

# Consideraciones de la formación lúdica en el estudiante universitario de cultura física

*Considerations of the formation related to games of the student university of the Physical Culture*

*Considerações da formação relacionada aos jogos do estudante universitário da Cultura Física*

MSc. Alberto Barroso-Arzuaga\*, <https://orcid.org/0000-0002-6938-2225>

*abarroso@uo.edu.cu*

Dr.C. Asunción Milagros Pérez-Mariño, <https://orcid.org/000-0001-8547-3269>

Universidad de Oriente, Cuba

Recibido: julio/2022

Aceptado: agosto/2022

## Resumen

Respecto a las adecuaciones curriculares para la formación inicial de los profesionales de la Cultura Física, existe una intención de que los mismos, valoren la actividad lúdica y puedan implementarla como estrategia pedagógica a través de la selección de espacios, tiempos y recursos para su futuro desempeño profesional. Es por ello que la presente investigación aborda la importancia de las consideraciones de la formación del profesional de Cultura Física, a través de la significación de la actividad lúdica para su formación lúdica desde el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de los nuevos cambios de los planes de estudio de la Educación Superior, para contribuir al conocimiento. Desde este aspecto se analiza el proceso de la actividad lúdica y su proceso formativo, en el contexto actual de las nuevas transformaciones para el logro de un profesional más preparado. El presente trabajo tiene como objetivo elaborar acciones lúdicas pedagógicas que contribuyan a la formación lúdica del estudiante de Cultura Física, con la aplicación de los métodos teóricos tales como: analítico-sintético, sistémico estructural funcional; y empíricos, tales como: observación, revisión documental, entrevista y el criterio de expertos, para lo que se emplearon a 7 profesores, también fueron seleccionados 34 estudiantes de segundo año de la carrera. Como resultado del estudio y diagnóstico realizado se detectaron insuficiencias en el empleo y uso de la lúdica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para el logro de una formación lúdica y la necesidad de transformar el modo de actuación de los profesionales de la Cultura Física.

**Palabras clave:** Actividad Lúdica; Formación del Profesional; Adecuación Curricular; Proceso Enseñanza-Aprendizaje; Cultura Física.

## Abstract

Regarding the curricular adaptations for the initial training of Physical Culture professionals, there is an intention that they value the playful activity and can implement it as a pedagogical strategy through the selection of spaces, times and resources for their future performance. professional. That is why the present investigation addresses the importance of the considerations of the training of the Physical Culture professional, through the significance of the playful activity for their

playful training from the teaching-learning process, through the new changes of the study plans of Higher Education, to contribute to knowledge. From this aspect, the process of playful activity and its formative process are analyzed, in the current context of the new transformations for the achievement of a more prepared professional. The objective of this work is to develop playful pedagogical actions that contribute to the playful training of the Physical Culture student, with the application of theoretical methods such as: analytical-synthetic, systemic-structural-functional; and empirical, such as: observation, documentary review, interview and expert criteria, for which 7 professors were used, 34 second-year students of the career were also selected. As a result of the study and diagnosis carried out, insufficiencies were detected in the use and use of play within the teaching-learning process for the achievement of playful training and the need to transform the way of acting of Physical Culture professionals.

**Keywords:** Playful Activity; Professional Training; Curricular adequacy; Teaching learning process; Physical Culture.

## Resumo

Quanto às adaptações curriculares para a formação inicial dos profissionais de Cultura Física, pretende-se que eles valorizem a atividade lúdica e possam implementá-la como estratégia pedagógica por meio da seleção de espaços, tempos e recursos para sua atuação futura. É por isso que a presente investigação aborda a importância das considerações da formação do profissional de Cultura Física, através do significado da atividade lúdica para sua formação lúdica desde o processo ensino-aprendizagem, através das novas mudanças dos planos de estudos do Ensino Superior, para contribuir com o conhecimento. Sob esse aspecto, analisa-se o processo da atividade lúdica e seu processo formativo, no contexto atual das novas transformações para a conquista de um profissional mais preparado. O objetivo deste trabalho é desenvolver ações pedagógicas lúdicas que contribuam para a formação lúdica do aluno de Cultura Física, com a aplicação de métodos teóricos como: analítico-sintético, sistêmico-estrutural-funcional; e empíricos, tais como: observação, revisão documental, entrevista e critérios de especialistas, para os quais foram utilizados 7 professores, também foram selecionados 34 alunos do segundo ano da carreira. Como resultado do estudo e diagnóstico realizado, foram detectadas insuficiências no uso e utilização do lúdico dentro do processo ensino-aprendizagem para a concretização da formação lúdica e a necessidade de transformar a forma de atuação dos profissionais da Cultura Física.

**Palavras-chave:** Atividade Lúdica; Treinamento profissional; adequação curricular; Processo de ensino aprendizagem; Cultura física.

