

## Estrategia lúdica para el fomento de la actividad física en grado 11° de la Institución Educativa Rafael Núñez

Recreational strategy for the promotion of physical activity in 11th grade of The Rafael  
Núñez Educational Institution

Osneider Furnieles Furnieles\*

[Osneiderfurnieles8@gmail.com](mailto:Osneiderfurnieles8@gmail.com)

Daiber Martínez Sánchez\*\*

[daiberm298@gmail.com](mailto:daiberm298@gmail.com)

Edgar Luis Llorente Hernández\*\*\*

[ellorente@correo.unicordoba.edu.co](mailto:ellorente@correo.unicordoba.edu.co)

\*Universidad de Córdoba, Colombia; \*\*Universidad de Córdoba, Colombia; \*\*\*Universidad de  
Córdoba, Colombia.

---

### Resumen

Este artículo sobre una estrategia en la Institución Educativa Rafael Núñez, la cual busca contribuir al entorno educativo, promover el bienestar integral y nutrir el aprendizaje estudiantil. Distinguimos la importancia de las actividades lúdicas y el aprovechamiento del tiempo libre para el fortalecimiento de habilidades física, cognitivas y sociales. Este tiene como objetivo diseñar una estrategia lúdica para las clases de Educación Física en grado once de la Institución Educativa Rafael Núñez. La cual fue aplicada como instrumento una encuesta a 50 estudiantes de grado once, para un total de 100% evaluados. Finalmente, el trabajo fue realizado en colaboración con el nuestro equipo de docente, personal especializado y la comunidad educativa en general, con el fin de implementar de manera exitosa esta estrategia. Además, estaremos pendiente a evaluar, corregir y adaptar constantemente nuestras actividades lúdicas con el fin de contribuir en el fomento de la actividad física de nuestros estudiantes.

**Palabras clave:** Estrategia, lúdica, actividad física

### Abstract

*This article about a strategy in the Rafael Núñez Educational Institution, which seeks to contribute to the educational environment, promote comprehensive well-being and nurture student learning. We distinguish the importance of recreational activities and the use of free time to strengthen physical, cognitive and social skills. This aims to design a playful strategy for Physical Education classes in eleventh grade at the Rafael Núñez Educational Institution. Which was applied as an instrument a survey to 50 eleventh grade students, for a total of 100% evaluated. Finally, the work was carried out in collaboration with our teaching team, specialized personnel and the educational community in general, in order to successfully implement this strategy. In addition, we will be on the lookout to constantly evaluate, correct and adapt our playful activities in order to contribute to the promotion of physical activity in our students.*

**Keywords:** Strategy, playful, physical activity.

---

## **INTRODUCCIÓN**

En el siglo XVI la pedagogía toma la lúdica como su medio de enseñanza y principio fundamental. La “Teoría de la expresión” según Bernan Mason plantea que la lúdica desde el punto de vista biológico cumple una función como órgano activo y vivo delimitada por los fenómenos naturales. El factor cultural se nutre con la lúdica a través de las generaciones, implementando estrategias adaptativas a las clases de educación física con el fin de construir clases dinámicas, hablando de esas estrategias encontramos “el juego”. Los juegos culturales y populares son herramientas didácticas para la implementación de una clase recreativa, a nivel sociocultural se habla del juego como acciones pasadas de generación en generación. El juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. (Piaget,1956). Cada juego es un ensayo de vida, un experimento vital, que experimenta en el juguete las suma de los entes opuestos... y que plantea una tarea particular al hombre que juega (Huizinga, 2007).

En esta construcción del aprendizaje, establecemos complementar la educación y las actividades lúdicas a través de estrategias que nos faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el compromiso de intensificar la atención y motivación de los estudiantes, a la hora de realizar actividad física. No solo se busca cultivar un proceso estratégico específico en el área de Educación Física, sino ser una estrategia motivadora en pro a las diferentes áreas de la institución educativa Rafael Núñez. La vida en general ha evolucionado y para nadie es un secreto la evolución tecnología como factor afectivo en la sociedad activa físicamente, así como esta tecnología facilita muchas cosas, reduce el esfuerzo físico en muchos aspectos y atrae a la juventud principalmente a sus convicciones del sedentarismo.

