

PODIUM

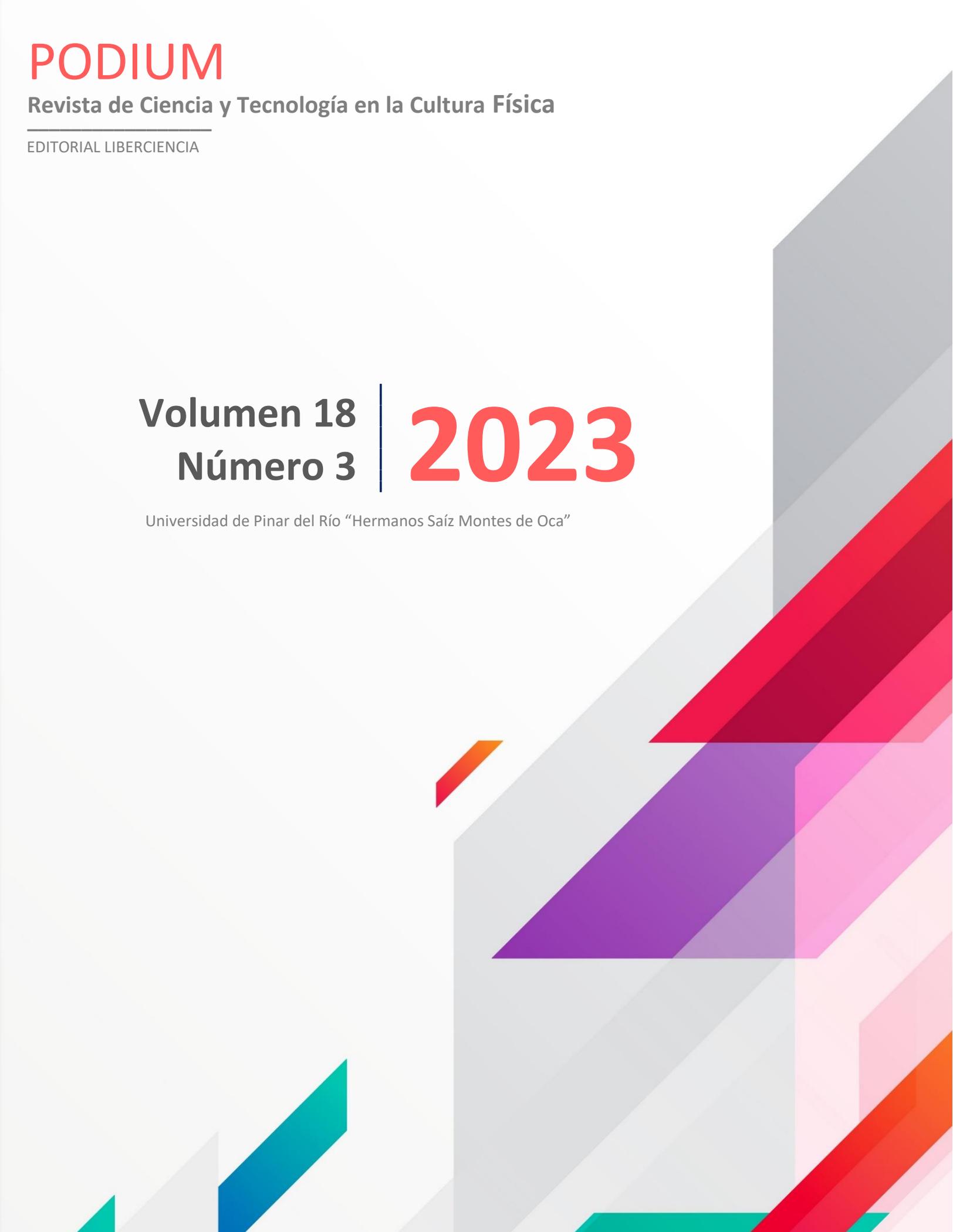
Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física

EDITORIAL LIBERCIENCIA

Volumen 18
Número 3

2023

Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca"



Artículo original

La lúdica: una alternativa en la formación del estudiante universitario de Cultura Física

Playfulness: an alternative in the training of the university student of Physical Culture

Ludicidade: uma alternativa na formação do universitário de Cultura Física

Alberto Barroso Arzuaga^{1*} , Asunción Milagros Pérez Mariño¹ , Alina Bestard Revilla¹ 

¹Universidad de Oriente, Facultad de Cultura Física de Santiago de Cuba. Santiago de Cuba, Cuba.

*Autor para la correspondencia: aperezm@uo.edu.cu

Recibido:05/04/2023.

