

03

Fecha de presentación: febrero, 2020

Fecha de aceptación: marzo, 2020

Fecha de publicación: mayo, 2021

LÚDICA Y SITUACIÓN SOCIAL

DEL DESARROLLO. UNA NUEVA MIRADA A LA EDUCACIÓN SUPERIOR

PLAYFULNESS AND SOCIAL SITUATION OF DEVELOPMENT. A NEW LOOK AT HIGHER EDUCATION

Nancy Yolanda González Domínguez¹

E-mail: nancy.gonzalez@cepes.uh.cu;

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5712-1319>

Maikel Carnero Sánchez¹

E-mail: maikel.carnero@cepes.uh.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0661-7303>

Yulexy Navarrete Pita²

E-mail: yulexynp@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7804-9830>

¹ Universidad de La Habana. Cuba.

² Universidad Técnica de Manabí. Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

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.

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo central analizar la lúdica y la situación social del desarrollo en relación con la educación superior, para ello, primero son sistematizadas definiciones del término lúdica, las que permiten esclarecer el alcance y la importancia que posee para el desarrollo integral de los seres humanos y el papel fundamental que ostenta como herramienta para la educación superior; al establecer, además, las relaciones y distinciones existente entre lúdica y juego, así como su identificación en los procesos formativos universitarios. Después se realiza un tratado sobre el surgimiento de la categoría Situación Social del Desarrollo, así como la repercusión y utilización de esta categoría en la práctica educativa. Son citadas obras de autores que han incursionado en su estudio, a partir de las cuales es definida y explicada la Situación Social del Desarrollo de estudiantes de educación superior, lo que posibilita exponer regularidades determinadas en estudios de casos realizados entre los años 2007-2016 en La Habana. Los aspectos tratados en el artículo posibilitan una nueva mirada a la educación superior, volcada a la comprensión de sujetos y procesos con fines interventivos-proactivos.

Palabras clave: Vivencias positivas, condiciones y dinámica del desarrollo, procesos formativos universitarios.

ABSTRACT

The present article has like central objective to accomplish an analysis of the related to games and the social situation of the development relating to higher education, for it, first related to games definitions of the term are systematized, the ones that they allow explaining the reach and the importance that you possess for the integral development of the human beings and the fundamental paper that you show off like tool higher education; enter when establishing, besides, relations and existent distinctions related to games and play, as well as his identification in the formative university processes. After a treatise on the surging of category accomplishes Social Situation of Development, as well as the repercussion and utilization of this category in the educational practice itself. Authors' studies that have tackled her are aforementioned, to split of whom students' Social Situation of Development of higher education is defined and explained, that makes it possible to expose regularities determined in studies of cases accomplished the years 2007-2016 in Havana. The aspects treated in the article make possible a news once the higher education was looked at, once the understanding was overturned of subjects and processes with intentions proactive-interventive.

Keywords: Positive event experienceds in life, conditions and dynamics of development, formative university processes.

INTRODUCCIÓN

El ser humano es una unidad biosicosocial, el bienestar de las personas en todas las facetas, momentos y procesos asociados a su vida resulta esencial para su desarrollo integral. La educación es uno de los procesos que juega un rol fundamental como guía de este desarrollo, como expresó Martí (1991). *“La educación ha de ir a donde va la vida. Es insensato que la educación ocupe el único tiempo de preparación que tiene el hombre, en no prepararlo. La educación ha de dar los medios de resolver los problemas que la vida ha de presentar. Los grandes problemas humanos son: la conservación de la existencia, y el logro de los medios de hacerla grata y pacífica.”* (p. 308)

Esta frase ilustra la importancia de la educación para la humanidad. Pero el bienestar no es solo resultado de ella, sino que es necesario concebirlo en el proceso de esta. Bienestar y educación deben ir juntas, porque estas son alquimias de la vida del ser humano en cada etapa de su desarrollo y toda experiencia vital o vivida deja una huella que determinará el presente y el futuro de cada persona.

Todo acontecimiento de la vida tiene connotación educativa, ejerce una influencia que condiciona los procesos de cambio y transformación a nivel individual y colectivo, a nivel de la Situación Social del Desarrollo humano, por tanto, se debe intentar que todo proceso educativo planificado, conscientemente organizado y dirigido a un fin, sea lúdico, es decir placentero, favorable, enriquecedor, de lo contrario puede desviarse el curso del desarrollo humano y no surtir un efecto favorable los esfuerzos de esta educación en la dirección de lo socialmente deseado.

El desarrollo humano no depende solamente de las condiciones biológicas, fisiológicas, psicológicas o de las condiciones sociales de vida y educación, ni de ambas a la vez, depende de cómo estas condiciones se integran, se configuran en cada etapa de la vida a partir de la forma en que el ser humano percibe desde su individualidad las exigencias sociales, por tanto, crear espacios, momentos, situaciones de carácter lúdico, puede favorecer significativamente su educación y en consecuencia su desarrollo.