Es de vital importancia mirar esta problemática que en general consume a la juventud y el ritmo de vida de las sociedades modernas, generan en los individuos toda clase de afectaciones tanto en el plano físico como en el relacional; de ahí que sean tan comunes problemas como el sedentarismo, el sobrepeso y la obesidad, a la par de fenómenos como el aislamiento social, el

estrés, la depresión e incluso el suicidio; consecuencias inequívocas de una sociedad postmoderna en la que se anula la individualidad y se reduce al individuo al papel de consumidor y receptor. Esta problemática no es ajena en la I.E Rafael Núñez, después de una revisión exhaustiva a sus instalaciones se comprende la falta de motivación en las clases de educación físicas, implantando clases tradicionales y nada didácticas ni dinámicas. Es aquí donde entra la lúdica como estrategia, con el fin de arropar toda esta problemática y brindando una solución.

Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir.

La educación lúdica constituye una acción inherente al niño, adolescente y adulto y aparece siempre como una forma transaccional orientada a la obtención de conocimientos, mismos que apoyaran en la formación del pensamiento individual en continua relación con el pensamiento colectivo (Almeida, 2002).

Metiéndose en el campo emocional y comportamental La lúdica como elemento de intervención pedagógica en la disminución de la agresividad en niños y jóvenes, es una ayuda importante dentro de la labor docente cuando se utiliza, los niños aprenden a compartir socialmente, respetando normas, comunicando ideas, valorando la opinión de otros.

(Motta, 2004) Hace referencia a la lúdica como una opción pedagógica para fortalecer la convivencia y los buenos tratos entre los niños, y lo importante que es para obtener un buen desarrollo dentro de una comunidad estudiantil y el respeto por sus compañeros (Waichman, 2000). El método lúdico en esta institución será utilizado en un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía a los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo.

Aferrándonos al pensamiento de los autores, junto a ellos buscamos transmitir por medio de las clases de educación física en niños y jóvenes de la educación básica, la motivación e

importancia de las actividades lúdicas, los beneficios y los sistemas que fortalecemos a través de la ejecución de una clase dinámica, mientras jugamos o más bien aprendemos jugando por medio de las herramientas utilizadas para captar la atención y motivación de los jóvenes de la educación básica.

Otro aspecto relevante es que por causa de una pandemia hemos transformado los hábitos educativos, viviendo una virtualidad que en su momento funciona como mecanismo educativo, que nos brindó una alternativa a una problemática mundial. Esto de manera indirecta nos aferró más a la tecnología, tanto que muchos dependían de dispositivos electrónicos para su campo educativo, laboral y hasta social, la pandemia trajo consigo grandes cambios y también deja consecuencias que se ven evidenciadas en los campos educativos, en esos procesos de aprendizaje que no son ajenos en ninguna área, pero que principalmente afectan a la Educación Física, volviendo a los niños y jóvenes adictos a la tecnología, dejando un gran miedo universal que podría estar ligado a esta gran frase de este físico: En un futuro no muy lejano la tecnología convertiría a la humanidad

en “una generación **de idiotas**”. “Temo el día en que la tecnología sobrepase nuestra humanidad”, **Albert Einstein**.

La investigación se direcciona un estudio previo para diagnosticar los procesos de aprendizaje y verificar como los niños y jóvenes aprenden cuando se utiliza el juego. El propósito principal del trabajo de investigación es desarrollar las destrezas de los jóvenes de grado 11 de la institución educativa Rafael Núñez, mediante la lúdica fortaleciendo los procesos de interaprendizaje y contribuyendo en el fomento de la actividad. Añadiendo profundos aprendizajes en su desarrollo humano, brindando hábitos más dinámicos y prácticos, los cuales pueden poner en práctica en diferentes ambientes. El dominio de las direcciones es un elemento de vital importancia para el logro de objetivos competitivos (Sanabria et al., 2022).

**Formulación del problema** ¿Cuál es la estrategia lúdica para el fomento de la actividad física en los estudiantes de grado 11 de la institución educativa Rafael Núñez? **Objetivo general.** Diseñar una estrategia lúdica para el fomento de la actividad física en los

estudiantes de grado 11 de la institución educativa Rafael Núñez.

**Objetivos específicos:**

- Identificar los fundamentos teóricos y metodológicos de la lúdica en la actividad física en los estudiantes de grado 11 de la institución educativa Rafael Núñez.
- Determinar el grado actual de la aplicación de la lúdica en las clases de educación física en los estudiantes de grado 11 de la institución educativa Rafael Núñez.

**Justificación:**

El desarrollo de este ejercicio investigativo obedece a motivaciones o causales de tipo institucional, formativo, disciplinar y personal, que toman forma en la necesaria reflexión sobre las posibilidades de la actividad lúdica como elemento dinamizador en el aula de clase, promoviendo la actividad física, la integración y la movilización de los estudiantes, lo que traduce en un mejoramiento de su calidad de vida y de las relaciones que se generan al interior de la institución y específicamente del aula de clase.