## Introducción

El avance del mundo moderno en la ciencia y la tecnología trae consigo el desarrollo económico y social de la humanidad, por lo que la universidad como institución social encargada de preservar y desarrollar la enseñanza y el aprendizaje (en correspondencia con las exigencias de la contemporaneidad), tiene su centro en la formación de profesionales, la cual se despliega como respuesta a las demandas de la sociedad en diferentes direcciones de la labor humana.

Por lo anterior expresado, los objetivos de la formación profesional para el siglo XXI han cambiado, considerándose el contexto pedagógico y el proceso de globalización. En

los momentos actuales, se hace necesaria la comprensión de la diversidad de habilidades profesionales. Implica aportar nuevas ofertas educativas que contribuyan a la comprensión, el respeto de la diversidad profesional y el desarrollo de habilidades profesionales. Requiere crear contextos institucionales, favorables a la diversidad.

Para Zúñiga y Daley (2022) y Šokcic (2022), en el plano de la formación inicial en que se inscribe un grupo social específico, hay una cultura académica asociada a los planos del lenguaje, de la acción, del sentir, en los cuales intervienen la institución educativa, el profesorado, el currículo y otras dinámicas que hacen parte de esta.

Sin embargo, el perfeccionamiento curricular de los planes y programas de estudios en las diferentes carreras, significan un importante avance cualitativo en la formación de profesionales en la universidad cubana. El mismo no ha sido suficiente, es una realidad que todavía manifiesta rasgos tradicionalistas en la impartición de las clases. El estudiante se limita a la asimilación de contenido, el sistema de conocimientos, habilidades y valores a través de lo lúdico, como componente del proceso enseñanza-aprendizaje.

Para Vera (2018) Las actividades lúdicas están orientadas a la formación integral necesaria para el desarrollo humano. Asimismo, rompen con los esquemas conductistas de enseñanzas-aprendizaje y dinamizan los ambientes de aprendizaje, virtud de lo cual son grandes motivadores intelectuales. No obstante, se requiere capacitar y sensibilizar a los docentes, representantes y comunidad general para garantizar su éxito. Las actividades lúdicas se convierten en grandes motivadoras y despertadoras de la creatividad; mejoran también el desempeño, consecuentemente su aplicación es extensible a otras organizaciones públicas o privada.

Investigaciones desarrolladas, tratan la lúdica como una herramienta didáctica en la universidad: Gutiérrez *et al.* (2018); Vera (2018); García *et al.* (2020); Šokcic (2022) defienden la necesidad de emplear las actividades lúdicas como proceso en el contexto de la comunicación asertiva y lúdica tanto en la educación inicial como superior. Gutiérrez *et al.* (2018) observan el aprendizaje a través del enfoque lúdico; mientras que Betancourt *et al.* (2017); Betancourt *et al.* (2019), tratan la actividad lúdica en el contexto universitario como una estrategia para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde de la didáctica, no siempre sus análisis pueden ser aplicados al contexto universitario, dadas las especificidades del proceso formativo en la Educación Superior.

Los autores antes mencionados refieren gran importancia a esta categoría porque en la misma se dinamiza el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes y se tiene en cuenta en todo el trayecto de la vida del estudiante hasta su posible formación

En Cuba por ejemplo (donde se destaca este elemento común) pueden citarse a Portuondo (1999) que estudia la superación en el adiestramiento laboral de la Educación Física. También está Pérez *et al.* (2016), quienes proponen un diseño de la superación del maestro primario para la actividad lúdica en la escuela; trata la formación lúdica del maestro primario a través de la formación psicopedagogía general para la dirección del proceso de enseñanza- aprendizaje. Betancourt *et al.* (2017) aporta un sistema de procedimientos de dirección pedagógica de los juegos de roles por el maestro de preescolar. Díaz y Sampayo (2021) proponen un; Macedo *et al.* (2022) en la Dinámica de orientación de la comunicación educativa en el juego de roles a través de un sistema de procedimientos.

Otras investigaciones desarrolladas por Sierra (2013); Šokcic (2022) han incursionado en el componente de la lúdica, desde la Educación inicial y la formación integral; cuyos análisis demuestran que es posible alcanzar este noble empeño desde una posición transformadora e intencionada.

A propósito de Cuba, y específicamente en la provincia de Santiago de Cuba, se conoce el proyecto “JueVida” (Zúñiga y Daley, 2020): encaminado a potenciar la superación lúdica de los maestros. Lo planteado exige de la Educación Superior nuevas exigencias para la formación de un profesional cada vez más capaz, más preparado para su tiempo, para su futuro, todo se logra si se educa estas cualidades de lo lúdico como parte de su formación.

Por ende, el asunto es importante en este profesional y va a permitir el desarrollo de las habilidades pedagógicas para un mejor proceso del enfoque comunicativo lúdico, el cual fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y la conformación de la personalidad.

El elemento de la actividad lúdica ha sido poco tratado en las investigaciones de la Educación Superior y específicamente en la carrera de Cultura Física; lo demuestran los trabajos encontrados, los cuales tratan la formación de este profesional en otros campos, así como la práctica laboral investigativa; la cual no refiere observaciones en las edades preescolar, para lograr un carácter con enfoque lúdico en los futuros profesionales de la Cultura Física.

