

Volumen 10 número 1; 2025

Ciencia y Deporte



Artículo original

La lúdica y autogestión del aprendizaje en la formación del profesional de la Cultura Física

[Playful and self-managed learning in the training of Physical Culture professionals]

[Aprendizagem lúdica e autogerida na formação de profissionais de Cultura Física]

Alberto Barroso Arzuaga^{1*}  , Yuelmis González Arias¹ 

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

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

Recibido: 01/02/2025

Aprobado: 10/03/2025

Resumen

Introducción: es transcendental la actividad lúdica y la autogestión del aprendizaje en la formación del estudiante universitario de la Cultura Física, algunas son las investigaciones que destacan su importancia como una herramienta didáctica.

Objetivo: elaborar acciones didácticas que favorezcan el conocimiento desde la actividad lúdica y la autogestión del aprendizaje en los estudiantes de la carrera de Cultura Física de primer año.

Materiales y métodos: se tomó como muestra 18 estudiantes del Curso Diurno, 2.º año, durante el curso escolar 2023 2024. También se utilizó como muestra a cinco profesores del Departamento de Teoría práctica de la Educación Física. Se utilizaron como métodos teóricos, el análisis y síntesis y el sistémico - estructural para estructurar las acciones y los métodos empíricos: la observación, las técnicas empleadas, encuestas y entrevistas, el criterio de especialistas.

Resultados: los obtenidos son superiores a los anteriores, lo que da cuentas de las transformaciones logradas en los estudiantes en el cumplimiento de sus habilidades para realizar tareas prácticas, teóricas, adquirieron un mejor desempeño a través de las habilidades profesionales para resolver las tareas docentes e investigativas.

Conclusiones: la valoración de las acciones didácticas por los diferentes especialistas coincide que son adecuadas responde al contexto actual de la universidad contribuyen a la auto preparación del estudiante universitario con motivación hacia su profesión, permite la transformación del estudiante.

Palabras clave: autogestión del aprendizaje; actividad lúdica; Cultura Física; formación.

Abstract

Introduction: Recreational activities and self-managed learning are essential in the education of university students in Physical Education. Several studies highlight their importance as teaching tools.

Objective: To develop teaching strategies that promote knowledge through recreational activities and self-managed learning among first-year Physical Education students.

Materials and methods: The sample consisted of 18 students from the second-year Day Course during the 20232024 academic year. Five professors from the Department of Physical Education Theory and Practice were also used as a sample. The theoretical methods used were analysis and synthesis and systemic-structural approaches to structure the actions, and empirical methods included observation, surveys and interviews, and the criteria of specialists.

Results: The results obtained are superior to those obtained previously, reflecting the transformations achieved in the students' ability to perform practical and theoretical tasks. They acquired improved performance through professional skills to complete teaching and research tasks.

Conclusions: The evaluation of the teaching activities by the different specialists agrees that they are appropriate for the current university context, contribute to the self-preparation of university students with motivation for their profession, and allow for student transformation.

Keywords: learning self-management; recreational activity; physical culture; training.

Resumo

Introdução: A atividade lúdica e a autogestão da aprendizagem são transcendentais na formação de estudantes universitários de Cultura Física. Algumas pesquisas destacam sua importância como ferramenta de ensino.

Objetivo: Desenvolver atividades educativas que promovam o conhecimento por meio de atividades lúdicas e autogestão da aprendizagem entre alunos do primeiro ano do curso de Educação Física.

Materiais e métodos: 18 alunos do Curso Diurno, 2º. ano, durante o ano letivo de 2023-2024. Cinco professores do Departamento de Teoria e Prática da Educação Física também foram usados como amostra. Os métodos teóricos utilizados foram a análise e síntese e o sistêmico-estrutural para estruturar as ações e os métodos empíricos: observação, as técnicas utilizadas foram levantamentos e entrevistas, e os critérios de especialistas.