Igualmente, el proyecto se busca inscribir en la extensa tradición investigativa que asocia la lúdica con los

procesos de aprendizaje, trascendiendo el uso funcional o académico de la asignatura, para convertirla en un verdadera estrategia de exploración del ser y la sociedad, el movimiento y la dinámica, la interactividad y el desarrollo; con ello se busca aportar en la problematización de la disciplina cumpliendo así la función del principal del educador como investigador e innovador por naturaleza. Desde una perspectiva institucional, la investigación responde a una necesidad sentida de los estudiantes, que, al carecer de espacios adecuados para el desarrollo de actividades lúdico – recreativas, comienzan a experimentar un alto grado de desgane u ostracismo que puede derivar en un bajo rendimiento escolar.

En este sentido, la investigación propone una estrategia creativa a una falencia local de la institución, igualmente promueve la actividad física al interior de la misma, entendiéndola como una herramienta para promover la socialización, los buenos hábitos de vida, el uso adecuado del tiempo libre y la sana recreación, objetivos que le articulan a proyectos centrales del Proyecto Educativo Institucional (P.E.I.) que no se vienen desarrollando de manera oportuna

y afectan la gestión académica, comunitaria y formativa de la población estudiantil; metas centrales que deben perseguir todos los establecimientos en cumplimiento de su función histórica y social de formar al hombre para la sociedad, de la población estudiantil; metas centrales que deben perseguir todos los establecimientos en cumplimiento de formar al hombre para la sociedad. Además, beneficiando de manera organizada y proyectada a la comunidad estudiantil en general, impactando de manera indirecta al entorno en donde se relacionan los estudiantes, motivando en gran medida a su sociedad comunitaria.

## **METODOLOGÍA**

A continuación, se presentan las etapas de la metodología:

- **Introducción:** En este primer apartado, se presenta la importancia de la lúdica en el campo de la medicina y la investigación, así como la necesidad de realizar revisiones sistemáticas para establecer el estado actual del conocimiento sobre este tema.

- **Identificación de la pregunta de investigación:** En esta etapa, se debe definir claramente la pregunta de

investigación que se busca responder en la revisión sistemática.

- **Búsqueda de estudios:** Se lleva a cabo una búsqueda exhaustiva de estudios relacionados con la pregunta de investigación en diversas bases de datos científicas. Es importante utilizar términos de búsqueda amplios y específicos para asegurar la inclusión de todos los estudios relevantes.

- **Selección de estudios:** En esta etapa, se debe aplicar criterios de inclusión y exclusión para seleccionar los estudios que serán incluidos en la revisión sistemática. Estos criterios deben estar claramente definidos y basados en la pregunta de investigación.

- **Extracción y análisis de datos:** Se lleva a cabo la extracción de datos relevantes de cada estudio seleccionado, como el tamaño de la muestra, los resultados y las conclusiones. Después, se realiza un análisis de los datos para identificar patrones y tendencias en los resultados de los estudios incluidos.

- **Evaluación de la calidad de los estudios:** En esta etapa, se evalúa la calidad de los estudios incluidos en la revisión sistemática utilizando herramientas estandarizadas. La calidad de los estudios es importante para

asegurar la validez y la confiabilidad de los resultados.

- Síntesis de los resultados: Finalmente, se sintetizan los resultados de la revisión sistemática en un informe detallado que responde a la pregunta de investigación planteada. Este informe debe incluir una descripción de los patrones y tendencias identificados, así como las limitaciones y las implicaciones para futuras investigaciones.

Esta metodología proporciona una guía detallada para llevar a cabo una revisión sistemática de lúdica. Es importante seguir cada una de las etapas de manera rigurosa para asegurar la validez y la confiabilidad de los resultados obtenidos.

Tabla 1.  
Cuestionario

	<b>PREGUNTA</b>	<b>ESCALA</b>	
01	¿Tiene conocimiento de que es una actividad recreativa?	Si___ No___	P1
02	¿Alguna vez has participado en algún evento o actividad recreativa?	Si___ No___	P2
03	En eso momentos en los que realiza actividad física ¿Cuánto tiempo suele dedicar a esas actividades?	MB___ B___ R___ M_MM___ (15__ 30__ 45__ 60__+de 60__)	P3
04	¿Cuándo realiza actividad física siente que el tiempo vuela?	Si___ No___	P4
05	¿Cuántos minutos a la semana dedicas a actividades recreativas fuera de la escuela?	MB___ B___ R___ M_MM___ (15__ 30__ 45__ 60__+de 60__)	P5