Aprobado:27/07/2023

RESUMEN

La presente investigación aborda la importancia de la lúdica en el estudiante universitario de Cultura Física desde el proceso formativo, que exige lograr altos niveles de conocimientos y habilidades. Desde esta perspectiva, se analiza el proceso de la lúdica como un componente esencial en la formación inicial del profesional de la Cultura Física. Mediante la lúdica se logra una formación más adecuada al contexto universitario actual según los cambios en los planes de estudios, por lo que resulta necesario el diagnóstico sobre dicho componente. El artículo tuvo el propósito de crear acciones pedagógicas para la formación lúdica del profesional de la Cultura Física, desde la asignatura Educación Rítmica



y Lúdica de la disciplina Teoría y práctica de la Educación Física. Se aplicaron métodos teóricos como: analítico sintético, sistémico-estructural-funcional, y empíricos, tales como: la observación, revisión documental, entrevista, encuesta, preexperimento (pre y postest) y el criterio de expertos. Se consultaron a siete profesores como expertos, por lo que se utilizó una muestra de 27 estudiantes de tercer año de la carrera por haber recibido la asignatura. Como resultado del estudio y diagnóstico realizados se detectaron insuficiencias en el empleo y uso de la lúdica dentro del proceso formativo para el logro de una formación lúdica y la necesidad de transformar el modo de actuación de los profesionales de la Cultura Física, los resultados obtenidos en la práctica pedagógica demostraron la utilidad de las acciones pedagógicas lúdicas.

Palabras clave: formación profesional, lúdica.

ABSTRACT

The present research addresses the importance of play in the university student of Physical Culture from the training process, which requires achieving high levels of knowledge and skills. From this perspective, the process of play is analyzed as an essential component in the initial training of the Physical Culture professional. Through play, training is more appropriate to the current university context according to the changes in the study plans, which is why a diagnosis of said component is necessary. The article had the purpose of creating pedagogical actions for the playful training of the Physical Culture professional, from the Rhythmic and Ludic Education subject of the discipline Theory and Practice of Physical Education. Theoretical methods were applied such as: analytical -synthetic, systemic-structural-functional, and empirical methods, such as: observation, documentary review, interview, survey, pre-experiment (pre and post-test) and expert judgment. Seven professors were consulted as experts, so a sample of 27 third-year students was used for having received the subject. As a result of the study and diagnosis carried out, insufficiencies were detected in the employment and use of play within the training process to achieve playful training and the need to transform the mode of action of the Physical



Culture professionals, the results obtained in pedagogical practice demonstrated the usefulness of playful pedagogical actions.

Keywords: vocational training, playfulness.

RESUMO

A presente pesquisa aborda a importância do lúdico no estudante universitário de Cultura Física a partir do processo de formação, que exige o alcance de elevados níveis de conhecimentos e habilidades. Nessa perspectiva, o processo lúdico é analisado como componente essencial na formação inicial do profissional de Cultura Física. Através do jogo consegue-se uma formação mais adequada ao contexto universitário atual de acordo com as mudanças nos planos de estudos, razão pela qual é necessário um diagnóstico desta componente. O artigo teve como objetivo criar ações pedagógicas para a formação lúdica do profissional de Cultura Física, a partir da disciplina Educação Rítmica e Lazer da disciplina Teoria e prática da Educação Física. Foram aplicados métodos teóricos como: analítico-sintético, sistêmico-estrutural-funcional, e métodos empíricos, como: observação, revisão documental, entrevista, levantamento, pré-experimento (pré e pós-teste) e julgamento de especialistas. Foram consultados sete professores como especialistas, portanto foi utilizada uma amostra de 27 alunos do terceiro ano por terem recebido a disciplina. Como resultado do estudo e diagnóstico realizado, foram detectadas insuficiências no emprego e utilização do lúdico no processo formativo para a concretização da formação lúdica e a necessidade de transformação do modo de atuação dos profissionais de Cultura Física, demonstrados os resultados obtidos na prática pedagógica a utilidade das ações pedagógicas lúdicas.

Palavras-chave: formação profissional, recreativa.



INTRODUCCIÓN

La formación de los profesionales de cultura física en todo el país constituye una necesidad determinada por el desarrollo de la ciencia y la técnica. Es de gran importancia lograr una inmediata y efectiva preparación para potenciar cada vez más su desarrollo intelectual, capacidades, habilidades, sentimientos y normas de conducta como base de una personalidad que responda a las nuevas exigencias de la sociedad.

Los objetivos de la formación profesional para el siglo XXI han cambiado según el contexto pedagógico y el proceso de globalización. En los momentos actuales, se hace necesaria la comprensión de la diversidad de habilidades profesionales, lo que implica aportar nuevas ofertas educativas que contribuyan a la comprensión y el respeto de la diversidad profesional, así como al desarrollo de habilidades profesionales, lo cual requiere de crear contextos institucionales, favorables a la diversidad.

Para Barroso (2022), la formación inicial es la vía principal para la obtención de conocimiento para desarrollar educación y orientación vocacional como educadores, es donde se adquieren las habilidades pedagógicas, teórica y práctica, los valores, todos aspectos de gran importancia, de calidad y categoría para su futura labor como educadores.

Por tanto, es donde el docente tiene la finalidad de formar a los futuros profesionales para asumir la formación de sus futuros estudiantes de una manera crítica y autocrítica, responsable con un modo de actuación acorde a los contextos actuales de la sociedad y la universidad, donde se apropian de los saberes básicos de la profesión.