El proceso de formación inicial del Licenciado en Cultura Física no está exento de las nuevas exigencias para los cambios actuales en el plan de estudio. Estas, unidas al conocimiento que vive el estudiante en este siglo XXI, demandan los conocimientos que se manifiestan en diferentes relaciones complejas.

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.

Por ende, en relación a la Formación inicial de los profesionales de la Cultura Física, se proponen formar profesionales que valoren la actividad lúdica y que puedan implementarlo como estrategia pedagógica a través de la selección de espacios, tiempos y recursos para el mismo.

Ginoris, citado en Díaz & Sampayo (2021) expresa que la formación inicial del docente es un reto de las universidades, por su importancia en los momentos actuales; y enfatiza en la necesidad de perfeccionar las habilidades profesionales de los estudiantes durante el ejercicio de la profesión (p. 533).

Por otro lado, la elevación del nivel de competitividad que se alcanza a nivel global en los profesionales de la actividad físico-deportiva. Particularmente en Cuba (con un prestigio relevante en esta esfera), se imponen nuevas exigencias al proceso de formación inicial, en el cual la relación entre la dirección de este proceso y la implicación del estudiante, se convierte en una contradicción que moviliza hacia la búsqueda de nuevas alternativas dirigidas a una preparación de excelencia. De ahí, el enfrentamiento de modos de actuación pedagógicos, los cuales demandan en el estudiante un compromiso crítico, reflexivo y responsable, durante la apropiación del contenido, en cada una de las asignaturas del currículo.

Particularmente en la Facultad de Cultura Física de Santiago de Cuba, se ha podido constatar que en este proceso de formación inicial se manifiestan limitaciones no siempre favorables a la actividad lúdica del estudiante las que se manifiestan en relación con docentes y con estudiantes.

Por tanto, sea hace necesario la implementación de alternativas que den respuesta a las exigencias actuales de la formación de los profesionales en las universidades. Un egresado competente y con buena preparación en la sociedad, más la actividad lúdica son una vía importante ya que está presente en todo el proceso formativo del estudiante

universitario de la Cultura Física: Proceso que le permite una mejor comunicación y relación interpersonal; por lo que es importante profundizar en estos subsistemas para preparación lúdica del profesional.

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 la lúdica como una herramienta educativa.
- Limitaciones de los profesores en la función lúdica para la formación del estudiante.
- Pobre articulación de la lúdica con la teoría y la práctica, debido al empirismo para el logro de su formación profesional.
- Pobre aprovechamiento de las tareas lúdicas en relación a los componentes didácticos que modifiquen su modo de actuación profesional.

Estas insuficiencias afectan en gran medida la sistematicidad de los contenidos en las diferentes asignaturas y disciplinas declaradas en el plan de estudio y la lógica didáctico-científica del proceso docente educativo; lo que influye negativamente en la formación lúdica del profesional de la Cultura Física, por esto se determina como objetivo: elaborar acciones lúdicas pedagógicas que contribuyan a la formación lúdica del estudiante de la Cultura Física.

## **Muestra y metodología**

### ***Métodos de Investigación***

Teóricos:

Análisis y síntesis: se utilizó durante las diferentes etapas de la investigación para procesar la información recogida durante la revisión bibliográfica, la aplicación de los instrumentos de investigación, la profundización en los fundamentos teóricos, así como llegar a las conclusiones finales.

Inductivo – deductivo: para establecer los razonamientos generales de la investigación

Sistémico – estructural - funcional: para la estructura las acciones lúdicas pedagógicas, mediante la determinación de sus componentes y las relaciones entre ellos.

*Empírico:*

Observación: para constatar el estado actual del proceso enseñanza - aprendizaje de la asignatura Educación Rítmica y Lúdica a partir de los indicadores establecidos y la efectividad en la utilización de las acciones lúdicas pedagógicas.

Revisión documental: para el estudio de los contenidos de las fuentes bibliográficas, especialmente al tema de investigación relacionadas con la formación lúdica del profesional de la Cultura Física.

**Técnicas de la investigación**

Entrevista a estudiantes del curso regular diurno: para la formación lúdica en la asignatura Educación Rítmica y Lúdica desde la disciplina Teoría y Práctica de la Educación Física

Entrevista a docentes de la asignatura: para explorar su nivel de preparación teórico y metodológico acerca del accionar didáctico, en función de conducir la formación lúdica del estudiante desde el proceso de enseñanza–aprendizaje.

Técnica estadística: el cálculo porcentual: para analizar y procesar los datos empíricos obtenidos en la etapa de diagnóstico y en la aplicación de la estrategia en la práctica educativa.

Criterio de especialistas: para valorar la validez de las acciones.

Se utilizó como población el segundo año del Curso Regular Diurno (CRD) del curso escolar 2020- 2021; representado por 34 estudiantes en las edades comprendidas entre 18-19 años. En este rango, son considerados por la Organización Mundial de la Salud (OMS) como adolescentes tardíos, grupo etéreo con amplias potencialidades para asumir posiciones protagónicas en su accionar como estudiantes.