06	¿Cree usted que la recreación es solo para los niños?	Si___ No___	P6
	¿Cuántos días a la semana le dedicas a la recreación?	MB___ B___ R___ M_MM___	p
08	¿Cuánto tiempo a la semana dedicas a hacer actividades recreativas?	MB___ B___ R___ M_MM___ (15__ 30__ 45__ 60__+de 60__)	P8
09	¿En su tiempo libre, practica usted deportes/fitness intensos que implican una aceleración importante de la respiración o del ritmo cardíaco como [ <i>correr, jugar al fútbol</i> ] durante al menos 10 minutos consecutivos?	Si___ No___	P9
10	En una semana típica, ¿cuántos días practica usted deportes/fitness intensos en su tiempo libre?	MB___ B___ R___ M_MM___	P10

### Población y muestra

Se parte de 9.256 artículos científicos de la base de datos Scopus en el 2023, estos se someten al software de bibliometría VosViewer para definir los principales términos relacionados con la lúdica. A través del método de co-ocurrencia se establece una población de 9908 palabras claves de ellas descartando por términos repetidos de 5 en adelante queda una muestra de 496 palabras claves relacionadas con la lúdica. De estas palabras claves se definen las principales variables independientes de la lúdica y

con las cuales se trabaja en esta investigación: (Figura 1).



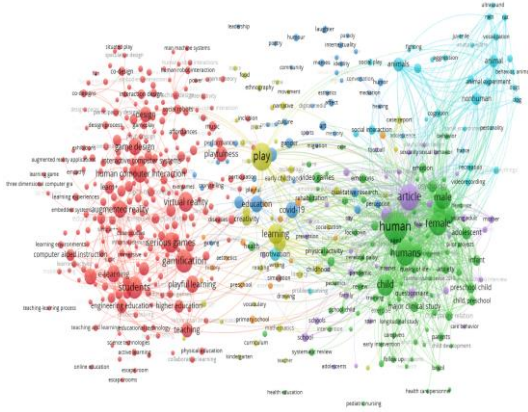


Figura 1. Palabras claves que definen las principales variables independientes de la lúdica.

En la figura anterior se evidencian las siguientes categorías conceptuales:

**Amarillo:** Juego, aprendizaje, infancia, creatividad, movimiento, alimentación, literatura, matemáticas, cualitativas

**Verde:** masculina, femenina, humana, niñas, ansiedad, emoción, rehabilitación, juegos, estudio, intervención, actividad

**Azul bajo:** animales, comportamiento animal, juegos sociales, cognición humana, vocalización, juveniles, interacción social, recreación, grabación de videos.

**Azul fuerte:** educación, cualidades, percepción, motivación, humano, conversación, comunicación, identidad, mediación, liderazgo, genero

**Rojo:** realidad virtual, gamificación, estudio, diseño de juego, interacción personal, inmersivo, empatía, exhibición,

presentación, educación en línea, aprendizaje activo.

**Morado:** comportamiento de cuidado, experiencia, familia, escuela, artículo, sexualidad, adolescentes, prevención.

## RESULTADOS

Evolución histórica de las investigaciones relacionadas con Lúdica.

"El papel del juego en el desarrollo infantil" (2019): Esta investigación analiza cómo el juego contribuye al desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños. Se examinan diferentes tipos de juegos y su impacto en el aprendizaje y la adquisición de habilidades.

"La lúdica como estrategia educativa en el aula" (2020): Este estudio investiga cómo la incorporación de actividades lúdicas en el entorno educativo puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se analizan los beneficios del juego en la motivación, la participación activa y la retención de conocimientos.

"Gamificación: el uso de elementos lúdicos en contextos no recreativos" (2018): Esta investigación explora cómo la gamificación, es decir, la aplicación de elementos y mecánicas de juego en acercamiento no relacionados con el juego en sí, puede influir en el compromiso, la

motivación y el rendimiento de las personas en entornos laborales, de salud y educativos.

"Lúdica y desarrollo de habilidades socioemocionales en adolescentes" (2021): Este estudio examina cómo el juego y las actividades lúdicas pueden fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales en adolescentes. Se investigan los efectos del juego en la empatía, la resolución de conflictos, la cooperación y la autoestima.

