenidos.

3. Factores para la implementación de estrategias lúdicas

Por otra parte, se destacan, dentro de los resultados de la presente investigación, varios factores que deben tenerse en cuenta para la implementación exitosa de estrategias lúdicas en el aula, como son:

- **Recursos y Capacitación:** La disponibilidad de recursos materiales, personal capacitado y espacios adecuados son esenciales para la aplicación efectiva de la metodología lúdica. La implementación exitosa de estrategias de aprendizaje lúdico puede verse obstaculizada por la falta de materiales didácticos, la apatía de los docentes y la resistencia a cambiar las metodologías de enseñanza tradicionales (Quintero-Bacca, 2022).

- **Evaluación Continua:** La implementación de actividades lúdicas debe incluir fases de reflexión y evaluación continua, utilizando herramientas como encuestas, observaciones y grupos focalizados para ajustar y mejorar la práctica pedagógica (Espinar-Álava y Vigueras-Moreno, 2020).

- **Resistencia a la pedagogía lúdica:** Se puede encontrar en el contexto educativo la resistencia de algunos docentes a cambiar sus prácticas pedagógicas tradicionales, la necesidad de preparación y reflexión continua y las marcadas desigualdades y desafíos culturales. El apoyo del profesorado y la adaptación a las necesidades del alumnado son cruciales para fomentar un entorno de aprendizaje lúdico y motivador. Adaptar los métodos de enseñanza al autoconcepto y la motivación del alumnado puede mejorar significativamente su compromiso y rendimiento académico (Bakadorova y Raufelder, 2016).

- **Capacitación en la pedagogía lúdica:** Se necesita la capacitación en las instituciones educativas de los docentes, para adaptar y aplicar la lúdica de manera efectiva, superando la percepción de que estas estrategias son una pérdida de tiempo y valorando su influencia en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. En pocas palabras, la lúdica emerge como una herramienta poderosa para enfrentar los desafíos actuales y preparar a los estudiantes para el futuro. La reflexión sobre los resultados y la preparación continua de los docentes son claves para maximizar el impacto positivo de la lúdica en el aprendizaje.

Discusión

La reflexión sobre la lúdica como estrategia pedagógica presentada en este artículo permite una discusión amplia y matizada sobre su impacto en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, especialmente en la básica secundaria de las Instituciones Educativas Distritales Jorge Robledo Ortiz y Betsabé Espinosa. A partir de la revisión de la literatura y el diseño de la cartilla lúdica, se pueden interpretar y contextualizar los

resultados obtenidos, destacando ventajas, limitaciones y oportunidades de mejora en la implementación de la lúdica en el aula.

Esta revisión de literatura muestra como la lúdica tiene un impacto positivo significativo en la motivación de los estudiantes. Espinar-Álava y Viguera-Moreno (2020) resaltan que el aprendizaje a través de experiencias, incluyendo las lúdicas, facilita una mayor implicación de los estudiantes en su proceso educativo. Los juegos y actividades propuestas en la cartilla lúdica fomentan la participación y el disfrute, lo cual, a su vez, incrementa el interés y la disposición hacia el aprendizaje. Esto se alinea con la descripción de la lúdica como una herramienta que no solo hace el aprendizaje más atractivo, sino que también contribuye a un ambiente más inclusivo y colaborativo.

La lúdica no solo impacta la motivación, sino que también facilita el desarrollo de diversas habilidades. El estudio mostró que las actividades lúdicas desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales al promover el trabajo colaborativo, la resolución de conflictos y la creatividad. La interacción social y la flexibilidad que ofrece la lúdica permiten a los estudiantes enfrentar conceptos complejos de manera más significativa y adaptarse a diferentes contextos y niveles educativos (Dogan, 2015; Rumangkit y Larasati, 2023).

La aplicación de la lúdica en el aula ofrece una oportunidad para innovar en la enseñanza, lo cual, desde el punto de vista pedagógico, es una significativa ayuda no solo para los educandos, sino también para los educadores. La cartilla propuesta proporciona a los docentes herramientas para crear espacios de aprendizaje variados y agradables, estimulando el pensamiento crítico y la creatividad. Esta capacidad para innovar es crucial en una era educativa que requiere adaptaciones constantes y respuestas a desafíos emergentes (Ramírez-Narváez, et al., 2024).