Los aspectos antes mencionados determinan como objetivo de este artículo, analizar la lúdica y la situación social del desarrollo en relación con la educación superior para la comprensión de sujetos y procesos con fines interventivos-proactivos.

DESARROLLO

En este punto se hace referencia a un término que no por conocido deja de ser interesante, la lúdica y para ello se retoman algunas definiciones.

Los distintos diccionarios de la lengua española definen la palabra lúdico (a) como: del juego o relacionado con esta actividad. Se precisa derivado etimológicamente del latín ludus, juego, de la familia etimológica de aludir.

Este vocablo tiene su raíz en la antigua cultura romana, en la que adquiere varios significados como: juego, deporte, formación y también se refería a escuelas de entrenamiento para gladiadores, como Ludus Magnus y Dacicus Ludus. En la poesía latina adquirió la concepción de alegría. Al respecto expresa Jiménez (1998), *“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. 126)

Esta definición destaca lo lúdico como parte de la vida, acompaña al desarrollo humano, este no puede prescindir de ello o la vida pierde sentido positivo; la lúdica es fuente de motivación, inunda el mundo subjetivo humano con experiencias que guían su actuación, las relaciones con los demás, con el entorno y la producción de cultura.

En este sentido Bonilla (1998), expresa: *“La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos.”* (p. 1)

Y continúa Bonilla (1998), diciendo: *“Puede asegurarse, con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping (saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesía. Lo que hay de común en este abanico es la búsqueda de emoción placentera, la vivencia de tensiones excitantes que pudieran clasificarse como de bajo (escuchar música) medio (paseo) y alto impacto (jumping)”*. (p. 2)

Se identifican también los siguientes criterios de Posada (2014), *“tal vez se logre una aproximación de su compleja semántica en la frase (todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego), es así como la lúdica se presenta*

como una categoría mayor al juego en donde el juego es una manifestación de lo lúdico”. (p. 27)

Plantea Posada (2014), además *“lo lúdico abarca lo juguetón, espontáneo del ser humano, lo lúdico está inserto en el ADN. El ser humano es un ser que se busca en la experiencia, pero no en cualquier experiencia, en una de felicidad, tranquilidad, serenidad, placidez en el camino. La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto hasta olvidando tu propia individualidad”*. (p. 27)

A partir de los criterios expuestos por estos autores, se determina que lúdica representa mucho más que juego. Es todo aquello que propicia placer, bienestar, descubrimiento, experiencia para el ser humano y su desarrollo integral; si se tiene en cuenta que lúdico es todo aquello que permite disfrute, paz, goce, felicidad, tranquilidad; al tiempo que construye una actitud positiva ante la vida, y provoca la necesidad de ser parte de algo y de disfrutarlo, de sentir, expresar y comunicar emociones.

Pero, ¿será solo recreación, esparcimiento, placer en su sentido más simple lo que proporciona la lúdica? ¿Podrá esta última vincularse con procesos complejos como herramienta facilitadora y novedosa? ¿Tendrá la lúdica cabida en un proceso tan importante como es la educación superior?

Se ha esclarecido ya que la lúdica es mucho más que juego y que el bienestar es fundamental para el desarrollo integral del ser humano. Puede constituir un acto lúdico escuchar música, por ejemplo. Pero, además, constituyen actos lúdicos leer y escribir poesía, hacer arte, literatura y ciencia. Para lo cual se necesita un pensamiento metafórico en el que la imagen, el símbolo, la experiencia y el conocimiento exigen un pensamiento elevado, capaz de reflexionar, analizar, conformar conceptos, experimentar. La lúdica es, por tanto, parte de procesos mucho más complejos que un simple acto de placer.

Otra particularidad que tiene es la flexibilidad que la aleja de la rigidez, de lo estrictamente planificado u organizado. Y es que también implica sentimiento, espontaneidad, fluidez y motivación.

Por tanto, es mucho más que simple placer, pues se encuentra presente en procesos tan complejos como el arte y la ciencia. Entonces, ¿podrá formar parte de un proceso como la educación? Pues la respuesta es afirmativa y no solo puede, sino que debe.

Los inicios de la lúdica como sistema de enseñanza se remontan a 1840 con el alemán Friedrich Fröbel o Froebel (1782-1852), pedagogo creador de la educación

prescolar y del concepto de jardín de infancia, llamado “el pedagogo del Romanticismo”.

Fröbel acuñó el término kindergarten o jardín de infancia para este sistema de enseñanza, fundado en el juego. Él supo valorar la importancia de la actividad del niño (el juego), para los procesos cognitivos de aprendizaje y cuán importante podría ser esto en los procesos educativos. Creó los materiales de juego educativo denominados Regalos Froebel o Fröbelgaben, que incluía la construcción de bloques geométricos y bloques patrón de actividad. En este jardín, los niños además de jugar, cantaban, bailaban, aprendían jardinería; además, incluyó el uso de leyendas, mitos, historias, cuentos de hadas y fábulas, así como excursiones y contactos con la naturaleza. Por tanto, realizaban actividades agradables, de disfrute.