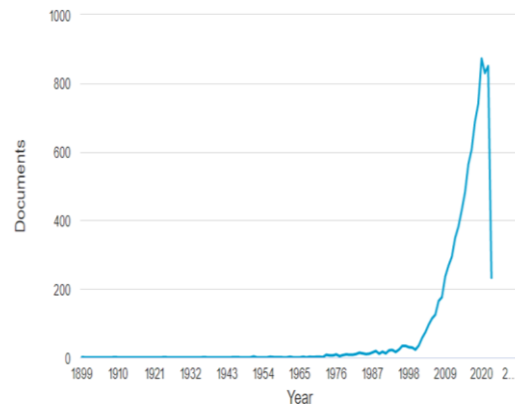
Retomando un poco el tiempo y pasemos por los siglos: los Romanos definieron lúdica como la plástica animada y creativa, como alegría y jolgorio. Para hebreos era conceptualizado como broma y risa, los alemanes como placer. En el siglo XVI la pedagogía toma la lúdica como su medio de enseñanza y principio fundamental.

Las investigaciones relacionadas con la lúdica son abarcadas principalmente en los últimos años, promoviendo y tomando auge en esta época. En gran medida actualmente la lúdica en un campo de interés para las investigaciones en donde se mira esta área como fundamento didáctico en los campos educativos y recreacionales. Además, en la parte emocional fundamenta lo teórico y lo

vuelve dinámico, estimulando de manera practica el arte de enseñar (Gráfico 1).

Gráfico 1.

Evolución histórica de las investigaciones relacionadas con Lúdica.



Fuente. Scopus 2023.

Principales países con investigaciones sobre lúdica.

Estados Unidos: Los Estados Unidos han sido un centro importante de investigación en el campo de la ludica. Universidades como el MIT, la Universidad de Stanford y la Universidad de California en Irvine han llevado a cabo investigaciones pioneras en el desarrollo de juegos y su aplicación en diversas áreas, como la educación, la salud y la resolución de problemas.

Reino Unido: El Reino Unido también se destaca en la investigación sobre la ludica. Instituciones como la Universidad de Oxford, la Universidad de Cambridge y la Universidad de Londres han realizado investigaciones

significativas sobre juegos y su impacto en la sociedad. Además, el Reino Unido alberga importantes conferencias y eventos relacionados con la ludica, como la conferencia anual "DiGRA" (Digital Games Research Association).

Canadá: Canadá ha sido otro país líder en investigaciones sobre la ludica. La Universidad de Waterloo y la Universidad de British Columbia han llevado a cabo estudios sobre juegos y jugabilidad, y han sido reconocidos por su contribución al campo. Además, Montreal, en la provincia de Quebec, es considerada una de las capitales de la industria de los videojuegos, lo que impulsa la investigación y el desarrollo de juegos en el país.

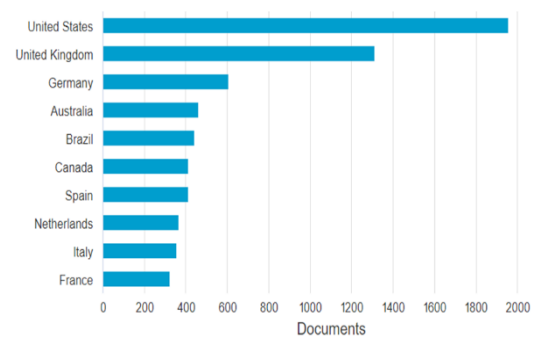
Países Bajos: Los Países Bajos son conocidos por su enfoque innovador en la investigación sobre la ludica. La Universidad de Utrecht y la Universidad Tecnológica de Delft han realizado investigaciones sobre la creación y el diseño de juegos, así como sobre su aplicación en diferentes áreas. Además, la ciudad de Utrecht alberga el Festival de Juegos de Utrecht, un evento anual que reúne a profesionales y académicos interesados en la lúdica.

Alemania: Alemania ha sido un país destacado en el ámbito de la investigación en ludica. Instituciones como la Universidad de Potsdam, la Universidad de Colonia y la Universidad de Maguncia han realizado estudios sobre juegos digitales, juegos serios (serious games) y juegos aplicados a la educación. Además, el país cuenta con conferencias importantes, como la conferencia anual "DiGRA" y la conferencia "Gamescom".

Estos son solo algunos ejemplos de los países que han realizado investigaciones sobre la Ludica. La investigación sobre este tema se ha llevado a cabo en muchos otros países de todo el mundo y sigue siendo un campo de estudio importante en la actualidad (Gráfico 2).

Gráfico 2.

Principales países con investigaciones



sobre ludica.

Fuente. Scopus 2023.

Investigaciones sobre lúdica por año de fuente

Asociación Internacional de Investigadores de la Lúdica (International Ludic Association, ILA): La ILA es una organización dedicada a la investigación y promoción del estudio de la ludica en diferentes disciplinas. Puede consultar su sitio web o buscar sus publicaciones y conferencias para obtener información actualizada sobre investigaciones en este campo.