Se escogió de manera intencional al grupo 21 constituido por 15 estudiantes que representa el 44,11% (4 hembras y 11 varones, elegidos intencionalmente a partir de los criterios emitidos por el colectivo pedagógico), y el coordinador de brigada durante el proceso de entrega pedagógica. Todos, relacionados con la necesidad de elevar su implicación en el proceso de enseñanza–aprendizaje, por cuanto los resultados alcanzados en él, no resultaron totalmente satisfactorios.

De una población de 7 docentes que imparten la asignatura, se tomó también de forma intencional una muestra de 4 docentes, en tanto eran los que tenían un contacto más directo con estudiantes en el momento en que se aplicaron los instrumentos de

investigación: Representa un 57,14 %, en relación con la población de la que forman parte, en relación con el total de profesores que imparten esta asignatura.

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. (Díaz & Sampayo 2021, p. 536)

La misma, es una categoría importante porque es la etapa en que los profesores estudian a sus estudiantes, y donde acontece el modelo didáctico de actuación en la profesión pedagógica. Resulta relevante, dado que el estudiante ha recibido y recibe durante casi toda su vida, la influencia directa del profesor.

Por lo que vale destacar la definición de *formación inicial del profesor*, planteada por Chirino R. (citado en Pérez *et al.*, 2016) en su tesis doctoral:

la formación inicial del profesional de la educación, es entendida como el proceso de apropiación de conocimientos, habilidades, valores y métodos de trabajo pedagógico que prepara al estudiante para el ejercicio de las funciones profesionales pedagógicas y se expresa mediante el modo de actuación profesional que va desarrollando a lo largo de la carrera.

La definición planteada anteriormente es un proceso de adquirir conocimiento, vías habilidades, métodos, metodología con una estructuración pedagógica que prepara al estudiante durante todo el período de su carrera y le servirá para su futura labor profesional.

El prestar atención a la formación, adquiere una connotación cada vez mayor en un mundo dinámico como el actual, sometido a múltiples y acelerados cambios. Por tanto, se hace necesario lograr una formación inicial adecuada en el profesional de la Cultura Física con conocimiento, habilidades profesionales, vías y métodos que le ayuden a resolver sus problemas profesionales y los preparen en función de su futura labor pedagógica.

La formación de los profesionales es un proceso que ha sido estudiado desde diferentes aristas, como es el campo de la pedagogía Ferry (1993); Casanova (2003); González y González (2008); Granados *et al.* (2020); Macedo *et al.* (2022) y Ermida (s.f.). Los mismos la valoran como un proceso en avance que se desarrolla en la personalidad del individuo y tiene como exigencia sus potencialidades. También la valoran como el desarrollo, el conocimiento que se adquiere a través de la educación y la actuación de la persona en sus estudios tanto de manera individual o en colectivo. Por lo que se aportan

elementos que ayudan al enriquecimiento del proceso de formación inicial de los profesionales de la Cultura Física para su futura labor pedagógica.

En este contexto, Gonzales (citado en Macedo *et al.*, 2022) enfatizó: “La formación profesional es el resultado de la aplicación de los contenidos curriculares, evidenciados en los estudiantes que han conseguido los logros esperados, concordantes con el perfil profesional” (p.13). Es decir, la formación profesional responde a un proceso organizado, donde se prepara al estudiante, de acuerdo a una determinada área de estudios.

La formación profesional pedagógica se centra en la problematización del contenido curricular como eslabón esencial que determina la lógica de la formación y desarrollo de las habilidades profesionales pedagógicas (Zúñiga & Daley, 2022).

Estas definiciones aportan elementos al proceso de formación inicial del profesional de la Cultura Física pero no abordan lo relacionado con el tratamiento a la actividad lúdica para el logro de una formación lúdica en el proceso formativo del estudiante de Cultura Física; no abordan vías, soluciones, estructuras pedagógicas que permitan su trabajo futuro y los aportes no ayudan en el cómo sistematizar este proceso.

La formación de profesionales de nivel superior es un proceso que se desarrolla, de forma curricular, mediante el proceso docente educativo y extracurricular, para garantizar la formación integral de los estudiantes universitarios. La labor educativa en los centros de Educación Superior constituye la principal prioridad en el proceso de formación y se desarrolla con un enfoque integral, que involucre a toda la comunidad universitaria con la participación activa de estudiantes, profesores y trabajadores en general. (Pérez *et al.*, 2016).

Para lograr un profesional de esta magnitud, es necesario que se establezcan vías que contengan la relación de los contenidos, así como los métodos pedagógicos, las herramientas, las habilidades para el tratamiento desde lo lúdico del profesional durante su formación.

Lo planteado con anterioridad es válido para esta investigación, porque la formación garantiza la preparación del hombre para la vida en cualquier ámbito de la sociedad; como aquel proceso de adquirir y transmitir el conocimiento total con su fin determinado, para lograr la educación y capacitación del individuo y así actuar en cualquier contexto social.