Sin embargo, se evidencian algunas limitaciones y desafíos, siendo una de las principales desventajas el riesgo de que la lúdica se perciba como una distracción o una pérdida de tiempo si no se implementa adecuadamente. Sin una planificación clara y objetivos educativos bien definidos, las actividades lúdicas pueden desviarse del propósito educativo y convertirse en un mero entretenimiento. Este aspecto destaca la necesidad de una preparación meticulosa y una integración adecuada de la lúdica en el currículo.

La lúdica requiere adaptaciones específicas para diferentes contenidos, áreas y niveles. Esto implica un desafío adicional en términos de evaluación del progreso y la efectividad de las actividades. Las dificultades en la evaluación pueden surgir si los docentes no cuentan con las herramientas o el conocimiento necesario para medir el impacto de las estrategias lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes.

La implementación efectiva de la lúdica también enfrenta obstáculos relacionados con la preparación y la capacitación de los docentes. Tal como afirma Quintero-Bacca (2022), la falta de formación específica y la resistencia al cambio por parte de algunos educadores pueden limitar la efectividad de la lúdica en el aula. Es fundamental que los docentes reciban capacitación adecuada para diseñar y aplicar actividades lúdicas que

cumplan con los objetivos educativos establecidos.

A pesar de los beneficios identificados, persisten brechas en la literatura sobre la implementación efectiva de la lúdica. Las investigaciones actuales no ofrecen un consenso claro sobre cómo adaptar las estrategias lúdicas a contextos educativos específicos y niveles variados. Se necesita más investigación para explorar cómo las estrategias lúdicas pueden ser ajustadas y aplicadas de manera efectiva en diferentes entornos escolares. Además, el impacto a largo plazo de la lúdica en el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes aún requiere mayor estudio.

Finalmente, se logra confirmar a la lúdica como una estrategia pedagógica valiosa con el potencial de mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. La revisión y los resultados de este artículo subrayan la importancia de una implementación planificada y adaptada a las necesidades específicas del contexto educativo. A pesar de las ventajas significativas, es esencial abordar las limitaciones y desafíos identificados para maximizar la efectividad de la lúdica.

La preparación continua de los docentes, la adaptación de las estrategias a contextos específicos y la investigación adicional sobre el impacto a largo plazo son claves para optimizar el uso de la lúdica en la educación. Actualmente, la educación enfrenta diversos desafíos y la lúdica puede ser una herramienta poderosa para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero requiere un enfoque consciente y bien estructurado para lograr sus objetivos educativos, lo que según Palencia-Buelvas et al. (2024) podría apoyarse en el metaverso como parte de los vínculos entre tecnología, docentes y estudiantes.

Conclusiones

A partir de las diversas etapas del estudio, incluyendo investigaciones y reflexiones sobre la influencia de la lúdica en la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de bachillerato, logró evidenciarse que la lúdica es una estrategia crucial para revitalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su implementación en el aula influye en la motivación y el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes, al generar goce y deseo de aprender, propiciando un ambiente educativo más dinámico, participativo y significativo. Esta metodología promueve un desarrollo integral en los ámbitos cognitivo, social y emocional de los estudiantes y su implementación puede ser adaptada a las diferentes áreas del saber.

Además, la implementación de la lúdica por parte de los docentes requiere de capacitaciones en torno al tema, ya que permitirá transformar las aulas en espacios atractivos, adaptando sus actividades a las particularidades de sus estudiantes, según sus edades, intereses, necesidades y contextos específicos. Una correcta aplicación de esta metodología maximiza su impacto positivo en el aula.

Sin embargo, el estudio también ha identificado ciertas desventajas y limitaciones, como la resistencia al cambio, tanto por parte de los educadores como de los estudiantes y la comunidad educativa, lo que puede ser un obstáculo significativo. De igual manera, la

percepción de la lúdica como una actividad menos seria en el proceso educativo y las dificultades para adaptar la metodología a todos los contextos y contenidos son desafíos que deben ser abordados. Para superar estas limitaciones, es crucial seguir explorando y adaptando la lúdica a los factores contextuales y socioeconómicos que influyen en el rendimiento académico, así como fomentar una mentalidad abierta y flexible entre los educadores.