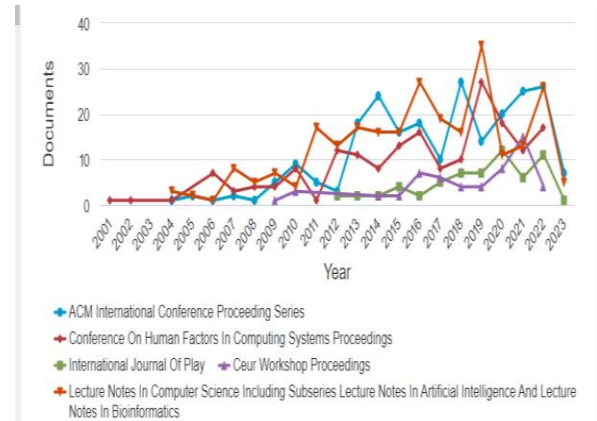
Revistas académicas: Existen varias revistas académicas que se centran en la lúdica y áreas relacionadas, como "The International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations" y "Simulation & Gaming: An Interdisciplinario Journal of Theory, Practice and Research". Estas revistas pueden proporcionar información sobre investigaciones recientes y tendencias en el ámbito de la lúdica.

Universidades y centros de investigación: Diversas universidades y centros de investigación de renombre en todo el mundo realizan investigaciones en el campo de la ludica. Algunos ejemplos incluyen el MIT Game Lab en Estados Unidos, la Universidad de Tampere en Finlandia, y la Universidad de Salford en el Reino Unido. Explorar las investigaciones y publicaciones de estas

instituciones puede darte una idea de los avances más recientes en el campo de la lúdica.

Algunos ejemplos de las fuentes de investigaciones son evidenciados anteriormente, cabe resaltar que a partir de 2010 este tema de investigación se ha nutrido a nivel internacional. (Gráfico 3) Gráfico 3.

Investigaciones sobre lúdica por año de fuente



Fuente. Scopus 2023.

Investigaciones relacionadas con lúdica por autor

Brian Sutton-Smith: Fue un destacado psicólogo del juego y autor de numerosos libros sobre la teoría y el estudio del juego, como "The Ambiguity of Play" y "The Study of Games".

Bernard Suits: Filósofo y autor de "The Grasshopper: Games, Life and Utopia", donde desarrolla una teoría filosófica del juego y su relación con la vida humana.

Johan Huizinga: Antropólogo y autor de "Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture", un libro destacado que examina el juego como una actividad cultural fundamental.

James Paul Gee: Lingüista y autor de "Lo que los videojuegos tienen para enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización". Explora el potencial educativo de los videojuegos y cómo pueden promover el aprendizaje.

Mary Flanagan: Investigadora y autora de "Critical Play: Radical Game Design", en el que analiza cómo los juegos pueden ser utilizados para el cambio social y político.

Katie Salen Tekinbaş: Diseñadora de juegos y autora de "The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology". Ha contribuido al desarrollo de la ludica y al diseño de juegos educativos.

Eric Zimmerman: Diseñador de juegos y autor de "Rules of Play: Game Design Fundamentals". Es un referente en el estudio del diseño de juegos y la teoría de juegos.

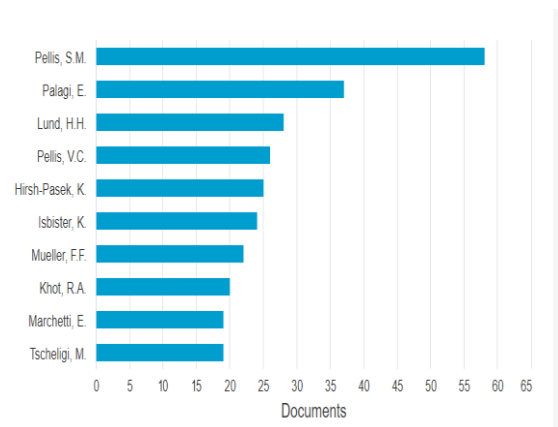
Gonzalo Frasca: Investigador en videojuegos y autor de "Simulación versus Narrativa: Introducción a la Ludología". Ha desarrollado trabajos en el campo de la narrativa en los juegos y la ludica.

Psicólogos como Piaget, Vygotsky, Elkonin, Montessori señalan la importancia del factor lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje. que el niño es capaz de aprender y lo que realmente aprende. Nutriendo en gran medida los aportes que, durante muchos años, muchos autores han complementado.