Resultados: Os obtidos são superiores aos anteriores, o que justifica as transformações alcançadas nos alunos no cumprimento de suas habilidades para realizar tarefas práticas e teóricas, adquirindo um melhor desempenho por meio de habilidades profissionais para resolver tarefas de ensino e pesquisa.

Conclusões: A avaliação das ações docentes pelos diferentes especialistas concorda que elas são adequadas ao contexto atual da universidade, contribuem para a

autopreparação do estudante universitário com motivação para sua profissão e permitem a transformação do aluno.

Palavras-chave: autogestão da aprendizagem; atividade recreativa; Cultura Física; treinamento.

Introducción

En la actualidad, la universidad cubana tiene la intencionalidad de formar profesionales que se apropien de saberes, valores para comprender la realidad y desarrollen la creatividad, lo cual se corresponde con las exigencias globales planteadas en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, que pondera acciones de transformación encaminada a la integración de los contenidos desde el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por tanto, para Barroso (2022) la formación inicial es la vía principal para la obtención de conocimiento para desarrollar su educación, su orientación vocacional como educadores, es donde se adquieren las habilidades pedagógicas, teóricas y prácticas.

Es donde el profesor tiene el objetivo de formar nuevos profesionales a través del proceso de enseñanza aprendizaje, con un modo de actuación acorde a los contextos actuales de la sociedad y la universidad.

El aprendizaje de cualquier materia se enriquece desde la información que se brinda de la misma, pero es fundamental el interés de instruirse y garantizar el éxito del aprendizaje, especialmente cuando se trata de aprender asignaturas del ejercicio de la futura profesión.

Por tanto, para Ramos *et al.* (2020), se concibe el aprendizaje como un proceso a través del cual se consiguen o modifican no solo conocimientos, sino también habilidades, conductas y valores. Todo este logro y avance es un efecto del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación que se vive en el aula en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, Lorente señala tres principales creencias aplicables a las metas educativas de la universidad: 1) entender que enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades de su producción o construcción, 2) una persona aprende cuando es motivado, partícipe y creador de su conocimiento y 3) se vive en un mundo en constante cambio, por lo se hace necesario un aprendizaje autónomo.

Es entonces de vital importancia la autogestión del aprendizaje en la educación superior y de especial connotación en el futuro profesional de la Cultura Física desde la asignatura Educación Rítmica y Lúdica, donde las actividades lúdicas constituyen un elemento dinamizador del proceso de enseñanza - aprendizaje en cualquiera de las esferas de actuación y para reforzar el modo de actuación pedagógico.

Para González Cruz (como se citó en González Cruz y González Cruz 2021): "la autogestión de conocimiento debe basarse en los elementos que le permitan hacer búsquedas más profundas de los contenidos en diferentes fuentes de información" (p. 119)

El desarrollo de la autogestión del conocimiento se necesita promover en los estudiantes el interés en aprender sobre nuevos sucesos o fenómenos científicos, incluso sobre aquellos que no aparecen en los libros de texto y la inclinación a examinar, explorar y manipular la información.

Para Carmona *et al.* (2024): la autogestión del aprendizaje es la acción de activar y mantener sistemáticamente procesos meta cognitivos, motivacionales, afectivos y conductuales, con el fin de alcanzar objetivos de aprendizaje en un contexto en particular.

Según Barroso y Pérez (2022a): la lúdica, la cual puede ser vista como un proceso de orientación en la vida del ser humano, ligada a sus relaciones personales, al aprendizaje y enseñanza, a la motivación, a su actuación de la vida profesional.

Para Barroso *et al.* (2022): "Lo lúdico permite la adquisición de conocimiento, el perfeccionamiento de habilidades pedagógicas, comunicativas, en un espacio de desarrollo, enseñanza aprendizaje".

La revisión bibliográfica realizada permite constatar que diferentes autores nacionales e internacionales han abordado la temática relacionada con la autogestión del aprendizaje, entre los que se destacan Zimmerman y Kitsantas (2007); Villalón y Yamiz (2011), Muñoz (2016), quienes han ofrecido interesantes criterios que han servido como base para la fundamentación teórica de esta investigación. Otros investigadores como Andreu (2012), Garzón (2013), Mataran (2015), González (2021) se han referido a la necesidad de continuar perfeccionando la gestión didáctica en función de elevar el rol del estudiante universitario en el proceso de aprendizaje.