Para los autores Pérez *et al.* (2016), la formación de profesionales de nivel superior se desarrolla, de forma curricular, mediante el proceso docente educativo y extracurricular, para garantizar la integralidad de los estudiantes universitarios. Por lo que se le confiere igual importancia a las antes mencionadas y a las actividades evaluativas de las asignaturas, como los controles parciales, pruebas finales, trabajos integradores e investigativos.



La formación del Licenciado en Cultura Física no está exenta de ello, de ahí que se perfeccionen los planes y programas de estudios de la carrera en cuestión, sin embargo, no ha sido suficiente porque aún se perciben limitaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje en cuanto a métodos y procedimientos dirigidos a su formación y preparación pedagógica que transforme su modo de actuación.

Es una realidad que todavía se manifiestan rasgos tradicionales en la impartición de las clases; lo que limita la asimilación del contenido, el sistema de conocimientos, habilidades y valores a través de la actividad lúdica como componente del proceso aprendizaje y enseñanza. En el Plan de Estudio E, en el programa de la disciplina Teoría Práctica de la Educación Física se estableció la unión de las asignaturas Teoría y Metodología de la Educación Física y Educación Física Preescolar, la Educación Rítmica y la Teoría y Práctica de los Juegos con el objetivo de abordar de manera lógica y cronológica las particularidades de la Educación Física en los diferentes niveles educacionales. La unión de las asignaturas es novedosa, pero todavía es insuficiente el trabajo para los niveles desde el elemento lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje para su trabajo futuro. Con la unión se estableció la asignatura Educación Rítmica y Lúdica en el primer año del Curso Diurno del segundo período. Por tanto, para Diaz, *et al.* (2021) la asignatura Educación Rítmica y Lúdica, se puede considerar integradora dentro del currículo. O sea que el trabajo interdisciplinar influye positivamente en la formación general integral del estudiante.

La actividad lúdica es importante en este profesional porque va a permitir el desarrollo de las habilidades pedagógicas para tener mejor proceso de comunicación, fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y la conformación de la personalidad. El componente de la lúdica ha sido poco tratado en la Educación Superior cubana y las redes de Cultura Física no están excluidas de ellas, demostrado en los trabajos encontrados.

Según Barroso y Pérez (2022), las actividades lúdicas son una herramienta en el desarrollo de las habilidades motrices, del desarrollo de las relaciones interpersonales de los niños y familiares y profesores durante la actividad teórica y práctica.



Para Posso *et al.* (2015) y Torres (2019), ... "la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos.

Para García *et al.* (2020), la lúdica en el aula depende del docente y del interés que despierte en los estudiantes, para que, de esa forma, cree un clima propicio donde la dinámica sea la conductora del conocimiento, permita el desarrollo de la creatividad y renovación en los educandos, para poder integrar y poner en práctica el nuevo léxico adquirido.

Investigaciones desarrolladas como las de Biscay (2007); Romero (2009) y Sierra (2013) han incursionado en el componente lúdico del estudiante universitario, en la Educación inicial y la formación integral cuyos análisis demuestran que es posible alcanzar este noble empeño a partir de una posición transformadora e intencionada.

Otras investigaciones como las desarrolladas por Hernán y Gómez (2009) y Alcedo y Chacón (2011), han incursionado en lo lúdico en las escuelas primarias, medio superior y en las clases de Educación Física respectivamente. Marles, *et al.* (2017) y Torres (2019), han abordado lo lúdico en el contexto universitario como una estrategia para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde acciones didácticas.

Aunque estos autores aportan ideas que permiten una comprensión general para su tratamiento teórico, no siempre sus análisis pueden ser aplicados al contexto universitario de los estudiantes de la Carrera de Cultura Física dadas las especificidades del proceso formativo en la Educación Superior.

Para (Gómez y Rodríguez, 2015), como se citó en Barroso *et al.* (2022), la lúdica es tan amplia como compleja, pues se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas a través del juego.

Se ha demostrado que en la práctica los profesionales de la Cultura Física no utilizan todas las potencialidades que les brindan los contenidos para realizar las adecuaciones



curriculares que permitan la consolidación del juego, en las diferentes edades y contexto social, lo que no le permite del todo su futuro desempeño profesional.

Para Díaz & Sampayo (2021), ... "la formación inicial de profesionales tiene en todas sus ramas elementos comunes dirigidos a la formación integral de los estudiantes, pero cada una de las especialidades de la educación tiene desde su perfil, elementos que caracterizan a los profesionales de cada carrera y sus funciones en el contexto de actuación donde se desenvuelven".

En Cuba, se destaca la investigación realizada por González *et al.* (2021) que aborda la lúdica en la Educación Superior cubana para el desarrollo integral humano una herramienta didáctica.

En el contexto particular del proceso de la formación inicial del profesional de la Cultura Física, si bien los contenidos relacionados con el componente lúdico están declarados como parte del proceso formativo, estos no han sido suficientemente abordados desde sus aristas teóricas y metodológicas.