El concepto de *lúdica* en perspectiva del trabajo de intervención se explicita de la siguiente forma:

Tiene una doble finalidad: contribuir al desarrollo de habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los procesos de aprendizaje.

La *lúdica* es un instrumento formativo y educativo, en la medida que permite despertar el interés, así como motivar y acercarse emocionalmente a la realidad. Crea además un ambiente donde el participante, se siente confiado, descubre sus capacidades o potenciales, activándolas y disponiéndose de ellas para lograr un aprendizaje experiencial significativo.

Las actividades *lúdicas* son las mejores catalizadoras para incrementar la motivación, participación de las personas, característica esencial para el desarrollo de cualquier iniciativa de carácter preventivo. La *lúdica* es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Es necesario destacar que el juego es un elemento esencial en la formación del hombre y en especial en los profesionales, porque le permite establecer comunicación, relaciones interpersonales, relación de los contenidos de una disciplina con otra. Por ello es importante la formación *lúdica* en el proceso de formación del profesional de la Cultura FisKica. La actividad *lúdica* no debe empobrecerse, reduciéndola a una estrategia metodológica, ni tampoco a un simple recurso didáctico; se trata de dar con intencionalidad una formación *lúdica* a los que se configura en el contexto educacional, sin traicionar la esencia del juego.

Para Villalón (citado en Šokcic, 2022), el proceso de *formación lúdica profesional* es una dimensión de la formación profesional del maestro primario y se define como:

un sistema de procesos y actividades que tiene la finalidad de propiciar la formación de profesionales de la educación; capaces de estimular, promover y dirigir el juego con sujetos de diferentes edades y en contextos diversos (escuela, familia y comunidad fundamentalmente), desde la integralidad del proceso de enseñanza aprendizaje, para lo cual requiere de una formación especializada, basada en conocimientos teóricos metodológicos y experiencia acerca de la actividad *lúdica*. Tiene un carácter organizado, dialéctico, interactivo y multifactorial, donde la unidad de lo afectivo y lo cognitivo centra su dinámica y efectividad. (p. 63)

La formación lúdica se debe fundar en las biografías lúdicas de los futuros docentes, como punto de partida para el desarrollo de la capacidad de jugar.

Debe partir de las vivencias previas, de las experiencias vividas, para poder resignificarlas y desde allí poder jugar y valorar el juego. Solo una formación integral posibilitará al docente comprender el valor del juego, su relación con la educación; y lo habilitará para diseñar propuestas lúdicas y fundamentarlas frente a padres y directivos. Los saberes profesionales se aprenden en forma integrada y global, por esto no basta con que la formación lúdica sea solo una disciplina, materia o taller en el currículum de la formación. La formación lúdica, al igual que la práctica docente debe atravesar toda la formación y continuar a lo largo de la vida profesional. (Biscay, citado en Gutiérrez *et al.*, 2018)

Este autor en su investigación le confiere gran valor a la actividad lúdica en la formación de los profesionales y la establece como aquella que debe a travesar todo el proceso de aprendizaje y enseñanza en su vida profesional, es un eje transversal. Por tanto, para el autor de esta investigación, la formación lúdica en el proceso de formación inicial del profesional de la Cultura Física, parte de los aspectos de la formación lúdica profesional asumidos por Villalón (citados en Díaz & Sampayo, 2021) y concebidos en el proceso de formación del maestro primario.

## Resultados

Con los propósitos de la investigación, el autor principal define *la formación lúdica del profesional de la Cultura Física* como un proceso integrado que contemple las actividades lúdicas, el cual permite la sistematización del proceso; ya que su perfil amplio, admite moverse en las diferentes esferas de actuación y donde las disciplinas de la profesión tienen un carácter organizado; pero se necesita de conocimientos teórico-prácticos para enfrentar el trabajo con un enfoque lúdico.

Para Jiménez (citado por González *et al.*, 2021), la lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (p.30)

González *et al.* (2021) ha señalado la idea de que lúdica es mucho más que juego y que sería conveniente ilustrar la importancia que este posee para ella y por ende para la educación. La actividad lúdica se desprende de acciones y expresiones referentes del juego, pero no quiere decir que todo tiene que ser juego ya que existen otros indicadores de esta dimensión (p. 31). En definitiva, 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.

Es considerada como un proceso de enseñanza, que abarca más que un juego, implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias. La importancia de la lúdica radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo. Igualmente, logra desarrollar habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemas y buscar posibles soluciones frente a ellos, con relación al aprendizaje la lúdica logra propiciar curiosidad e imaginación, permitiendo ligar lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje repetitivo y monótono.