En el sistema creado por Fröbel y su pedagogía en general, las relaciones humanas tuvieron gran importancia. Dichas relaciones debían estar basadas en el respeto, en el cual el maestro serviría de guía al estudiante como un amigo de mano firme pero flexible, el que le permitiera libertad, a pesar de ser quien proponía la actividad. La relación entre maestro y estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje debía estar basada en la cooperación, en interactuar potenciando al otro, situación en la que el estudiante jugase un papel activo y se tuviesen en cuenta sus intereses y motivaciones.

Se ha señalado la idea de que lúdica es mucho más que juego. No obstante, sería conveniente ilustrar la importancia que este posee para ella y por ende para la educación.

El vocablo juego, según la Real Academia Española, etimológicamente proviene de dos vocablos del latín: iocum y ludus-ludere, que hacen referencia a broma, diversión, chiste.

En relación con el juego Huizinga (1972), expresó: *“Traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego, entra en juego, algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo. Si designamos al principio activo que compone la esencia del juego (espíritu), habremos dicho demasiado, pero si le llamamos (instintos), demasiado poco. Piénsese lo que se quiera, el caso es que por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial”*. (p. 12)

Al respecto Vygotsky (1995), señaló que *“en el juego, en el trabajo y en la vida cotidiana, el niño, sin darse cuenta, aprende a utilizar el lenguaje, a comprenderlo, a fijar su*

atención en el lenguaje, a organizar su vida y la conducta de forma que sin el lenguaje le resulta imposible". (p. 214)

Estas ideas destacan el alto valor del juego para la apropiación del lenguaje en las edades tempranas, al aprovechar el placer, el disfrute que este genera y las posibilidades que ofrece para llevar a los estudiantes a niveles productivos de funcionamiento intelectual.

Más específicamente, restringiendo el concepto de juego a la didáctica, se encuentra el criterio inherente a los juegos didácticos de Villalón (2006), quien plantea que son *“una modalidad muy conocida y con prueba de su efectividad, son valiosos medios en la enseñanza de las distintas asignaturas, ya que jugando también se aprende. El juego didáctico se utiliza, tanto en el propio proceso de enseñanza como medio para la ejercitación y consolidación en actividades complementarias al proceso docente, como para dar tratamiento a necesidades educativas diversas, como centro de la aplicación de estrategias educativas”*. (p. 12)

Además, Villalón (2006), esboza que *“el juego es participación, entrega, reflexiones, búsqueda, autoanálisis, intercambio, comunicación de los participantes. Es una vía excelente cuando pretendemos dar un carácter activo al proceso de enseñanza-aprendizaje; al incluir juegos en las actividades de enseñanza, damos la posibilidad a los alumnos-jugadores, de un aprendizaje productivo, interactivo, rico en comunicación y relaciones sociales”*. (p. 12)

Otro criterio sobre juego didáctico es el planteado por Ortiz (2005), quien lo define como *“una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”*.

Más específicamente se encuentra el criterio acerca de los juegos didácticos contextualizados de González (2016), al plantear: *“Pueden favorecer la relación intermaterias. Una vez que los estudiantes los desarrollen, se sentirán estimulados a la actividad independiente, creadora, al aprendizaje en función de su futura profesión; ya que el juego además de propiciar el trabajo cooperado y el protagonismo estudiantil, insiste en seleccionar contenidos de las asignaturas del perfil profesional, de relevancia para su futura actividad laboral”*. (p. 31)

En correspondencia con esta perspectiva del juego y haciendo referencia a los videojuegos, Ardila (2019), expresa: *“En los ambientes educativos, los videojuegos son empleados para construir una relación enseñanza-aprendizaje lúdica, caracterizada por el trabajo en equipo,*

el desarrollo de competencias comunicativas, el uso de la memoria y la toma de decisiones”. (p. 79)

Sintetizando, el juego en todas sus variantes es una actividad que propicia felicidad, placer, que implica interacción, comunicación, creatividad, motivación, imaginación, reflexión, búsqueda de experiencias, emociones, sentimientos. Además, fomenta mediante las relaciones sociales, el desarrollo integral de la personalidad y en contextos educativos a partir de una enseñanza flexible, libre, potenciadora; deviene en un aprendizaje activo, productivo, creativo en el cual se forjan valores como la solidaridad, la honestidad, la sinceridad y la modestia. Es evidente que es un elemento importante en la lúdica, ya que posee sus características, aunque los autores consideran que es solo un elemento entre los que la componen.

Es también una herramienta valiosa para la educación. No solo para edades tempranas. El juego es válido para todos los niveles educacionales, incluido el nivel superior.