En definitiva, este artículo resalta la importancia de integrar la lúdica como una estrategia pedagógica eficaz para mejorar la motivación y el rendimiento académico. Al proporcionar una cartilla de talleres lúdicos, se ofrece una herramienta concreta para la práctica pedagógica, alineada con las demandas del siglo XXI. La adopción de prácticas lúdicas no solo contribuye al éxito académico, sino que también enriquece la vida escolar de los estudiantes, promoviendo un desarrollo integral que trasciende el ámbito académico y fomenta la formación de individuos críticos, creativos y comprometidos. La lúdica, al ser aplicada adecuadamente, representa una valiosa adición a la educación moderna, ofreciendo un camino hacia un aprendizaje más efectivo y una experiencia escolar más enriquecedora.

Referencias

- Aguirre-Valencia, A., Pirateque-Perdomo, P., y Ramírez-Narváez, J. (2023). The use of gamification in academic scenarios of the Colombian National Army. *Seminars in Medical Writing and Education*, 2, 196. <https://doi.org/10.56294/mw2023196>
- Akram, S., Hameed, U. R. y Pervaiz, Z. (2023). A comparative analysis of motivational techniques in public and private schools: Implications for secondary education. *Review of Education*, 11(3), e3438. <https://doi.org/10.1002/rev3.3438>
- Alcázar-Cano, R., Beltrán-Beltrán, Y., Pautt-Marrugo, M. y Osorio-Vanegas, M. (2016). *La lúdica: una apuesta para el aprendizaje significativo y el mejoramiento del desempeño académico en el área de Lengua Castellana de los estudiantes de ciclo IV de la jornada nocturna de la Institución educativa John F. Kennedy de Cartagena* [Tesis de pregrado, Universidad de Cartagena]. Repositorio digital institucional. <http://dx.doi.org/10.57799/11227/8649>
- Araújo-Paytan, F. y Rojas-Paquiyaui, P. (2019). *Factores que inciden en el rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria de una institución educativa pública - Chacarilla - Yauli* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio digital institucional. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/21e15619-7ab2-45d9-87d8-24ac19035af6>
- Bakadorova, O., y Raufelder, D. (2016). Do socio-motivational relationships predict achievement motivation in adolescents with high and low school self-concepts? *The Journal of Educational Research*, 109(3), 219-231. <https://doi.org/10.1080/00220671.2014.942031>

- Barletta-Manjarrés, N. P., Toloza-Pimentel, H., Del Villar-Herrera, L. N., Rodríguez-Manzano, A. O., Bovea-Villarraga, V. S. y Moreno-Castrillón, F. L. (2013). Enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura: una confabulación en el contexto oficial. *Lenguaje*, 41(1), 133-168. <https://doi.org/10.25100/lenguaje.v41i1.4965>
- Blanco M. A. y Blanco, M. E. (2020). Plan de juegos verbales para el fortalecimiento del vocabulario en los estudiantes de secundaria. *Revista San Gregorio*, (43), 155-170. <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i43.1433>
- Caillois, R. (2015). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica de España, S.L.
- Clarke, T. y Basilio, M. (2018). Do arts subjects matter for secondary school students' wellbeing? The role of creative engagement and playfulness. *Thinking Skills and Creativity*, 29, 97-114. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.06.005>
- Cuatin-Cuases, W. M., Guerrero-Timaran, L. C., Martínez-Pazmiño, M. A. y Robles-Bastidas, J. S. (2008). *La lúdica como estrategia didáctico-pedagógica pertinente para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura, con los estudiantes del grado 4° de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael* [Tesis de Pregrado, Universidad de Nariño]. Sistema institucional de recursos digitales. <https://sired.udenar.edu.co/11855/>
- Dogan, U. (2015). Student engagement, academic self-efficacy, and academic motivation as predictors of academic performance. *The anthropologist*, 20(3), 553-561. <https://doi.org/10.1080/09720073.2015.11891759>
- Donker, A. S., De Boer, H., Kostons, D., Dignath-Van Ewijk, C. C. y van der Werf, M. P. (2014). Effectiveness of learning strategy instruction on academic performance: a meta-analysis. *Educational Research Review*, 11, 1-26. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2013.11.002>
- Ducoing-Watty, P. (2018). La educación secundaria mexicana: entre la búsqueda del acceso equitativo y el rezago. *Revista de Educación*, 42(2), 465-494. <https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.27665>
- Espinar-Álava, E. M. y Viguera-Moreno, J. A. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista cubana de educación superior*, 39(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012
- Fernández, D., Ruiz, R., De La Cruz, M., Simanca, D., Pérez, V., Cantillo, N., Polo, Y. y De La Hoz, A. (2018). Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, educación y sociedad*, 9(3), 53-62. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.06>