De forma general, es limitada la sistematización de los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje de lo lúdico lo que se concreta en:

Insuficiente uso de esta actividad física como una herramienta educativa, limitaciones de los profesores en la función de esta actividad de estudio en la Cultura Física para la formación del estudiante. Pobre articulación de esta especialidad con teoría y la práctica. Pobre aprovechamiento de las tareas lúdicas en relación a los componentes didácticos que modifique su modo de actuación profesional. Insuficiente conocimiento de la lúdica para el desarrollo de actividades docentes. Insuficiencias al utilizar componente lúdico para el proceso de enseñanza y aprendizaje; lo que influye negativamente en la formación lúdica del profesional de la Cultura Física, se distingue como objetivo: crear acciones pedagógicas para la formación lúdica del profesional de la Cultura Física.



MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se caracterizó por su enfoque cualitativo, al tratarse de los procesos y vivencias manifestadas por los profesores y estudiantes, dada la lógica planteada, se utilizaron diferentes métodos de investigación: analítico sintético: se utilizó para procesar la información recogida durante la investigación; el sistémico estructural funcional: para la estructuración de las acciones; la observación: para constatar el estado actual del proceso de formación lúdica en la formación inicial del estudiante de Cultura Física desde la asignatura Educación Rítmica y Lúdica; revisión documental: para el estudio del tratamiento que ha recibido la formación lúdica en el proceso formativo de la carrera de Cultura Física; la entrevista: para constatar la posición que tienen acerca del proceso de formación lúdica y la encuesta: para recoger la opinión de los docentes acerca de la forma en que se desarrolla la formación lúdica.

Se seleccionó la asignatura Educación Rítmica y lúdica perteneciente a la disciplina Teoría y Práctica de la Educación Física, por constituir una disciplina del ejercicio de la profesión y una asignatura de la misma naturaleza de gran importancia en la actuación del profesional de la Cultura Física, además por el poco tratamiento a la lúdica para el proceso de la formación y la enseñanza y aprendizaje. Esto llevó a la necesidad de transformar su modo de actuación profesional de manera lúdica.

La investigación se realizó en Facultad de Cultura Física de Santiago de Cuba a partir del curso 2017- 2018; tuvo un enfoque cualitativo porque se centró en el estudio de la preparación de los profesores y en la formación lúdica de los estudiantes. En la comprobación inicial, se realizaron la entrevista y encuesta a estudiantes y profesores, observaciones a clases de la asignatura y a la revisión de plan de estudio, programa de la disciplina Teoría y Práctica de la Educación Física y de la asignatura. En este sentido, se seleccionaron a 27 estudiantes con un muestro al azar de tercer año por haber recibido la asignatura, se trabajó también con siete profesores que sirvieron de base para el análisis de la Formación lúdica. En la comprobación del estado actual del proceso de formación lúdica del estudiante, se realizó un diagnóstico que permitió definir debilidades de la asignatura Educación Rítmica y Lúdica en el proceso formativo en tres fases: la primera dirigida a la



preparación, organización y planificación del diagnóstico. La segunda a la aplicación y culminación del diagnóstico del mismo. La tercera fase a la planificación y valoración de las acciones.

Para realizar el diagnóstico se establecieron los siguientes indicadores:

- Preparación del claustro de profesores para enfrentar las exigencias de una formación lúdica del estudiante.
- La preparación del estudiante universitario en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la presencia de las actividades lúdicas en las clases.
- Nivel de satisfacción de directivos con la formación lúdica del estudiante para la solución de tareas docentes.

RESULTADOS

Resultados de la revisión documental

Resultados del análisis de los planes de estudio

El elemento de la lúdica como aspecto de la característica del estudiante universitario de cultura física está poco vinculado con su proceso de formación dado en las insuficiencias siguientes:

Insuficiencias en los contenidos de las asignaturas de la carrera que favorezcan la formación desde la lúdica. La formación del estudiante es dirigida a la educación física - deportiva (especializaciones) con un carácter pedagógico.

Resultado del análisis del programa de la disciplina

El programa de la disciplina no especifica en qué consiste la función lúdica, solo hace mención a la misma y no se define la formación lúdica, son limitados los aspectos metodológicos e indicaciones acerca de los objetivos y procedimientos que conciban a la



lúdica como un componente de la formación del estudiante universitario de la Cultura Física.

Resultado del análisis del programa de la asignatura

El programa precisa pocos aspectos que permitan concebir la lúdica como un componente de la formación del estudiante universitario de Cultura Física. Los contenidos por los tres temas son algo abreviados al no considerar la necesidad de formación del estudiante universitario en el contexto actual de la Educación Superior. Es insuficiente la lúdica como componente de la enseñanza y aprendizaje formativo comunicativo y educativo en los estudiantes.

Resultados de la observación

Las observaciones a ocho clases prácticas arrojaron que los profesores durante el desarrollo de la actividad docente, casi nunca aprovechan las actividades lúdicas para la formación del estudiante desde las clases prácticas. Casi nunca los estudiantes emplean la terminología adecuada en las clases que permita el rol comunicativo de la actividad lúdica encaminada a su preparación del estudiante desde su formación inicial.