La autogestión del aprendizaje implica cuatro fases distintivas: planificación, seguimiento, control y evaluación; en las cuales el individuo debe identificar sus propias necesidades de aprendizaje, establecer sus propios objetivos de aprendizaje, realizar búsqueda de recursos.

En relación con la carrera de Cultura Física, no resultan abundantes los estudios relacionados con la actividad lúdica, pueden citarse escasas investigaciones desarrolladas por Barrios (2009); Granados (2011); Pérez (2011); Barroso (2022) quienes evidencian cómo este elemento se convierte en una herramienta pedagógica primordial para el docente actual, que le permite innovar y llevar una propuesta de formación integral y constante para el estudiante.

No obstante, los campos de acción desde donde se realizan estos estudios no advierten indagaciones teóricas consistentes que revelen la esencialidad de la autogestión del aprendizaje y lo lúdico desde las clases de Educación Rítmica y Lúdica en la formación inicial del profesional de la Cultura Física, se aprecia que el tema en particular, no ha sido suficientemente abordado, lo que precisa la necesidad de desarrollar investigaciones en este tema, que revelen la autogestión del aprendizaje desde el conocimiento lúdico en los estudiantes de la carrera en Cultura Física.

La autogestión del aprendizaje en conjunto con la actividad lúdica contribuye a la obtención del conocimiento durante el proceso de formación del profesional le permite, adquirir las habilidades pedagógicas, teórica y práctica, los valores, todos aspectos de gran importancia, de calidad para una orientación profesional, una educación comunicativa en su futura labor como profesionales.

Por ello, en el trabajo se tiene en cuenta el cumplimiento del siguiente objetivo: elaborar acciones didácticas que favorezcan el conocimiento lúdico en la asignatura Educación Rítmica Lúdica desde la autogestión del aprendizaje en los estudiantes de la carrera de Cultura Física de primer año.

Materiales y métodos

La presente investigación fue realizada con una población de 18 estudiantes del Curso Diurno, 2do año, durante el curso escolar 2023 2024. La muestra utilizada es no probabilística o dirigida y a su vez coincide con la población. También se utilizó como muestra a cinco profesores del Departamento de Teoría práctica de la Educación Física

Métodos empleados en la investigación

Los métodos científicos utilizados para la materialización de esta investigación fueron los siguientes:

Método teórico: análisis y síntesis: permite integrar y relacionar las informaciones de carácter general extraídas de las fuentes bibliográficas, la determinación de los fundamentos teóricos y la elaboración de conclusiones. Sistémico - estructural funcional: para las acciones y establecer su relación esencial

Métodos empíricos: observación: para conocer las deficiencias que pueden presentarse con relación a la actividad lúdica y la autogestión del aprendizaje durante el proceso docente educativo (en las clases)

Técnicas empleadas:

- Encuestas a estudiantes: con el objetivo de constatar el conocimiento y dominio que poseen los estudiantes sobre el desarrollo de la actividad lúdica y la autogestión del aprendizaje
- Entrevistas: se aplicaron con el objetivo de constatar su conocimiento acerca de: la autogestión de la actividad lúdica desde la asignatura Educación Rítmica Lúdica.
- Criterio de especialistas: en la obtención de juicios de valor sobre la factibilidad de la propuesta de acciones.

Métodos estadísticos:

Dentro de estos se utiliza como procedimiento el análisis porcentual con el propósito de procesar la información obtenida en la observación, encuestas y entrevistas aplicadas, así como para la confección de gráficos y tablas.