- Freré-Franco, F. L. y Saltos-Solís, M. M. (2013). Materiales didácticos innovadores: estrategia lúdica en el aprendizaje. *Revista Ciencia UNEMI*, 6(10), 25-34. <https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/cienciaunemi/article/view/72>
<https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol6iss10.2013pp25-34p>
- García-García, M. A., Arévalo-Duarte, M. A. y Hernández-Suarez, C. A. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (32), 155-174. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/linguistica_hispanica/article/view/8126
<https://doi.org/10.19053/0121053X.n32.2018.8126>
- Gardner, H. (2011). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Ediciones Paidós.
- Heimann, K. S. y Roepstorff, A. (2018). How playfulness motivates—putative looping effects of autonomy and surprise revealed by micro-phenomenological investigations. *Frontiers in psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01704>
PMid:30258385 PMCID: PMC6143797
- Holgado-Ramos, D., Maya-Jariego, I., Ramos-Vidal, I. y Palacio-Sañudo, J. (2014). El papel de los facilitadores en la implementación de los “Espacios para Crecer”: evaluación formativa del programa con menores trabajadores “Educame Primero, Colombia”. *Universitas Psychologica*, 13(4), 1441-1459. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.UPSY13-4.pfie>
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Hunter, L. K. y St Peters, M. M. (2022). Self-efficacy, meta-cognitive strategies, & feedback on final grades in an introductory course. *North American Journal of Psychology*, 24(4), 727-742. <https://psycnet.apa.org/record/2023-22005-012>
- Jiménez-González, M. Del C. y Romo-Floriano, D. A. (2023). *Impacto positivo de las estrategias lúdicas en la prevención del reclutamiento infantil: Casa Lúdica, barrio La Paz de Barranquilla 2016-2021* [Tesis de maestría, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio institucional. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/19633>
- Jiménez-Vélez, C. A., Dinello, R. y Alvarado, L. A. (2000). *Lúdica y recreación: la pedagogía para el siglo XXI*. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Johnston, O., Wildy, H., y Shand, J. (2023). Teenagers learn through play too: communicating high expectations through a playful learning approach. *The Australian Educational Researcher*, 50, 921-940. <https://doi.org/10.1007/s13384-022-00534-3>
- Martínez-Otero, V. (1997). *Los adolescentes ante el estudio. Causas y consecuencias del rendimiento académico*. Madrid: Fundamentos.

- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2021). *Desempeño académico*. [mineduccion.gov.co](https://www.mineduccion.gov.co/portal/secciones/Glosario/404482:DESEMPEÑO-ACADEMICO).
<https://www.mineduccion.gov.co/portal/secciones/Glosario/404482:DESEMPEÑO-ACADEMICO>
- Muñoz-Comonfort, A., Rojas-Lemus, M., López-Valdez, N., Bizarro-Nevarés, P., y Fortoul, T. I. (2023). Ludic strategy to stimulate learning in the cellular and tissular and medical histology course. *Investigación en educación médica*, 12(46), 11-18.
<https://doi.org/10.22201/fm.20075057e.2023.46.22475>
- Nunes-De Almeida, P. (2009). *Educación Lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Editorial Loyola, 4ta reedición.
- Osuna-Cantor, J. y Vargas-Martínez, D. A. (2017). *Estrategia lúdico-pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura de estudiantes en condiciones de extraedad en el grado 5a de la Institución Educativa Once de Noviembre* [Tesis de Pregrado, Universidad de Pamplona]. Repositorio institucional.
<http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/7649>
- Palencia Buelvas, R. Y., Ramírez-Narváez, J., y Severiche Sierra, C. A. (2024). Metaverse and education: affective bonds, cognition, and ethics in immersive environments. *Metaverse Basic and Applied Research*, 3, 94.
<https://doi.org/10.56294/mr2024.94>
- Pérez-Rodríguez, E. P., Bracamonte-Alarcón, I. D., Viera-Arroyo, J. E. y Arévalo-Sequea, K. P. (2022). *Periódico digital como recurso educativo para fomentar la producción textual escrita a través del trabajo colaborativo en los estudiantes de grado 8º 3 de la Institución Educativa Distrital Santa Bernardita de Barranquilla, Atlántico* [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15660?show=full>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueños. Imagen y representación*. Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Piedra-Vera, S. E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3(2), 93–108.
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>
- Quintero-Bacca, A. (2022). Play activities to strengthen logical-mathematical thinking in fifth grade students. *Aibi, Revista de Investigación Administración e ingenierías*, 10(1), 1-12.
https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/actividades_ludicas_para_fortalecer_el_pensamiento_logico-matema <https://doi.org/10.15649/2346030X.2497>