Como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la educación, permite una nueva forma de enseñanza, en donde el alumno logra desarrollar de manera más óptima y con mayor posibilidad, el aprendizaje de temas concretos. (Marles *et al.*, citado en Betancourt *et al.*, 2017)

Para Šokcic (2022), “el juego es más interesante para los alumnos y con menos dificultad pueden resolver las tareas didácticas y lúdicas cuanto más diversas son estas actividades. Pueden ser, por ejemplo, el juego de la oca, juego de rol, etc’’. La lúdica implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno, a partir de experiencias placenteras. La importancia de esta actividad radica en que permite potenciar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo. De igual forma, desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas (Castellar *et al.*, citados en Macedo *et al.*, 2022).

Es por ello que se le debe prestar gran atención a la actividad lúdica en el proceso formativo y en la enseñanza y aprendizaje de la educación. Lo que significa una formación lúdica basada en el beneficio en primer lugar de la formación inicial del profesional de la Cultura Física y en segundo, en la formación de la personalidad del niño y su desarrollo armónico e integral.

Las concepciones analizadas forman parte de los fundamentos teóricos de la presente investigación. Aunque es justo reconocer que en ellas no se valora cómo desarrollar la formación lúdica de los estudiantes desde su proceso de formativo inicial. Se dan

diferentes características a través del juego, pero no definen la misma. Lo que implica una comprensión del mismo desde la naturaleza pedagógica de la carrera.

Las funciones de carácter pedagógico que debe cumplir el egresado, de acuerdo con sus modos de actuación en la planificación de las actividades de la Cultura Física y la Recreación, deben partir de criterios de la asignatura “Educación Rítmica y Lúdica”, junto con la “Teoría y Metodología de la Educación Física”.

Se inserta en la disciplina del ejercicio de la profesión la cual que es consecuente con el carácter teórico-práctico de la Licenciatura en Cultura Física. Persigue como objetivo preparar al futuro profesional para resolver los problemas de la Educación Física que se presenten en sus esferas de actuación. Brinda conocimientos que le permiten al estudiante, fundamentar los principios de la Educación Física y los juegos en las diferentes enseñanzas del proceso de formación inicial y Curso Regular Diurno. La asignatura se imparte en el primer año de la carrera segundo período.

Es una asignatura que le brinda al estudiante las herramientas teórico-prácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con un enfoque integral para la Educación Física y los juegos en diferentes enseñanzas; para un mejor desempeño profesional (dado entre los componentes del proceso educativo) en correspondencia con el papel del profesor como formador integral.

Los contenidos que se abordan en esta asignatura tienen amplias potencialidades para contribuir a la formación lúdica del estudiante desde su propio proceso formativo. Ello estará en dependencia de la prioridad que el docente le otorgue a este particular y a su forma para realizar el vínculo asignatura-profesión y teoría-práctica; sin realizar acciones obligadas, que provoquen el rechazo o la indiferencia del estudiante, donde todo sea con naturaleza y motivación.

El profesor que imparte la asignatura tiene alta responsabilidad en la facilitación y conducción del proceso que conlleva el desarrollo de actividades lúdicas en el estudiante durante su proceso formativo. Es líder en las habilidades profesionales a dominar; de su preparación teórico-práctica y de sus destrezas para desarrollar la comunicación lúdica en el contexto pedagógico, de ahí que también le corresponda dirigir acciones colectivas en sentido.

Las funciones en la Cultura Física están dirigida a adquirir nuevos conocimientos como vía para fortalecerla, mediante la búsqueda de soluciones transformadoras para:

- El sistema curricular

- Los programas de enseñanza
- La Planificación desarrollo y control de la Cultura Física
- La formación de los profesionales

La formación inicial del licenciado en Cultura Física en la actualidad, está regida por el Plan de Estudios “E” (2016) donde se establece mayor posibilidad de movilidad laboral: al poder cambiar de esfera de actuación profesional dentro del campo de la Cultura Física; en correspondencia con las necesidades socio-políticas, económicas actuales y las perspectivas del país y de cada territorio.

En el estudio de la formación lúdica en el estudiante de la Cultura Física, se tuvo en cuenta la realización del diagnóstico con los siguientes indicadores:

- Cooperación estudiante–estudiante y estudiante-profesor en la actividad lúdica.
- Conocimiento de ambos sobre el proceso formativo a través de la actividad lúdica.
- Preparación y orientación en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la actividad lúdica.

Analizar la información recopilada para la identificación de la insuficiencia presentada en relación a la actividad lúdica en función de la formación lúdica en el profesional de la Cultura Fisca, permitió detectar ciertas insuficiencias:

- Poca participación de los estudiantes en las actividades prácticas de los juegos: el 73,3% no participaba directamente, al no tener planificada la actividad y solo el 26,6% contribuía en la actividad y se sentían parte de la misma
- En cuanto a la participación de los profesores y estudiante, también reflejó que el 53,3%, en su relación profesor-estudiante durante la actividad lúdica, es poco activa.

Todo ello, a partir de la observación y las entrevistas a los profesores y estudiantes.