A continuación, se muestran los resultados del diagnóstico:

Resultados

Las observaciones se realizaron en el curso 2019-2020, se observaron 12 clases de con el objetivo de comprobar cómo se manifiesta la autogestión en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde el conocimiento lúdico. Las observaciones representan el 42,8% del total de las clases impartidas. En relación a este indicador, existe un 100% en las dificultades desde el punto de vista de la autogestión del aprendizaje desde la actividad lúdica. En la motivación hacia el cumplimiento de las tareas relacionadas con la búsqueda del conocimiento lúdico se refleja un 61,11% de baja motivación y 38,8% que a veces hay motivación.

La utilización de vías que propicien la autogestión del aprendizaje desde la lúdica es escasa para un 50% nunca y para otro criterio a veces se emplean estas vías u otras. El 100% contaba con un buen estado higiénico del área, así como la ropa adecuada para la realización de las actividades, el no uso de prendas durante la actividad (Tabla 1).

Tabla 1. - Observación

Aspectos a observar	Nunca (%)	A veces (%)	Siempre (%)	Total (%)
Dificultades desde el punto de vista de la autogestión del aprendizaje desde la actividad lúdica.	_____		100 %	100%
Motivación hacia el cumplimiento de las tareas relacionadas con la búsqueda del conocimiento lúdico	61,11%	38,8%	_____	100%
Utilización de vías que propicien la autogestión del aprendizaje desde la lúdica	50%	50%		100%
Buen estado higiénico del área			100%	100%

Resultado de la entrevista

El 60% de los profesores consideran correcto el objetivo de las clases en correspondencia con la actividad lúdica, sin embargo, la orientación hacia la autogestión del aprendizaje se realizaba muy superficialmente, el 40% lo centra en el cumplimiento de la parte práctica y no profundizaban en el contenido lúdico

El 60% de los profesores (3) refleja un escaso desempeño en la atención hacia la autogestión del aprendizaje desde la asignatura en función de la actividad lúdica, por no concientizar sus propias insuficiencias en cuanto al nivel de preparación

metodológica. El 40% de los profesores (2) le presta mayor atención a este aspecto. El 80% profesores consideran que no es adecuada la atención a la autogestión del aprendizaje desde el conocimiento lúdico. El otro 20% de los profesores (1)

El 100% de los profesores no han podido identificar sus carencias metodológicas y exponen sólo causas de orden administrativo, desconociendo el potencial de la didáctica para optimizar el proceso del desarrollo de la autogestión del aprendizaje de la actividad física (Tabla 2).

Tabla 2.- Entrevista

Preguntas	Profesores		Total
1	60% (3)	40% (2)	100% (5)
2	60 % (3)	40% (2)	100% (5)
3	80 % (4)	20% (1)	100% (5)
4	100% (5)		100% (5)

Resultados de la encuesta a estudiantes

El 83,33 % de los estudiantes (15) no saben expresar que es la autogestión del aprendizaje desde el conocimiento lúdico, solo tres estudiantes para un 16,6 %, plantean que para ellos lo lúdico es el juego pero que se aprende y la autogestión del aprendizaje, es uno buscar información necesaria para desarrollar tareas.

Se arrojó que 15 estudiantes para un 83,33 %, no se sienten preparados en relación al contenido lúdico para la autogestión del auto aprendizaje y no saben el porqué. Solo el 16,6% tres estudiantes planten decir que están preparados. El 100 % de los estudiantes plantean que son escasas las investigaciones relacionadas con la actividad lúdica desde la autogestión del aprendizaje. El 100 % de los estudiantes manifiestan que se la prepara muy poco en relación al auto aprendizaje desde la actividad lúdica para resolver tareas

investigativas o docentes, no siempre se comprende la importancia de la lúdica y el auto aprendizaje como una herramienta educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Tabla 3).

Tabla 3. - Resultados de la encuesta

Preguntas	Estudiantes		Total
1	83,33 % (15)	16,6 % (3)	100% (18)
2	83,33 % (15)	16,6 % (3)	100% (18)
3	100 % (18)		100% (18)
4	100% (18)		100% (18)
5	100% (18)		

Por los resultados obtenidos en el diagnóstico y la lógica de la investigación, se precisan acciones didácticas que favorezcan el conocimiento desde la lúdica y la autogestión del aprendizaje en los estudiantes de la carrera de Cultura Física de primer año.