Se observa casi siempre una relación estudiante-estudiante y estudiante-profesor a través de las actividades lúdicas, cuando este lo corrige y le explica cómo puede desarrollar la actividad y para que le puede servir la misma. No se emplea la actividad lúdica en función de la dinámica del proceso de enseñanza y aprendizaje, al no emplear métodos que le permitan preparar a los estudiantes en el área del juego, no emplean juegos para la enseñanza de los contenidos. A veces se observa una ligera motivación e interés en las actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades lúdicas y pedagógicas en el desarrollo de las actividades prácticas. No se emplean acciones lúdicas que propician el comportamiento lúdico de los estudiantes para su formación.

En la observación, el 60 % de las clases manifiesta que casi nunca en relación a los indicadores establecidos y el 20 % a veces y el otro 20 % son nunca (Tabla 1).



Tabla 1. - Resultados de la observación

Aspectos a observar	SÍ	No	N	C	S	S	A
				N	C	C	V
Se aprovechan las actividades lúdicas para la formación lúdica del estudiante desde las clases prácticas.				X			
Se utiliza la terminología adecuada en las clases que permita el rol comunicativo de la actividad lúdica encaminada a la formación del estudiante desde su formación inicial				X			
Relación estudiante - estudiante y profesor a través de las actividades lúdicas				X			
La actividad en función de la formación lúdica permite una dinámica en el proceso de enseñanza y aprendizaje.							X
Conocimientos, habilidades, motivación, interés a la formación lúdica dese la formación inicial de los estudiantes.			X				

Leyenda: N- nunca, C N- casi nunca, S- siempre, C S- casi siempre, A V- a veces

Resultados de la entrevista a profesores de la asignatura

En la entrevista a profesores, tres de ellos que representa el 42,85 % de estos docentes permitieron identificar la formación lúdica como aspecto relacionado con las actividades a través del juego. (Tabla 2) Los otros cuatros profesores para un 57,14 % la identifican como una herramienta educativa para su futuro potencial laboral. Se significa que dos de los profesores que representa el 28,57 % ofrece argumentos valiosos que justifican la contribución de la asignatura para lograr la formación lúdica en el proceso formativo, el 71,42 % para cinco profesores que no ofrece los argumentos para una formación lúdica, ya que solo se trata el juego y se emplea la lúdica no como una herramienta de enseñanza y aprendizaje.

El 71,42 % de los profesores coincide en que la mayoría de los estudiantes no logran una formación lúdica desde la asignatura, como elementos predominantes de la participación de los estudiantes en la solución de las tareas académicas e investigativas y laborales, la falta de formación previa para la solución de actividades lúdicas que se orientan. 28,57 % de los docentes coinciden que si logran una formación lúdica ya que la asignatura está vinculada con el juego.



El ciento por ciento de los profesores coinciden en que las actividades extensionistas contribuyen a la formación lúdica. Donde queda fuera lo investigativo y laboral al no darle la importancia, la veracidad que tienen en el proceso formativo, en su dinámica de la enseñanza y aprendizaje a lo largo de la carrera.

De manera general, existe un nivel regular entre los profesores para enfrentar las exigencias de la formación lúdica del estudiante.

Tabla 2 - Resultados de la entrevista

Preguntas	Profesores	Total
1	42,85 % (3)	57,14% (4) 100%
2	28,57 % (2)	71,42 % (5) 100%
3	28,57 % (2)	71,42% (5) 100%
4	100%	100%

Resultados de la encuesta

Se realizó una encuesta a 15 profesores, donde 11 de ellos manifiestan que los resultados alcanzados en el proceso docente educativo son aceptables para un 73, 33 % de los profesores ya que es una asignatura del currículo base y del ejercicio de la profesión, otro grupo de cuatro profesores manifiesta que no es aceptables para un 26,6 %. (Tabla 3). Para seis de los profesores, que representan un 40 %, la asignatura del año influye de manera parcial en la formación del estudiante porque se da en un solo período a pesar de tener 80 horas clases y para nueve profesores, el 60 %, no se nota sus influencias ya que no emplean la actividad lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, no realizan juegos con carácter didáctico que tome en cuenta los contenidos de las clases.

El 100 % de los profesores considera que los estudiantes adquieren habilidades que le permiten desarrollar las actividades de juego en las clases, pero no lo prepara totalmente para su laboral ya que no presentan una continuidad, sistematicidad no presentan creatividad hay falta de perfeccionamiento. El tema de la formación lúdica no se observa y no está incluido en el trabajo de metodológico de la disciplina. El 100 % de los profesores la evalúa de regular el nivel de formación porque se necesita más actividades prácticas,



vincular las actividades lúdicas con el proceso de la enseñanza y aprendizaje, elemento que influye en el proceso formativo.

Se emplea muy poco la actividad lúdica como parte de la formación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje en las clases, excepto en aquellas asignaturas que lo emplean casi siempre durante su formación al no recibir contenidos lúdicos, lo que provoca que no se prepare correctamente a los estudiantes, son escasas las vías utilizadas en función de la formación lúdica.