Diversos autores han aportado sus investigaciones relacionado con lúdica, aportando a este gran desarrollo universal, para el complemento los juegos y la educación. (Gráfico 4)

Gráfico 4

Investigaciones relacionadas con lúdica por autor



Fuente. Scopus 2023.

Investigaciones por tipo de documento relacionados con lúdica

Artículos académicos: Son documentos escritos por investigadores y académicos que presentan estudios originales, teorías, análisis y resultados de

investigación relacionados con la lúdica. Estos artículos se publican en revistas académicas especializadas y suelen ser revisados por pares. Además, son los más realizados por este tema de investigación

**Libros:** Los libros en el campo de la lúdica pueden abarcar una amplia gama de temas, como teoría de juegos, diseño de juegos, análisis de juegos específicos, estudios culturales y sociológicos del juego, entre otros. Los libros pueden ser escritos por académicos, diseñadores de juegos o expertos en el tema.

**Actas de conferencias:** Las conferencias y simposios sobre lúdica suelen publicar actas o procedimientos que contienen resúmenes o artículos completos de las presentaciones realizadas en el evento. Estos documentos constituyen una visión general de las investigaciones presentadas en una conferencia o simposio específico.

**Tesis y disertaciones:** Los estudiantes de posgrado pueden realizar investigaciones sobre lúdica como parte de su trabajo de tesis o disertación. Estos documentos profundizan en un tema específico y presentan una investigación original realizada por el estudiante.

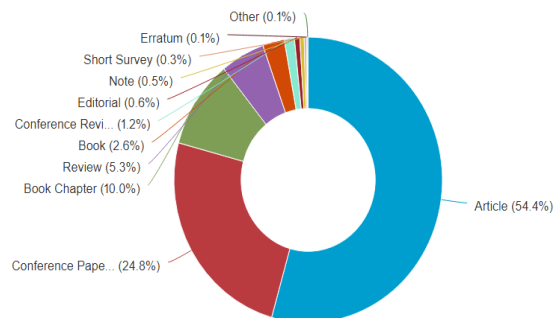
**Informes técnicos:** Algunas organizaciones, instituciones de

investigación y empresas pueden publicar informes técnicos que detallan investigaciones y proyectos relacionados con la lúdica. Estos informes a menudo están dirigidos a un público más especializado y pueden incluir información detallada sobre metodología, resultados y conclusiones.

**Blogs y publicaciones en línea:** Con el crecimiento de la comunidad de investigadores y entusiastas de la lúdica, se han desarrollado blogs y plataformas en línea donde se publican artículos y reflexiones relacionadas con el juego y la lúdica. Estas publicaciones pueden tener un enfoque más informal y accesible. (Gráfico 5).

Gráfico 5

Investigaciones por tipo de documento relacionados con lúdica



Fuente. Scopus 2023.

Investigaciones relacionadas con lúdica en diferentes áreas temáticas

**Psicología del juego:** Examina los aspectos psicológicos del juego, como la

motivación, la emoción, el aprendizaje, la cognición y el desarrollo humano a través del juego.

**Educación lúdica:** Se centra en el uso de la lúdica como estrategia educativa para fomentar el aprendizaje, la creatividad, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades socioemocionales en entornos educativos.

**Lúdica y tecnología:** Investigaciones que exploran la interacción entre la lúdica y la tecnología, como la realidad virtual, la realidad aumentada, los juegos serios y la realidad virtual, la realidad aumentada, los juegos serios y la gamificación en contextos digitales.

**Juegos y sociedad:** Examina el impacto de los juegos en la sociedad, incluyendo aspectos como la cultura del juego, la inclusión y la diversidad, el impacto social y comunitario de los juegos, y el papel de los juegos en la formación de identidades y relaciones sociales.

**Juegos y salud:** Explora los efectos de los juegos en la salud física y mental, como el uso de juegos para el ejercicio, la terapia ocupacional, la rehabilitación y la mejora de la salud mental.

**Lúdica y política:** Investigaciones que abordan el papel de los juegos en la

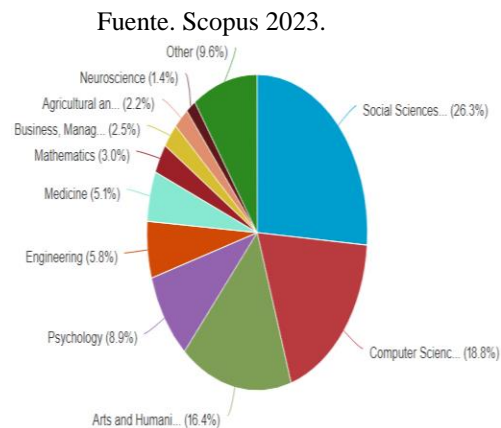
política, como los juegos de simulación política, los juegos de construcción de políticas públicas y el uso de juegos para la participación ciudadana y la toma de decisiones.