En la entrevista realizada a los estudiantes:

- el 73,3 % de los estudiantes entrevistados plantea que la actividad lúdica no lo ayuda a la proceso de formación profesional
- el otro 26,3% plantea que lo ayuda un poco al conocimiento y al desarrollo de habilidades motrices y pedagógicas

- el 80% de los estudiantes no saben definir *formación* y menos *formación lúdica*, al desconocer el significado de la palabra lúdica,
- el otro 20%, la identifica con el juego. Para ellos *formación* es un proceso de alcanzar un conocimiento y en cuanto a la *lúdica*, es la formación a través del juego.

En la entrevista realizada a los profesores:

- el 42,8 % relaciona la palabra *lúdica* con el juego como actividad de placer y goce
- el 57,14% la identifica también con el juego pero la destaca como una actividad para el desarrollo del conocimiento
- ese mismo por ciento (57,14%) pero de profesores, la ubica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación. Es decir, valoran su potencialidad
- el otro 42,8 % no lo refleja así: solo la expresa como una actividad de la clase, pero encaminada a la enseñanza y el aprendizaje
- el 57,14 % entiende la actividad como una vía, una alternativa en el proceso formativo del estudiante de la Cultura Física. Es decir, a todo lo largo de la carrera profesional y como la dinámica del aprendizaje.

La revisión del programa de asignaturas y de la disciplina de teoría y práctica de la Educación Física, detectó poco empleo de acciones o vías que empleen la lúdica como una actividad didáctica encaminada a la formación de los profesionales de la Cultura Física: no se especifica en qué consiste la función lúdica, solo hace mención de la misma.

Las siguientes acciones han sido consideradas para mejorar esta formación en el futuro profesional de la Cultura Física:

- Mejorar el trabajo de las actividades lúdicas en la asignatura y de las disciplinas del ejercicio de la profesión, encaminada a la formación lúdica y con predominio de la disciplina Teoría y Práctica de la Educación Física como base para ese trabajo.
- Proponer una estrategia pedagógica con actividades lúdicas en diferentes etapas de la disciplina Teoría y Práctica de la Educación Física del Ejercicio para la preparación lúdica del estudiante de Cultura Física.

- Proponer un folleto de acciones pedagógicas lúdicas con aspectos teóricos y prácticos y sus orientaciones metodológicas.
- Constituir tareas lúdicas que conlleven a la búsqueda de aulas virtuales en el google académico sobre las actividades lúdicas y la formación profesional, así como autores que la tratan.
- Planificar actividades lúdicas y realizarlas en las clases prácticas docentes y en las actividades extra docentes con orientaciones metodológicas que le permita una preparación lúdica adecuada.
- Concebir desde los departamentos, un sistema de acciones integradas con orientaciones metodológicas donde el centro de atención sea la actividad lúdica, y se fortalezca la formación lúdica.

### **Valoración a través del criterio de especialistas**

Las acciones fueron valoradas por un grupo de expertos con experiencia en el tema, seleccionados entre 10 y 15 años de experiencia. El 100% la valoran como: adecuada y factible; responde al contexto actual de la universidad y que registra un perfil amplio en la formación del estudiante de Cultura Física; los fundamentos teóricos son adecuados y fundamentales en el proceso; responde a los lineamientos presentados en el plan de estudio E.

El 100% de los especialistas consideraron “muy adecuadas” las acciones en su actualidad y su valor científico; porque responden al contexto actual de la universidad y desarrollan la formación de los profesionales de la Cultura Física. En su totalidad afirman que las acciones puestas en práctica posibilitarán una formación lúdica con un enfoque lúdico comunicativo para su trabajo futuro, con relevancia de la actividad lúdica en sus diferentes modos y esferas de actuación. Son valoradas de importantes e interesantes en el proceso de las consideraciones a la formación lúdica del profesional de la Cultura Física.

### **Discusión**

En la valoración a los resultados de las consideraciones al proceso de formación lúdica del profesional de la Cultura física, se tuvo en cuenta la relación y participación de los estudiantes y profesores en el desarrollo de la actividad lúdica, durante el proceso formativo profesional; así como los conocimientos de ambos sujetos involucrados en dicho elemento o categoría con un carácter pedagógico, transversal y dinámico en el

proceso de enseñanza-aprendizaje de su carrera profesional. Los resultados son alentadores, donde las razones del estudiante se inclinan por la actividad lúdica al saber definir su concepto y la importancia de la misma en su formación profesional.

Los mismos resultados evidencian que a nivel de Educación Superior, se potencia la formación de los profesionales para su preparación, en relación a la actividad lúdica, su contribución activa a la sociedad y el desarrollo del potencial humano.

A su vez, se construyen entornos mejor preparados para un adecuado desarrollo de la ciencia en el uso racional de la actividad lúdica y sus beneficios en los diferentes grupos de edades y fortalezas en la formación de los futuros profesionales. Se establece un mejor enfoque comunicativo entre los estudiantes y profesores en la realización de las actividades prácticas; y se emplea la actividad lúdica en la dimensión de la didáctica. Se considera la lúdica más que una palabra de juego, una categoría a considerar en la formación de los profesionales. Esencialmente en este profesional de la Cultura Física, es un aprendizaje significativo.