Tabla 3. - Resultados de la encuesta

Preguntas	Profesores	Total
1	26,6 %	73,33% (27)
2	40 %	60% (27)
3	100%	70,37% (19) 100% (27)
4	100%	100 % 100% (27)
5	100%	100% (27)
6	18,51% (5)	81,48% (22) 100% (27)

Resultados de la entrevista a estudiantes

La entrevista a estudiantes 12 de ellos para un 44,44 %, considera que la formación lúdica es la manera de dirigir y en escasa medida es un proceso orientado hacia un objetivo, por lo que 15 estudiantes para un 55,55 %, la considera la manera de preparar para dar la motivación, desarrollar capacidades físicas motoras (Tabla 4). Se arrojó que 22 estudiantes para un 81,48 %, no se sienten preparados en relación al contenido lúdico para su formación y no saben el porqué, el otro 18,51 %, cinco estudiantes plantean que sí. El 29,62 % (8) de los estudiantes plantean que en su formación para dirigir el juego es buena y 19 de ellos para un 70,37 % plantean que es regular, pero en ningún caso se argumenta el porqué y el cómo desarrollar una formación lúdica.



El 100 % de los estudiantes manifiestan que se le ha preparado un poco, pero deberían realizar más actividades prácticas que nos preparen como profesionales y poder enfrentar los grupos clases cuando nos graduemos. No se le prepara desde su formación como profesionales para dirigir la actividad lúdica y no siempre realizan el estudio independiente con la suficiente calidad, no siempre se comprende la importancia de la lúdica como una herramienta educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El 25,92 % para un total de siete estudiantes pudo explicar con argumentos sólidos que la asignatura brinda conocimientos para resolver problemas que se presentan en su vida personal, plantea que el profesor de manera general orienta tareas para el componente laboral e investigativo las cuales se revisan durante la evaluación de las clases prácticas mientras el 70,37 %, para un total de 19 estudiantes no ofreció argumentos. El 81,48 % de los estudiantes (22) afirma que los contenidos que reciben a través de la asignatura contribuyen a prepararlos sólidamente a su formación como futuros profesionales de la Cultura Física, mientras cinco estudiantes para un 18,51 % pudo ofrecer argumentos de valor sobre la importancia de la lúdica.

Tabla 4. - Resultados de entrevista a estudiantes

Preguntas	Estudiantes	Total
1	44,44% (12) 55,55 % (15)	100% (27)
2	81,48% (22) 18,81 % (5)	100% (27)
3	29,62% (8) 70,37% (19)	100% (27)
4	100%	100% (27)
5	25,92 % (7) 70,37% (19)	100% (27)
6	18,51%(5) 81,48% (22)	100% (27)

Por los resultados obtenidos en el diagnóstico y la lógica de la investigación, se precisan acciones pedagógicas según el diagnóstico para la formación lúdica del profesional de la Cultura Física.

- Establecer una estrategia lúdica para perfeccionar la formación lúdica en el estudiante desde las clases prácticas.



- Proponer acciones con un carácter lúdico pedagógico en las preparaciones de los profesores.
- Confeccionar un folleto que contemple la orientación, comunicación y la educación lúdica como los componentes esenciales de la formación lúdica del estudiante universitario de la Cultura Física.
- Elaborar los seminarios con carácter integrador y de enfoque lúdico y le sirvan estos en otras asignaturas de la disciplina y de la carrera.
- Organizar tareas lúdicas que conlleven al trabajo investigativo en el Google académico sobre las actividades físicas, así como autores que la tratan y que los estudiantes realicen un trabajo escrito sobre la importancia de la misma.
- Planificar actividades de la especialidad en cultura física. Crear desde los departamentos acciones pedagógicas donde el centro de atención sea lo lúdico para fortalecer la formación lúdica.
- Analizar la información recopilada para la identificación de las insuficiencias en la formación lúdica del profesional de la Cultura Física.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos se orientan hacia los componentes de la lúdica con la finalidad de transformar concepciones, modos de actuación y de los estudiantes hacia la carrera. De modo que aprendan a valorar su desempeño y para ofrecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las acciones fueron valoradas por un grupo de expertos seleccionados, con experiencia en el tema y más de 15 años de experiencia. El 100 % la valoran de adecuada y factible, la misma responde al contexto actual de la universidad y de mantener un perfil amplio en la formación del estudiante Cultura Física, los fundamentos teóricos son adecuados y fundamentales en el proceso contribuyendo a la formación lúdica.



Para Díaz y Sampayo (2021), cuando se habla del Proceso en la formación de un profesional es importante puntualizar que este debe ser mantenido de forma permanente e irse actualizando en la medida que surjan nuevas investigaciones. El desarrollo, la educación y la instrucción deben trabajarse como categorías de la pedagogía en la formación inicial de los profesionales, según Suárez y Hernández (2021) la esencia de que la formación debe constituir un proceso educativo de calidad.