Por ejemplo, se ha podido demostrar a través de estudios realizados por Alonso, et al. (2019) y Carnero et al. (2019) que el encuentro con la profesión, en los periodos de práctica de los estudiantes universitarios, deviene en fuente de motivación y de disfrute, ya que el estudiante experimenta el rol que cumplirá al graduarse, le hace sentirse cercano al cumplimiento de sus objetivos, experimenta placer en el encuentro con la profesión y se consolidan aspectos psicológicos, que orientan la regulación del comportamiento en la dirección de lo socialmente deseado, en correspondencia con la carrera que se estudia.

Las actividades de carácter extensionista posibilitan experimentar sentimientos positivos, permiten que los estudiantes se sientan útiles a los demás en tareas socialmente valiosas, que revelen sus potencialidades en actividades artísticas, deportivas y recreativas.

Lo académico y lo investigativo requiere inexorablemente de una dirección del proceso por parte de los educadores, con un enfoque cooperativo, lo que implica decidir entre todos, compartir las responsabilidades, realizar tareas y/o actividades juntos, en alianzas, incluir a todos y jamás segregar, escuchar a todos y tener en cuenta sus criterios.

El protagonismo de los estudiantes es también un aspecto de extraordinaria importancia, los estudiantes universitarios son artífices de sí mismos, se construyen en sus procesos de relación con los otros, consigo mismos y con su actividad lúdica-académica-investigativa y laboral, por tanto, ellos deben tener siempre la posibilidad de proponer, decidir y consecuentemente hacer, como garantía para disfrutar y amar lo que se hace.

En contextos de educación superior, un aspecto muy importante es la utilización de métodos que propicien la interacción, la intercomunicación, el trabajo grupal, la creatividad, las potencialidades talentosas, el pensamiento divergente y crítico; tales como los métodos participativos, los productivos y las técnicas de dinámica grupal, ya que en situaciones de disfrute y placer se aprende mejor la cultura que ha sido legada y se puede enriquecer esta.

La lúdica es entonces aspecto medular de la vida humana, del entramado de relaciones sociales, todas las experiencias positivas están vinculadas con ella, por lo que resulta condición indispensable para el desarrollo humano.

Se está en condiciones entonces de pasar a analizar el lugar que ocupa la lúdica en la Situación Social del Desarrollo de estudiantes de educación superior y el valor de esta última para el trabajo educativo con los estudiantes.

Vinculado a la concepción histórico-cultural del desarrollo humano, de Vygotsky, es que aparece por primera vez en la historia de la Psicología como ciencia, la categoría Situación Social del Desarrollo (SSD), muy vinculada a la Ley dinámica del desarrollo y a lo que algunos autores que le sucedieron le han llamado el Principio del determinismo dialéctico del desarrollo.

La SSD se presenta para la educación escolarizada, como una categoría psicológica de significativo interés para comprender la génesis, la dinámica y las condicionantes del desarrollo integral y del comportamiento de los estudiantes, con una perspectiva materialista, dialéctica e histórica.

Esta categoría para la educación superior adquiere una connotación especial, dada por la extensión y particularidades del sistema de relaciones e influencias que se conforman en torno al futuro profesional, en el que se incorpora la entidad laboral como contexto de educación superior que, dirigido por la Universidad, ejerce influencias determinantes en la apropiación de la cultura profesional y el desarrollo profesional integral de los estudiantes.

De forma similar sucede con aspectos relacionados con la subjetividad de los estudiantes, en la cual emergen contenidos personalógicos de mayor complejidad y determinación en las funciones reguladoras del comportamiento, como son la motivación por la profesión, la autovaloración de las posibilidades reales de ser exitoso en una determinada profesión, los intereses profesionales, los valores asociados a lo profesional, las competencias profesionales, los proyectos de vida profesionales, los ideales profesionales, entre otros que determinan las

nuevas configuraciones psicológicas que se van formando en torno a las perspectivas profesionales futuras, cada vez más cercanas a su concreción.

A partir de la llegada a Cuba de la obra de autores soviéticos, es que comienza a aparecer la categoría SSD en la literatura psicopedagógica para la formación de los profesionales de la educación. Tal es el caso de los trabajos de Bozhovich (1976), en particular en investigaciones en torno a la formación de la personalidad, en las que se retoma la definición de SSD ofrecida por Vygotsky.

En dichas investigaciones, Bozhovich (1976), destaca dos elementos importantes para la comprensión y estudio de la SSD, a los cuales denominó: Posición Interna y Posición Social.

Por Posición Interna se presenta la postura o respuesta individual de cada estudiante a las exigencias externas planteadas en cada etapa de la vida, desde el desarrollo alcanzado hasta las potencialidades; en otras palabras, cómo cada estudiante regula su comportamiento a partir de sus vivencias, necesidades, motivaciones, aspiraciones, ideales, autovaloración, proyectos, las relaciones con los otros, etcétera.