- Ramírez-Narváez, J., Ravelo-Méndez, R. de J., Rodríguez-Rodríguez, A., y Daluz-Veras, D. E. (2024). Pedagogical innovation in the 21st century to improve inclusive educational processes in Latin America. *Seminars in Medical Writing and Education*, 3, 593. <https://doi.org/10.56294/mw2024593>
- Rumangkit, S. y Larasati, H. (2023). The role of gamification, perceived playfulness, learning engagement, and learning motivation on academic achievement in hybrid learning. *E3S Web of Conferences*, 426. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202342602002>
- Sendra, A., Lozano-Monterrubio, N., Prades-Tena, J. y Gonzalo-Iglesia, J. L. (2021). Developing a gameful approach as a tool for innovation and teaching quality in higher education. *International Journal of Game-Based Learning*, 11(1). <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2021010104>
- Tavares-De Souza, M., Dias-Da Silva, M. y Carvalho, R. (2010). Revisão integrativa: o que é e como fazer. *Revista Einstein*, 8(1), 102-106. <https://doi.org/10.1590/S1679-45082010RW1134> PMid:26761761
- Vásquez-Hernández, J. H. (2018). *La lúdica como estrategia pedagógica del aprendizaje en el ámbito escolar* [Tesis de Especialización, Universidad de Cundinamarca]. Repositorio institucional. <http://hdl.handle.net/20.500.12558/1395>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mente en sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.



Revista Inteligencia Estratégica

(Revista Científica en Ciencias Sociales e Interdisciplinaria)

Volumen 2, Número 1, enero - junio de 2025

ISSN: 3073-0139 (en línea)

Página Web: <https://revista.esici.edu.co/index.php/inest/index>

Bogotá, D.C., Colombia

La lúdica como estrategia para potenciar la motivación y el rendimiento académico en secundaria

Declaración de divulgación

Los autores declaran que no existe ningún potencial conflicto de interés relacionado con el artículo.

Financiamiento

Los autores no declaran fuente de financiamiento para la realización de este artículo.

Sobre el/los autor(es)

Alicia Camelo-Guarín es Doctora en Ciencias Sociales de la Universidad del Norte (Colombia), Magister en Comunicación de la Universidad del Norte (Colombia), Comunicadora Social y periodista de la Universidad del Norte (Colombia), Docente universitaria en pregrado y maestría en el área de metodología de la investigación científica y diseño de instrumentos.

<https://orcid.org/0000-0002-0417-4441> - Contacto: aliciacameloguarin@hotmail.com

Mardubis Mier-Rojano es Magíster en Educación de la Universidad Autónoma del Caribe (Colombia), Licenciada en idiomas extranjeros de la Universidad del Atlántico (Colombia), Docente en la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz de Barranquilla (Colombia).

<https://orcid.org/0009-0006-9172-5817> - Contacto: mardubismier1994@gmail.com

Alexis Marriaga-Bolaño es Magíster en Educación de la Universidad Autónoma del Caribe (Colombia), Licenciado en ciencias sociales y económicas de la Universidad del Atlántico (Colombia), tiene Especialización en lúdica educativa de la Fundación Universitaria Juan de Castellanos (Colombia), Docente en la Institución Educativa Distrital Betsabé Espinosa de Barranquilla (Colombia).

<https://orcid.org/0009-0008-3978-0995> - Contacto: docentealexismarriaga@gmail.com

Rohemi Alfredo Zuluaga-Ortiz es estudiante de Doctorado en estadística, optimización y matemáticas aplicadas de la Universidad Miguel Hernández de Elche (España), Magister en Ingeniería de la Universidad Tecnológica de Bolívar (Colombia), Especialista en educación de la Universidad de Cartagena (Colombia), Ingeniero industrial de la Universidad Tecnológica de Bolívar (Colombia).

<https://orcid.org/0000-0002-7245-8761> - Contacto: rohemi.zuluaga@unisinu.edu.co