Por tanto, como plantea Varona (2020), uno de los retos a vencer es contar con diseños curriculares pertinentes que sienten las bases para propiciar un incremento continuo de la calidad y la eficacia en la formación integral de los profesionales.

Estudios realizados por Gutiérrez *et al.* (2018) y González *et al.* (2021) demuestran que los investigadores aceptan, la importancia de la lúdica y como un proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación del estudiante universitario de la Cultura Física y se proponen acciones, actividades encaminadas a mejorar el proceso y el futuro modo de actuación y una motivación hacia la carrera.

De acuerdo con Biscay (2007), la formación lúdica, al igual que la práctica docente, debe atravesar toda la formación y continuar a lo largo de la vida profesional. La lúdica ofrece varios beneficios en un entorno de aprendizaje, y ocasiona aprendizajes activos, debido a que involucra emociones, genera goce, ideas creativas, y promueve retos y cambios (Marles, Peña Gómez 2017).

Para Torres (2019), la lúdica hace referencia a la necesidad que tiene el ser humano de sentir, comunicar y expresar emociones, orientadas al esparcimiento, y que conlleva a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, las cuales deben ser canalizadas por el facilitador del proceso.

Para Jiménez y Matos (2021), la vinculación con la sociedad de los estudiantes universitarios se concibe como un aspecto de su formación profesional. Este es un proceso continuo y sistemático de apropiación de un sistema de conocimientos, valores, experiencias que se originan con la participación consciente, crítica y creativa del estudiante, en las actividades coherentemente organizadas desde la articulación de aspectos morales, estéticos, ideo-



políticos y científicos para su educación personal y profesional, en función de su aprendizaje y desarrollo.

Uno de los objetivos centrales que tienen las líneas de educación superior, es precisamente desarrollar e incrementar el pensamiento crítico, creativo, innovador y estratégico en los alumnos para que ellos desarrollen habilidades cognoscitivas y complejas (González y Rivera, 2020).

Para los autores Zúñiga y Daley (2022), los aspectos metodológicos de la formación profesional pedagógica se centran en la problematización del contenido curricular como eslabón esencial que determina la lógica de la formación y desarrollo de las habilidades profesionales pedagógicas: planificar, organizar, dirigir y controlar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por consiguiente, las transformaciones en el proceso de formación del profesional, la lúdica es un elemento adecuado para el aprendizaje significativo y la enseñanza flexible, logro que constituyen premisas para los profesores de la asignatura Educación Rítmica y Lúdica y para los estudiantes universitarios de Cultura Física de manera que perfeccionen sus modos de actuación. Así quedó demostrado que la propuesta desde el sistema de acciones en el programa de la asignatura, logró una transformación positiva tanto en los profesores y estudiantes.

En la valoración de los resultados de los estudiantes en relación a la lúdica en su proceso formativo, se tuvo en cuenta los contenidos del conocimiento de la lúdica, su desempeño didáctico y las habilidades lúdicas profesionales. Donde los resultados generales son positivos ya que estos adquirieron un mejor desempeño para resolver las tareas docentes e investigativas a través de la actividad lúdica, un mayor nivel de asimilación reproductiva y de conocimiento, así como motivación hacia a las actividades lúdicas. Por eso, una mejoría en las habilidades para dirigir la actividad lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en las clases prácticas docentes internas. Se logra una perfección en las relaciones interpersonales hay mayor intercambio entre los estudiantes-estudiantes, estudiantes-profesores.



Se valora la lúdica como un elemento necesario en su formación al sentirse más implicados en las clases, aunque todavía no son del todo críticos en sus errores en cuanto a los métodos o procedimientos a utilizar en las actividades prácticas y en sus habilidades de orientación y comunicación para el logro de un aprendizaje activo y en crecimiento.

En el desempeño del estudiante, se manifestaban escasas habilidades para valorar la lúdica en su proceso formativo y su aprendizaje, el poco conocimiento para el aprendizaje en crecimiento, lo que demuestra las escasas habilidades de orientación y comunicación para el auto perfeccionamiento de la lúdica.

En sentido general, los resultados obtenidos son superiores a los anteriores, lo que da cuentas de las transformaciones logradas en los estudiantes en el cumplimiento de sus tareas docentes prácticas como futuros profesionales. Las acciones también tuvieron su impacto en los profesores de la asignatura de Educación Rítmica y Lúdica alcanzando niveles superiores en su preparación teórica-metodológicos.

CONCLUSIONES

El estudio de los referentes teóricos y empíricos aplicados en la investigación posibilitaron el diagnóstico real y contextualizado a las características del docente y de los estudiantes en la asignatura Educación Rítmica y Lúdica para la formación lúdica, identificándose los principales problemas existentes como el poco conocimiento sobre la lúdica como una herramienta educativa y comunicativa, insuficientes habilidades lúdicas pedagógicas, poco desarrollo de la lúdica en el proceso de formación.

Las deficiencias encontradas durante el diagnóstico realizado demuestran que, a pesar del empeño de los profesores por enseñar y desarrollar habilidades sobre la lúdica en los estudiantes, se necesita incrementar los esfuerzos por garantizar la calidad en el proceso de formación del estudiante de Cultura Física.