Los resultados obtenidos son totalmente superiores a los anteriores lográndose el conocimiento adecuado de un mejor modo de pensamiento sobre la actividad lúdica y su modificación en su actuación profesional. La misma permite un vínculo teórico-práctico tanto a estudiantes como profesores.

### **Conclusiones**

1. Los referentes teóricos empleados, facilitaron la concreción de relaciones existentes en la formación inicial del profesional de la Cultura Física; y la necesidad de utilizar vías para el proceso de preparación a través de la actividad lúdica; sustentado en los referentes de formación del profesional y la formación lúdica.
2. En el diagnóstico realizado (contextualizado a las características de los estudiante y profesores) se identificó poco conocimiento sobre la actividad lúdica como herramienta que potencie la formación de los profesionales; por tanto, se necesita incrementar los esfuerzos por garantizar la calidad en el proceso de formación lúdica del estudiante de Cultura Física.
3. Se proponen acciones que conciben la preparación sobre la actividad lúdica de los estudiantes y su vínculo con la adecuación de los componentes de la didáctica a las características de los estudiantes y su formación para un mejor modo de actuación.

## Referencias bibliográficas

- Betancourt, C. M.; Torres, P. P. & Cano, C. A. G. (2017). La lúdica como estrategia para la educación y cultura ambiental en el contexto universitario. *UNIMAR*, 35(2). 283-292.
- Betancourt, C. M.; Torres, P. P. & Hermosa, G. D. (2019) *La lúdica como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior*. Universidad de la Amazonia.
- Casanova, F. (2003) *Formación profesional y relaciones laborales*. CINTERFOR. <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=FORMACI%C3%93N+PROFESIONALY+RELACIONES+LABORALESFernando+Casanova+pdf>
- 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), 706-724. <http://scielo.sld.cu/pdf/trf/v17n3/2077-2955-trf-17-03-706.pdf>
- Ermida-Uriarte, O. (s.f.). Trabajo decente y formación profesional. *Boletín cinterfor*, 151. [https://www.oitcinterfor.org/sites/default/files/file\\_articulo/erm.pdf](https://www.oitcinterfor.org/sites/default/files/file_articulo/erm.pdf)
- Ferry, G. (1993) *Pedagogía de la formación*. FFL-UBA. [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj4qqGMs9H7AhWOSzABHXjTABgQFnoECA4QAQ&url=https%3A%2F%2Fisfd147-bue.infod.edu.ar%2Faula%2Farchivos%2F repositorio%2F0%2F241%2Fferrygil\\_les\\_acerca\\_del\\_concepto\\_de\\_formacion\\_2.pdf&usq=AOvVaw0UPp3mg3Xl8HWrqn7i5fS](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj4qqGMs9H7AhWOSzABHXjTABgQFnoECA4QAQ&url=https%3A%2F%2Fisfd147-bue.infod.edu.ar%2Faula%2Farchivos%2F repositorio%2F0%2F241%2Fferrygil_les_acerca_del_concepto_de_formacion_2.pdf&usq=AOvVaw0UPp3mg3Xl8HWrqn7i5fS)
- 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), 4-11.
- González-Domínguez, N. Y., Carnero-Sánchez, M. & Navarrete-Pita, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la Educación Superior. *Universidad y Sociedad*, 13(3), 29-37.
- González-Maura, V. y González-Tirados, R. M. (2008). Competencias genéricas y formación profesional: un análisis desde la docencia universitaria. *Revista Iberoamericana De Educación*, 47, 185-209. [https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/23230/0\\_0520083000550.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/23230/0_0520083000550.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Granados-Romero, J. F.; Vargas-Pérez, C. V. & Vargas-Pérez, R. A. (2020). La formación de profesionales competentes e innovadores mediante el uso de metodologías activas. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 343-349. <file:///C:/Users/Walquidias/Downloads/2218-3620-rus-12-01-343.pdf>
- Gutiérrez-Delgado, J.; Gutiérrez-Ríos, C. & Gutiérrez-Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45, 37-46.
- Macedo, L.; Vaillant, D. y López, J. (2022). La formación profesional y su relación con la responsabilidad social. *Ciencia Educativa y Estudios Instruccionales*, 5 (1).

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. *Conrado*, 12 (56), 60-65. <http://conrado.ucf.edu.cu/>

Šokcic, R. (2022) *Elementos competitivos y cooperativos de las actividades lúdicas en la clase de español*.

Vera, S. E. P. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Cognosis*, 3(2), 93-108.

Zúñiga-Calzadilla, G. & Daley-Poyato, M. V. (2022) *La problematización del contenido para la formación y desarrollo de habilidades profesionales pedagógicas*.

### **Conflictos de intereses**

No existe

### **Contribución de autoría**

Alberto Barroso Arzuaga: Investigación y aplicación del experimento

Asunción Milagros Pérez Mariño: Redacción y estilo científico