Acciones didácticas

Acción# 1

Tema: La autogestión del estudiante de cultura física desde la actividad lúdica

Objetivo: caracterizar el proceso de la autogestión del aprendizaje y la lúdica.

Aspectos a tratar: conceptos, principios, métodos y la relación autogestión y lúdica en su formación profesional.

Acción # 2

Tema: La actividad lúdica y su vinculación con la autogestión del aprendizaje

Objetivo: explicar cómo se establece este vínculo para el logro del conocimiento del estudiante.

Aspectos a tratar: vías, alternativas, métodos, particularidades de la lúdica y la autogestión del aprendizaje.

Acción # 3

Tema: La actividad lúdica y la autogestión de los aprendizajes modalidades en la Educación Superior.

Objetivo: valorar la autogestión del aprendizaje y la actividad lúdica en el proceso de formación del profesional

Procedimientos: los estudiantes conformados en cuatro equipos escribirán en una hoja que entienden por actividad lúdica y autogestión del aprendizaje, así como tres características y la importancia de la lúdica en el contexto educativo. Luego de estos lo leerán para intercambiar sobre lo escrito, según sus experiencias e intercambio se procede a ¿argumente la importancia de la autogestión del aprendizaje? Después se seleccionarán los equipos que desarrollarán la actividad lúdica una enfocada a los contenidos recibidos e asignaturas como Gimnasia Básica, Morfología entre otras.

Se tomará en cuenta para la reflexión final cuánto se ha logrado en el aprendizaje.

Acción # 4

Tema: los Juegos de habilidades una alternativa para la autogestión del aprendizaje

Objetivo: aplicar actividades lúdicas que favorezcan la realización de las habilidades motrices para contribuir a la autogestión del aprendizaje en los estudiantes.

Procedimientos se conformarán cuatro y se aplicará la técnica "excelente demostración del autoaprendizaje desde la actividad lúdica"

La propuesta consiste en proponer un juego, los equipos traerán la propuesta a realizar se seleccionará una, la que se considera la más adecuada

Se le dará tratamiento a las relaciones interdisciplinarias, habilidades profesionales

Para la realización de la misma se debe cumplir con los siguientes indicadores

1. Estrecha relación entre el objetivo y la actividad propuesta
2. Utilización de los medios necesarios
3. Reglas del juego.

Evaluación: evaluar el resultado de la actividad y el cumplimiento del objetivo propuesto y el conocimiento alcanzado por los estudiantes

Acción # 5

Tema: El juego. Su importancia y aplicación en las clases.

Nombre del juego. Pasar el balón

Objetivo: realizar el golpeo del balón que permita el pase y el tiro a puerta con el interior del pie

Materiales: balones, porterías, banderitas, tizas

Organización: hileras

Desarrollo: se confeccionan dos equipos los cuales van a formar cuatros hileras quedando en parejas, los estudiantes salen a la señal del profesor pasándose el balón de manera moderada hasta una distancia de diez metros marcado por una banderita y regresan de igual formar, entregándole el balón a la próxima pareja, pero tienen que golpear el balón para entregarlo.

Reglas: golpear o pasar siempre con el interior del pie o pasarlo

Variante: se puede realizar con el tiro a puerta a manera de penaltis.

Indicaciones metodológicas: realizar preguntas relacionadas con el juego y el tema en cuestión, utilizar la terminología propia de las clases y del fútbol.

En su relación interdisciplinaria, está en función del idioma en la correcta ejecución de la explicación y los términos que va aprendiendo en la gimnasia básica, así como la importancia el juego en función del proceso de enseñanza aprendizaje, los valores y la motivación hacia el juego.

Emplear preguntas relacionadas con la morfología que den tratamiento a la relación interdisciplinaria.

¿Explique qué músculos y articulaciones intervienen en el movimiento?