**Estudios culturales y antropológicos del juego:** Examina la influencia del juego en las culturas y sociedades, incluyendo la historia del juego, las prácticas culturales del juego y las representaciones simbólicas y rituales asociadas con el juego.

Las áreas que abarca la lúdica a nivel investigativo es amplio, caracterizando principalmente en ciencias sociales, informática y artes y humanidades, dejando un gran rango de camino en cuanto a investigaciones relacionadas con la lúdica (Gráfico 6).

Gráfico 6

Investigaciones relacionadas con lúdica en diferentes áreas temáticas



## **CONCLUSIONES**

Conociendo los resultados de 9.256 artículos científicos publicados a través de la base de datos Scopus, el cual parte de 60.282 artículos a nivel mundial hasta el 2023. En donde específicamente hablan de lúdica, en donde a través de línea tiempo es posible comprender que el rango con más publicaciones con artículos sobre lúdica esta entre el 2009 y 2023 con unos más grandes aportes sobre los temas de lúdica. Además, el país con más investigaciones sobre lúdica es Estados Unidos. En cuanto a estos artículos el autor más destacado es Pellis S. M con más de 50 investigaciones y por consiguiente esta Palagui. E. con más 30 investigaciones acerca de la lúdica.

Comprendiendo los resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes de grado once de la Institución Educativa Rafael Núñez, logramos conocer que los estudiantes cuentan con conocimiento acerca de la recreación, las actividades lúdicas y el aprovechamiento de este en los tiempos libres, otorgando en gran medida muchos beneficios físicos y psicológicos. En cambio, en la parte dinámica le dan un mal uso de estos espacios de tiempo libre, esto logrado gracias a la tabulación de los datos obtenidos por la encuesta en general.

A modo de cierre, a través de este artículo se logró analizar desde distintos puntos de vista y distintas teorías manejadas por diferentes autores en diferentes países del mundo. Todo esto gracias a la encuesta realizada a 50 estudiantes de grado once, estos escogidos como modelos para una recolección de datos que nos brindaron confiabilidad y credibilidad, por medio de 10 preguntas que tabuladas nos ofrecieron resultados muy preocupantes, donde profundizamos el tema de la lúdica y las actividades recreativas logrando conocer las preocupaciones de los educadores físicos en el ámbito escolar.

## **REFERENCIAS**

- Andreu, M. D., & García, M. (2000, November). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. In I Conferencia Internacional de español para fines específicos (pp. 121-125).
- Ballesteros, O. P. (2011). La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas. Facultad de Ciencias.
- Cárdenas Páez, A. (2011). Piaget: lenguaje, conocimiento y



- educación. *Revista colombiana de educación*, (60), 71-91.
- Cilla, R. O., & Omeñaca, J. V. R. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Editorial Paidotribo.
- De Almeida, P. N. (1994). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Editorial San Pablo.
- Giménez, A. M. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular Educación Física*. Editorial Paidotribo.
- Oviedo, P. M. (2004). *La docencia como recreación y construcción del conocimiento sentido pedagógico de la investigación en el aula*. *Perfiles Educativos*, 26(105-106)
- Posada González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Instituto de Investigación en Educación (IEDU).
- Rodríguez, A. (2003). *La recreación: una estrategia de enseñanza para el desarrollo del contenido actitudinal del diseño curricular en alumnos de Tercer Grado, de la Escuela Bolivariana Ambrosio Plaza*. *Sapiens. Revista universitaria de investigación*, 4(2), 0.
- Sanabria Navarro, J. R., Guillen Pereira, L., Cortina Núñez, M. de J. C. N., Gutiérrez Cruz, M. G. C., Cabezas Toro, A. M., & Cevallos Yapo, J. L. (2022). *Direcciones tácticas en situaciones de oposición de taekwondistas latinoamericanos (Tactical directions in opposition situations of Latin American Taekwondistas)*. *Retos*, 45, 986–995.  
<https://doi.org/10.47197/retos.v45i0.9302>.
- Schargorodsky, J. (2019). *El juego en el Diseño Curricular de la Escuela Primaria de CABA. Una lectura a partir de Huizinga y Caillois*. *Lúdicamente*, 8(15).