Posición Social se refiere al lugar que ocupa, ganado o asignado, por cada sujeto en el entramado de relaciones en que está inmerso en los diferentes contextos educativos (escuela, grupo, familia, comunidad) de donde dimanar las exigencias sociales, los que se constituyen en condicionantes objetivas del desarrollo.

Comprender la dinámica compleja del desarrollo requiere de la necesaria visión dialéctica de la interdependencia, de lo que Bozhovich (1976), nombró como Posición Interna y Posición Social, las dos caras de una misma moneda, las partes constituyentes de la SSD, de las cuales emergen las cualidades que tipifican cada etapa de la vida humana.

Kon (1982), sustentado en la concepción del desarrollo de Vygotsky y haciendo referencia a la juventud como etapa del camino de la vida, enuncia la idea de estudiar el desarrollo en la línea natural y la social, ambas relativamente autónomas, pero interdependientes. En este sentido Kon (1982), plantea: *“para hacer un análisis rico en contenido de la psicología de la juventud hace falta, en primer lugar, destacar las particularidades en cuanto a la edad de los jóvenes en la serie natural del desarrollo; en segundo lugar, hay que comprender las particularidades de la posición social de los jóvenes como grupo evolutivo y de la juventud como fase específica de la socialización; en tercer lugar, se debe analizar cómo estas dos series*

de procesos se interpretan en la psiquis y conducta de la personalidad”. (p. 38)

Los autores Mayo (2000); Arancibia, et al. (2013); Benavides (2015); Suárez (2017); Carvajal, et al. (2018); Carnero, et al. (2019); Carnero, et al. (2020), retoman ideas en torno a la categoría SSD, para la comprensión histórico-cultural y el estudio del desarrollo de niños, adolescentes y jóvenes. Sin embargo, llama la atención que no se ha estudiado suficientemente la SSD de estudiantes de educación superior y son pocas las publicaciones que se encuentran dirigidas a este particular en los últimos cinco años.

De ahí que a partir de los autores y obras consultadas, se define SSD de estudiantes de educación superior como: estadio socio-individual, transitorio y dialéctico, conformado por la manera única e irrepetible en que cada sujeto, en la juventud, a partir de su desarrollo profesional, sus potencialidades y sus vivencias, percibe, asimila y repercute en sí las exigencias que dimanan de sus contextos de educación superior, en las relaciones que establece consigo mismo, con los demás y con su actividad lúdica-escolar-laboral.

Se considera un estadio socioindividual, ya que se alude a una etapa o período, en este caso de la vida de cada ser humano, en el cual lo social está dado en las condiciones objetivas de vida y educación de cada sujeto y del lugar que ocupa, ganado u otorgado, en el entramado de relaciones en que está inmerso. Lo individual refiere el desarrollo alcanzado por cada sujeto, sus potencialidades, sus vivencias, estas últimas asumidas como mediadores esenciales en el desarrollo profesional integral de los estudiantes.

Lo transitorio precisa el carácter temporal y consecutivo del desarrollo humano, alude a una transformación perenne durante cada ciclo vital humano, nadie se queda varado en el tiempo, con independencia de la voluntad y el deseo se pasa de la niñez a la adolescencia, luego a la juventud, después a la adultez y finalmente, a la ancianidad.

Lo dialéctico destaca no solo el tránsito que ocurre de una etapa a otra de la vida, también, las transformaciones en cada etapa, en las que ocurren un sinnúmero de emergencias en las condiciones internas (biológicas y psicológicas) y en las condiciones externas objetivas del desarrollo (de vida y educación), que condicionan la dinámica de los cambios cualitativos en la SSD, los que propician el paso de una etapa de la vida a otra.

No es posible separar lo social y lo individual sin perder las cualidades resultantes de su unidad. La génesis del

desarrollo es movilizadora a partir de lo externo social, sin embargo, lo externo social es incorporado por cada estudiante universitario a partir de sus condiciones internas (desarrollo profesional alcanzado y sus potencialidades).

La interdependencia de lo social y lo individual se expresa en el nivel de la subjetividad de cada estudiante, lo que quiere decir que las necesidades, las motivaciones profesionales, los intereses profesionales, los ideales profesionales, la autovaloración, la identidad profesional, los proyectos de vida profesionales, los valores profesionales, entre otros, se constituyen en integraciones psicológicas de lo social-individual, son resultado y a la vez condicionantes de la asimilación de las condiciones objetivas del desarrollo profesional integral.

En este sentido, es importante destacar en la juventud las relaciones que cada estudiante universitario establece consigo mismo, con los demás y con su actividad lúdica-escolar-laboral, a partir de la realización de disímiles actividades formativas, tareas profesionales y de la comunicación con los educadores que intervienen en sus procesos de formación profesional; estas son básicas para apropiarse de la cultura de la profesión y acercarse cada vez más al modelo de profesional socialmente deseado.