Evaluación: evaluar el resultado de la actividad y el cumplimiento del objetivo propuesto

Discusión

Los resultados obtenidos se orientan hacia el auto aprendizaje desde la actividad lúdica con la finalidad de transformar ideas, conceptos, principios, habilidades, valores desde su modo de actuación profesional hacia la carrera desde el primer año. De modo que, aprendan a valorar su identidad, lograr una motivación profesional.

Las acciones fueron valoradas por un grupo de especialistas 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 elementos teóricos son adecuados, los cuales contribuyen a la autogestión del aprendizaje desde la actividad lúdica.

Para (González y Mataran, 2021).

La autogestión del aprendizaje constituye un elemento esencial en concepción actual de la clase de la Educación Física universitaria en Cuba, este elemento tiene un marcado basamento legal, así lo demuestran los documentos que norman la dirección del proceso de enseñanza aprendizaje en el plan de estudios vigente, tal como lo refleja el Documento Base para la elaboración de los Planes de Estudios E (2016)

El desarrollo, la educación y la instrucción deben trabajarse como categorías de la pedagogía en la formación inicial develan, la particularidad de la autogestión del aprendizaje desde la lúdica es contribuir a un proceso educativo de calidad.

Campi *et al.* (2022) La autogestión es concebida como una competencia que el estudiante de modalidades apoyadas por tecnologías fortalece o potencia en su trayecto académico

Trabajos realizados por (González y Mataran, 2021); (Barroso *et al.*, 2022 y 2023) y Campi *et al.* (2022) demuestran que los investigadores aceptan y valoran de importante la autogestión del aprendizaje y la actividad lúdica, como un proceso vital en la formación de los estudiantes universitarios

Por tanto, es de vital importancia e interés tener en cuenta la autogestión, la actividad lúdica en el la formación inicial del profesional de la carrera de Cultura Física, para adquirir habilidades tecnológicas, pedagógicas, por lo que se plantean acciones para mejorar el modo de actuación y la motivación hacia la carrera.

Para los autores García, R., Pozo, A., Casa, E., & Anangono, P. (2020):

La lúdica es utilizada como una técnica que ayuda al estudiante a desarrollar la creatividad, interés, con el fin de potenciar sus capacidades para la solución de problemas, es decir, que, al aplicar esta estrategia, a más adquirir conocimiento, desarrollara la capacidad creativa del educando, también ayudara a establecer relaciones comunicativas.

Según 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.

Para Barroso y Pérez (2022b): la actividad lúdica en la formación de los profesionales y la establece como aquella que debe atravesar todo el proceso de aprendizaje y enseñanza en su vida profesional.

Por resultante, los cambios en el proceso de formación del profesional, la lúdica es un elemento adecuado para el auto aprendizaje, en los estudiantes universitarios de Cultura Física para su motivación profesional y un mejor modo de actuación, lo cual desde las acciones propuesta logro transformaciones positivas en los estudiantes al ser más independientes en sus actividades docentes, mayor motivados.

En la valoración de los resultados de los estudiantes en relación a la lúdica y al autoaprendizaje, en el proceso de formación inicial, se tuvo en cuenta la orientación educativa, la información, las consideraciones teórica y práctica de la lúdica.

Donde los resultados generales son positivos ya que estos adquirieron un mejor desempeño a través de las habilidades profesionales para resolver las tareas docentes e investigativas, lo que permitió un conocimiento planificado, aplicado, valorativo, así. Por eso, una mejoría en las habilidades para el logro del auto conocimiento desde la lúdica en el proceso formativo, se logra una mayor comunicación educativa ente estudiantes y profesores.

Se valora la lúdica y la autogestión del aprendizaje como un elemento necesario en su formación al sentirse más comprometidos en las clases prácticas, aunque todavía no son del todo críticos en sus errores en cuanto a sus habilidades a desarrollar para un autoconocimiento, una autogestión del aprendizaje desde la lúdica 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 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 habilidades para realizar tareas prácticas, teóricas, como futuros profesionales. Las acciones también tuvieron su impacto en los profesores con niveles superiores en su preparación teórica-metodológicos.