Las acciones conciben la preparación lúdica de los estudiantes y profesores, su vínculo con la adecuación de los componentes lúdicos- didácticos a las características de los estudiantes

La valoración de las acciones por los diferentes especialistas coincide en que las mismas favorecen el proceso de preparación lúdica del estudiante universitario de la Cultura Física para su formación integral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alcedo, Y., Chacón C. (2011) El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover El Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria saber. Polo del Conocimiento. 7(2).
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/3942/9164>

Barroso, A. (2022). La formación inicial del profesional de Cultura Física para su enfoque lúdico en el Programa Educa a tu Hijo. *Ciencia y Deporte*, 7(2), pp. 74-88.
<https://doi.org/10.34982/2223.1773.2022.V7.No2.006>.

Barroso. A. et al. (2022) La comunicación educativa en la preparación lúdica del estudiante de Cultura Física. *Revista Cubana de Información y Comunicación*. 11(30).
<https://revistas.uh.cu/alcance/article/view/3381>

Díaz Maceira, R.M; Palmeiro Sánchez, L., Aldana García, Y & Vicente Figueroa, H. O. (2021) Enfoque integrador desde la asignatura Educación Rítmica y Lúdica. *Maestro y Sociedad*, pp. 108-117.
<https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/download/5450/5153>

Díaz Guerra, D. T., & Sampayo Hernández, I. C. (2021). El perfeccionamiento del análisis fónico en la formación de estudiantes de Licenciatura en Educación



- Preescolar. *Transformación*, 17(3), pp. 706-724.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552021000300706
- García, R., Pozo, A., Casa, E., & Anangono, P. (2020). El enfoque lúdico como didáctica para facilitar la comunicación asertiva. *Universidad Ciencia Y Tecnología*, 24(104), pp. 4-11.
https://www.researchgate.net/publication/346144068_EL_ENFOQUE_LUDICO_COMO_DIDACTICA_PARA_FACILITAR_LA_COMUNICACION_ASERTIVA
- González Domínguez, N. Y., Carnero Sánchez, M. & Navarrete Pita, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la Educación Superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 29-37. Universidad de La Habana. Cuba.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000300029
- González, J & Rivera, R. (2020). Comunicación lúdica: alternativa metodológica para docencia en la educación superior de México. 2, pp. 1-13
https://www.researchgate.net/publication/344502024_COMUNICACION_LUDICA_ALTERNATIVA_METODOLOGICA_PARA_DOCENCIA_EN_LA_EDUCACION_SUPERIOR_DE_MEXICO_PLAYFUL_COMMUNICATION_METHODOLOGICAL_ALTERNATIVE_FOR_TEACHING_IN_HIGHER_EDUCATION_OF_MEXICO
- Gutiérrez, J; Gutiérrez, C & Gutiérrez, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45. Abril-junio.
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf
- Jiménez, E.M. O, & Matos, J.L.N. (2022) Enfoque socio-profesional formativo de los estudiantes universitarios ecuatorianos en el proceso de Vinculación Social. (Revisión). *Roca. Revista científico educacional de la provincia Granma*, 18(1), pp. 400-414. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/2924>



- Marles, C., Peña, P. y Gómez, C. (2017). La lúdica como estrategia para la educación y cultura ambiental en el contexto universitario. *Revista UNIMAR*, 35(2), pp. 283-292.
<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/unimar/article/view/1540>
- Pérez Macías, Y., Hernández Morales, L., & Mainegra Rodríguez, O. (2016). La gestión del Colectivo de Año para la formación integral del profesional de Cultura Física. *Revista Conrado [seriada en línea]*, 12 (56), pp. 60-65.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/404>
- Posso Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., & Laguna Moreno, C. E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21). <https://doi.org/10.17227/01214128.21ludica163.174>
- Suárez, M., Pons, M. I. & Hernández, J. E. (2021). La formación inicial del educador preescolar para la prevención de las desviaciones de la comunicación oral. *Transformación*, 17(1), pp. 118-128.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2077-29552021000100168
- Varona, F. (2020). La formación universitaria integradora y activa: características básicas. *Rev. Cubana Edu. Superior*. 40(2), e3. E pub 01 de abril de 2021
<http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v40n2/0257-4314-rces-40-02-e3.pdf>.
- Zúñiga Calzadilla, G., & Daley Poyato, M. V. (2022). La problematización del contenido para la formación y desarrollo de habilidades profesionales pedagógicas. Evento Universidad 2022 De los Centros de Educación Superior de Holguín, Cuba. Pp. 1-10
<https://repositorio.uho.edu.cu/bitstream/handle/uho/7863/Gilberto%20Z%C3%BA%20C3%B1iga%20Calzadilla.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Conflictos de intereses:

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores:

Los autores han participado en la redacción del trabajo y análisis de los documentos.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

Copyright (c) 2023 Alberto Barroso Arzuaga, Asunción Milagros Pérez Mariño, Alina Bestard Revilla