Por contextos de educación superior se entienden las distintas formas de organización socio-cultural en las que interactúan educadores y estudiantes, a partir de la comunicación y la realización de actividades profesionalizadas de interés individual y colectivo, que tributan a la formación profesional de los futuros licenciados e ingenieros que la sociedad necesita.

Entre estas se cuenta con la universidad, la cual direcciona la actuación del grupo estudiantil, la familia, la comunidad, la entidad laboral y en esta última, el colectivo laboral, todos corresponsables de la preparación de profesionales de nivel superior.

Ahora, se comentarán algunas de las regularidades sistematizadas en relación con la SSD de estudiantes de educación superior, como parte del proyecto de investigación institucional “Diagnóstico integral en contextos de educación técnica y profesional”, desarrollado durante los años 2014 al 2016 en la hoy Facultad de Educación en Ciencias Técnicas de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “Enrique José Varona” de La Habana.

Las regularidades que se comentaran a continuación han sido extraídas de los estudios de casos realizados por estudiantes de pregrado y posgrado que se formaron del 2007 al 2016 en la otrora Universidad de Ciencias Pedagógicas “Héctor Alfredo Pineda Zaldívar”,

hoy Facultad de Educación en Ciencias Técnicas de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “Enrique José Varona” de La Habana, por tanto, no se pretende generalizarlas, sino crear condiciones para estudios posteriores, así como para la comprensión e intervención formativa en la educación superior.

Lo primero sería precisar que la etapa en la que se encuentran la mayoría de los estudiantes universitarios es la juventud, que comprende desde los 18 hasta los 35 años de edad aproximadamente.

El período de preparación en las universidades, aunque diferente en cada estudiante, coincide con el período de tránsito de la juventud a la adultez, si se considera la educación de posgrado y el fenómeno del ingreso de estudiantes con edades cercanas a los 30 años. En la mayoría de los casos, para no ser absolutos, los estudiantes ingresan a la universidad en los albores de la juventud, con 18 y 20 años de edad y egresan entre los 23 y 25 años, en plena consagración de la edad juvenil, en dependencia de la modalidad de estudio por la que optaron (curso diurno o curso por encuentros).

Se han identificado en los estudios de caso, que existe una cuantiosa variedad de antecedentes patológicos, sin embargo, un número significativo de estudiantes padecen de alergias y enfermedades respiratorias, lo que en ocasiones afecta sus procesos de formación profesional, al impedirle interactuar con medios u objetos propios de la profesión en que se forman y por las ausencias a clases.

Otros aspectos interesantes identificados son, que muchos estudiantes universitarios conviven en hogares donde convergen varias generaciones y el espacio físico no es lo que abunda. Estos estudiantes con frecuencia tienen que asumir responsabilidades con el cuidado y atención de abuelos u otros familiares de la tercera edad o con problemas de salud. La situación antes descrita en ocasiones repercute en la formación profesional de los estudiantes, por el estado emocional que les generan y las ausencias que provocan a las actividades formativas.

En los dos primeros años de la carrera es común que los estudiantes estén más preocupados por agradar a su grupo de coetáneos para ser aceptados, que comportarse en correspondencia con lo que socialmente se espera de ellos.

Por tanto, distinguirse para ser aceptado en el grupo es una necesidad. Es común la incorporación de atributos de moda, los tipos de corte de pelo y los matices de colores en ambos sexos, el uso de pirsin y tatuajes, el triste pero real consumo de sustancias tóxicas como el cigarro

y el alcohol, el cambio frecuente de pareja, la defensa de los criterios personales de forma vehemente, practicar deportes y destacarse.

Para los estudiantes universitarios la búsqueda de pareja es una necesidad muy relevante, por ello es frecuente el cambio de pareja, las relaciones paralelas y el limitado uso de métodos de protección contra las Infecciones de Transmisión Sexual (ITS) por baja percepción del riesgo, propio de la inexperiencia que aún poseen en esta área del desarrollo.

Se aprecia, además, una mayor preocupación de estos estudiantes por tener un físico atractivo, distinguido por el desarrollo y definición de los planos musculares, para lo cual apelan si sus posibilidades económicas lo posibilitan, al consumo de productos farmacéuticos, que pueden y de hecho afectan la salud y a la asistencia sistemática a gimnasios de fisiculturismo.

De forma similar se aprecia la preocupación de estos por poseer medios tecnológicos como teléfonos móviles y tabletas, y extender sus sistemas de relaciones utilizando los diversos recursos que estos medios posibilitan para acceder a las redes sociales.

En los dos primeros años de la carrera, también es común cierta rigidez en la posibilidad de cambiar los criterios y decisiones en función de las situaciones que emergen en su formación profesional; el insuficiente desarrollo de las convicciones político-ideológicas, la identidad profesional, la motivación por la profesión, la autovaloración, los intereses profesionales, los proyectos de vida profesionales, los valores asociados al desempeño profesional, así como los esfuerzos por lograr buenos resultados en las actividades académicas, laborales, investigativas y extensionistas son aún insuficientes.