Conclusiones

El estudio de los referentes teóricos del proceso de formación inicial del profesional en Cultura Física, permitieron identificar los problemas existentes lo que limita el desarrollo de habilidades profesionales, el poco conocimiento sobre la autogestión del aprendizaje y la actividad lúdica para la preparación de los estudiantes.

Las acciones didácticas conciben la autopreparación del estudiante y del profesor, el vínculo de la autogestión del aprendizaje con la actividad lúdica, las cuales pueden contribuir a un mejor desempeño del futuro estudiante de Cultura Física.

La valoración de las acciones didácticas por los diferentes especialistas coincide en que son adecuadas responde al contexto actual de la universidad contribuyen a la auto preparación del estudiante universitario con motivación hacia su profesión, permite la transformación del estudiante.

Referencias bibliográficas

- 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), 74-88. <https://doi.org/10.34982/2223.1773.2022.V7.No2.006>
- Barroso, A., y Pérez, A. (2022). Consideraciones de la formación lúdica en el estudiante universitario de cultura física. *Arrancada*, 22(43), 244-262. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9120115>
- Barroso, A., y Pérez, A. (2022). La orientación lúdica para el trabajo en el programa "Educa a tu Hijo" (Original). *Revista científica Olimpia*, 19(3), 87-103. 28 Junio 2022 URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/429/4293350006/>
- Barroso Arzuaga, Alberto, Mataran Torres, Ana Celia, Pérez Mariño, Asunción Milagros, Rabilero Sabates, Hilda Rosa, Valladares Fuente, Fernando Emilio, & Frómeta Moreira, Noralmys. (2022). La comunicación educativa en la preparación lúdica del estudiante de Cultura Física. *Alcance*, 11(30), 55-66. Epub 01 de diciembre de 2022. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2411-99702022000300055&lng=es&tlng=es
- Barroso Arzuaga, A., Pérez Mariño, A. M., & Bestard Revilla, A. (2023). La lúdica: una alternativa en la formación del estudiante universitario de Cultura Física. *PODIUM - Revista De Ciencia Y Tecnología En La Cultura Física*, 18(3), e1325. <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1325>
- Cevallos, C. F. C., Morell, J. L. R., & León, A. M. (2022). AUTOGESTIÓN DEL CONOCIMIENTO Y METACOGNICIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR CONTEMPORÁNEA Respuesta universitaria a los desafíos de hoy y de mañana. En Portal de Libros Universidad Técnica de Babahoyo. Portal de Libros Universidad Técnica de Babahoyo. <https://libros.utb.edu.ec/index.php/utb/catalog/book/83>

- Carmona, C. R., Plaín, C. y Mesa, N. (2024) La autogestión del aprendizaje desde la educación en el trabajo. *Revista Cubana de Medicina General Integral*. 2024; 40: e2697. <http://scielo.sld.cu/pdf/mgi/v40/1561-3038-mgi-40-e2697.pdf>
- 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. https://www.researchgate.net/publication/346144068_EL_ENFOQUE_LUDICO
- González Cruz, M.(2021). La autogestión del conocimiento en formación de pregrado del profesor de Español-Literatura en la Educación Superior. *Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(3), 117-126. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/2>
- RAMOS-GALARZA, C., RUBIO, D., ORTIZ, D., COSTA, P., HINOJOSA, F., CADENA, D., & LÓPEZ, E. (2024). Autogestión del aprendizaje del universitario: Un aporte en su construcción teórica. *Revista ESPACIOS*, 41(18), 16. <https://www.revistaespacios.com/a20v41n18/a20v41n18p16.pdf>
- Zúñiga C, 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 <https://repositorio.uho.edu.cu/xmlui/handle/uho/7863>

Conflicto 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 Creative Commons Reconocimiento-No Comercial

Compartir igual 4.0 Internacional

Copyright (c) 2025 *Alberto Barroso Arzuaga, Yuelmis González Arias*