Es importante destacar que en los estudios de casos se ha podido apreciar que las regularidades antes planteadas, van cambiando en la dirección de lo socialmente deseado en la medida que transcurren los años de preparación en la universidad y se acerca la inserción plena en la vida laboral; resulta fundamental el encuentro con el objeto de la profesión para la cual se forman durante los períodos de práctica laboral y la toma de conciencia de la cercanía a la vida laboral es un factor movilizador del desarrollo profesional integral.

Por otra parte, la familia va otorgando a los estudiantes cada vez mayores niveles de independencia y responsabilidad ante el hogar y ante sus propios procesos de desarrollo, esta sigue ocupando un lugar fundamental para estos estudiantes; así como también el ser alguien importante en la vida y la solvencia económica como vía para

poder satisfacer sus necesidades de objetos materiales y de recreación.

Durante todo el período de preparación en la universidad están presentes en los estudiantes las necesidades de determinar su lugar en la vida, las de realización y reconocimiento en el área escolar-laboral, social y personal, las de comunicación y afecto y las de independencia económica y autodeterminación.

También comienza a formarse de manera intensiva la concepción del mundo, se evidencia un interés mayor por el acontecer nacional e internacional, en especial por la situación socioeconómica del país, aunque todavía no están suficientemente consolidadas las convicciones ideológicas, ni se posee una vasta cultura política.

Su participación en el entorno social es activa, crítica y cuestionadora, pueden ser muy creativos en la transformación de su realidad, logrando un notable protagonismo cuando se les propician espacios para la decisión y la acción, lo que debe ser aprovechado convenientemente en tareas socialmente valiosas.

El desarrollo intelectual que van alcanzando les permite hacer reflexiones profundas, plantearse proyectos profesionales, planificar y controlar sus acciones y alcanzar resultados destacados en su aprendizaje, con una adecuada conducción de sus procesos formativos. En este aspecto el componente investigativo de su formación juega un papel fundamental, así como el rol del tutor.

El pensamiento se perfecciona cada vez más y se convierte en un pensamiento crítico-valorativo. Todo trata de comprenderse desde el punto de vista personal y lo que se aprende tiende a formar parte de sus criterios personales. Esto se manifiesta en las defensas de sus ideas y en las discusiones vehementes con personas que tienen criterios opuestos a los suyos.

No obstante, en algunos estudiantes aún se evidencian dificultades en la reflexión objetiva de las situaciones, en la identificación con su futura profesión, en la elaboración de verdaderos proyectos vitales de carácter profesional, en su ejecución y en el logro de los objetivos planteados. Son detectados también insuficientes hábitos de estudio, limitada formación de estrategias de aprendizaje y limitada motivación por el estudio, lo que puede influir en el rendimiento académico.

Estos estudiantes se esfuerzan por conocerse bien y se miden a sí mismos en función de las exigencias sociales, poco a poco van adquiriendo una actitud madura hacia su propia persona. Aún necesitan autoafirmarse y fortalecer su autoconciencia y autovaloración, por lo que tratan de ocultar sus deficiencias y acentúan conductas

que tienen alta significación social adulta, por ejemplo, el estar a la moda, el uso de prendas y formas de exhibirlas.

Ellos van tomando conciencia de su individualidad, saben que dependen de sí mismos para tomar decisiones importantes y que tienen que asumir la responsabilidad personal por sus acciones. En la pareja y en el amigo íntimo encuentran a alguien que les comprende, les acepta, les apoya y les acompaña en los momentos difíciles, de un modo más cercano que los adultos que les rodean.

Se encuentran próximos a insertarse a la vida laboral, lo que implica que en esta etapa deben adquirir la madurez necesaria para convertirse en jóvenes útiles a la sociedad. Las exigencias de la familia, la universidad, la entidad laboral, la comunidad, los amigos, el grupo, el colectivo laboral y la pareja son mayores. Se les exige más autonomía, compromiso y responsabilidad, por tanto, deben ser capaces de decidir por sí mismos y actuar consecuentemente, respondiendo por sus acciones.

Al culminar sus estudios se incorporarán a la vida laboral en las entidades de producción y servicios en que serán ubicados para desempeñarse, por lo que tienen que continuar preparándose para la vida laboral adulta.

La posición de los estudiantes universitarios ante estas exigencias es diversa y abarca desde una actitud positiva, activa y reflexiva que favorece su preparación, hasta una actitud negativa que les limita asumir responsabilidades y decidir de forma autodeterminada.

Sin embargo, en la medida en que se acercan al egreso de las universidades, se aprecia que van esforzándose más por mejorar su desempeño escolar-laboral, en función de obtener una mejor ubicación laboral que les posibilite tener mayores ingresos económicos y condiciones de trabajo. Ya en la fase final de formación profesional se van consolidando los intereses profesionales, las motivaciones profesionales, los ideales profesionales, la identidad profesional, los valores asociados al desempeño profesional, la autovaloración de las posibilidades reales de ser exitoso en la profesión, el comportamiento es más autodeterminado por el estudiante que por las exigencias de los coetáneos, la actitud es más reflexiva y profunda y son más flexibles al cambio en la toma de decisiones en torno a lo profesional.

En fin, los estudiantes universitarios logran cambios significativos en sus años de preparación en las universidades y las entidades laborales, estas últimas ejercen una influencia decisiva, sobre todo por los colectivos laborales en los cuales se insertan los estudiantes en los diferentes períodos de práctica; una vez más se ratifica que la actividad práctica potencia el desarrollo profesional integral

y pone a los estudiantes en condiciones idóneas para su inserción plena en la vida laboral.

CONCLUSIONES

La lúdica constituye una valiosa herramienta para la educación, incluido el nivel superior, pues proporciona ambientes favorables para la comunicación y el intercambio, estimula la creatividad, la independencia cognoscitiva, el aprendizaje productivo, interactivo, contribuye a fomentar valores en los estudiantes con acciones para su autoperfeccionamiento personal y profesional, lo que tributa a la formación integral de dicho estudiante.

Se puede apreciar en la literatura pedagógica y psicológica al uso en Cuba, de autores cubanos y foráneos, el abordaje de la categoría Situación Social del Desarrollo, sin embargo, se identifica un limitado tratamiento de la lúdica en la SSD de estudiantes de educación superior, así como de estudios dirigidos a este particular, razón que en parte justifica este artículo.

En el artículo se presentan regularidades de la Situación Social del Desarrollo de estudiantes de educación superior, las cuales han sido determinadas a partir de la sistematización de estudios de casos realizados por estudiantes que se formaban como profesores para la Educación Técnica y Profesional y por profesores en ejercicio en La Habana, entre los años 2007 y 2016, las que pueden facilitar la comprensión e intervención formativa en contextos de educación superior.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, O., Palacio, S. M., Hernández, Y. L., Ortiz, P. A., & Gaviria, L. F. (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos: caso Universidad en Colombia. *Revista Electrónica de Investigación educativa*, 21(12), 1-10.
- Arancibia, S., Rodríguez, G., Fritiz, R., Tenorio, N., & Poblete, H. (2013). Representaciones sociales en torno a equidad, acceso y adaptación en educación universitaria. *Psicoperspectivas Individuo y Sociedad*, 12(1), 116-138.
- Ardila, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84.
- Benavides, M. A. (2015). Juventud, desarrollo humano y educación superior: una articulación deseable y posible. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 6(16), 165-173
- Bonilla, C. B. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. (Ponencia). V Congreso Nacional de Recreación. Universidad de Caldas, Colombia.
- Bozhovich, L. I. (1976). *La personalidad y su formación en la edad infantil*. Pueblo y Educación.
- Carnero, M., Ortiz, T., Arzuaga, M., Canfux, V., Guzmán, Y., Tarrió, C. O., Meneses, A., Torres, T., Rodríguez, M. A., González, N. Y., González, B., Hernández, H., Sanz, T., Hernández, A., Ojalvo, V., Travieso, D., Laurencio, A., Castellanos, A. V., García, A. & Curiel, L. (2019). *Psicología para la educación superior*. Félix Varela.
- Carnero, M., Torres, T., & Tarrió, C. O. (2020). *Creatividad, potencialidad y talento en la Educación Superior hacia el 2030*. Universitaria.
- Carvajal, D., Macias, A. O., Freddy, S. G. & Vaca, G. A. (2018). Consideraciones de la teoría de la Situación Social del Desarrollo y la concepción de la complejidad. *Revista Cubana de Educación Superior*, 37(3), 112-133.
- González, N. Y. (2016). *Modelo para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en la formación de profesores para la Educación Técnica y Profesional*. Universitaria.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Jiménez, C. A. (1998). *Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica*. Magisterio.
- Kon, I. S. (1982). *Psicología de la edad juvenil*. Prosvieschenie.
- Martí, J. (1991). *Obras Completas. Tomo 22 Fragmentos*. Ciencias Sociales.
- Mayo, I. (2000). Situación Social del Desarrollo y Estilo de Vida. *Revista Cubana de Psicología*, 17(1), 31-36.
- Ortiz, A. L. (2005). *Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende*. <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. (Tesis de doctorado). Universidad Nacional de Colombia.
- Suárez, M. H. (2017). Juventud de los estudiantes universitarios. *Revista de la Educación Superior*, 46(184), 39-54.
- Villalón, G. L. (2006). *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. Pueblo y Educación.
- Vygotsky, L. S. (1995). *Obras Completas. Tomo 5. Fundamentos de Defectología*. Pueblo y Educación.