
Los juegos profesionales en la Universidad
The professional games in the University

Adianés Vigoa Hoyos¹

adianes.vigoa@umcc.cu

Idania Delgado Jiménez²

idania.delgado@umcc.cu

Yudarki Navarro Pérez³

yudarki.navarro@umcc.cu

Resumen

De la formación de los profesionales de la Educación Especial depende el éxito de la atención integral a las necesidades educativas especiales. El trabajo que se presenta es uno de los resultados del proyecto de investigación que desarrollaron los profesores del departamento de Educación Especial de la Universidad de Matanzas, el que propone el empleo de juegos profesionales para la solución de los problemas profesionales en el proceso de formación del estudiante de la carrera Educación Especial. La implementación de este recurso pedagógico en las clases de Logopedia y Psicología ha permitido la apropiación de procedimientos

Abstract

The success of comprehensive attention to special education need depends on the training of Special Education professionals. The objective of the work that is presented is the result of the investigation project that the professors of the department of special education of the Matanzas's University one that proposes to used the professional games in the teaching and learning process for the solution of professional problems as diagnosis and the characterization. The introduction of these games has benefited the initial formation university; the students learn to solve professional problems, with more motivation and a greater feeling of belonging to the

¹ Máster en Psicopedagogía. Profesora Auxiliar de la Facultad de Ciencias Pedagógicas. Universidad de Matanzas, Cuba.

² Máster en Educación. Profesora Auxiliar de la de la Facultad de Ciencias Pedagógicas. Universidad de Matanzas, Cuba.

³ Máster en Psicopedagogía. Profesora Auxiliar de la de la Facultad de Ciencias Pedagógicas. Universidad de Matanzas, Cuba.

profesionales de manera vivencial.

profession.

Palabras clave: Juegos profesionales, solución de problemas profesionales, proceso de formación inicial, recurso pedagógico.

Keywords: Professional's games, solution of professional problems, initial formation, pedagogic resources.

Introducción

La formación de maestros ha sido una preocupación de muchos a lo largo del desarrollo de la humanidad y se ha realizado de diversas maneras, según las demandas sociales y el desarrollo alcanzado por las ciencias de la educación, que se han diferenciado en cada período histórico concreto. En Cuba, desde los inicios de este proceso “los representantes de la Pedagogía del siglo XIX cubano defendieron la cientificidad de la enseñanza, como condición indispensable para la correcta formación del hombre.” (Escribano, 1999, p. 5). En este decursar histórico, el magisterio cubano se ha distinguido por su patriotismo y por su entrega a la educación de las nuevas generaciones.

La Educación Especial cubana exige de un educador más preparado para atender las nuevas necesidades personales y sociales, saber enfrentar y promover iniciativas ante las contradicciones que surjan. La Universidad en su más mínima expresión: la carrera, debe favorecer el desarrollo de los estudiantes, de manera que estos sean capaces de dar respuesta a interrogantes que se les presenten en el proceso de formación, que estén relacionadas con el proceso educativo que van a dirigir en la escuela.

La formación de profesionales de la educación especial en Cuba ha transitado por diferentes etapas. En la década del 60-70 (siglo XX) se formaban maestros de manera especializada para atender a las personas con retraso mental, trastornos del lenguaje y trastornos de la conducta y no es hasta la década del 80-90 que se incrementa la especialización para la atención a los alumnos sordos, ciegos y con trastornos severos del lenguaje.

A partir de esta etapa se complejiza el proceso de formación, pues se propone la integración de las especialidades, donde el maestro debe estar preparado para educar a cualquier niño según su discapacidad, lo que debe elevar las exigencias en la

preparación de un profesional con un gran sentido de la responsabilidad individual y social.

En la actualidad se avala la preparación de un estudiante especializado de amplio perfil, que asume en su labor profesional el enfoque humanista, preventivo, diferenciado, correctivo-compensatorio y desarrollador, capaz de enfrentar con éxito los retos actuales y perspectivas de la enseñanza en Cuba y en el mundo contemporáneo. Para ello se conciben desde el currículo diferentes disciplinas que incluyen contenidos de las ciencias médicas, pedagógicas, las psicológicas, logopédicas, didácticas. En la concepción de cada disciplina se toman los problemas profesionales como punto de partida y se adecuan atendiendo al tipo de necesidad educativa especial o discapacidad que se estudia.

Corresponde a los profesores de la universidad y de los centros escolares, formar a un educador que ame su profesión y tenga una jerarquía de valores en correspondencia con los priorizados por la sociedad, a partir de un proceso formativo con un enfoque profesional pedagógico.

Sin embargo, el análisis de la práctica educativa, la valoración de los resultados en exámenes estatales, en ejercicios de evaluación del desempeño de egresados, en evaluaciones sistemáticas y finales por años de estudio, permite precisar aquellas aristas que requieren de una profundización en la formación inicial de los profesionales de la educación especial para la solución de problemas profesionales desde el proceso de enseñanza y aprendizaje:

- Los estudiantes tienen conocimientos sobre las regularidades psicológicas de los alumnos con necesidades educativas especiales, pero no logran relacionar los contenidos anatomofisiológicos, logopédicos, psicológicos, pedagógicos, didácticos estudiados para establecer el diagnóstico integral, la caracterización, la elaboración de estrategias y su concreción en la práctica de trabajo con niños, adolescentes y jóvenes con necesidades educativas especiales.
- Las actividades que modelan (clases, tratamientos logopédicos y psicopedagógicos) carecen de acciones variadas que estimulen el desarrollo de sus alumnos y se ajusten por niveles de ayuda.

La situación descrita anteriormente conduce a la búsqueda de nuevas vías que contribuyan a mejorar el proceso de formación inicial. Con esta intención, el colectivo de profesores del departamento de Educación Especial de la Universidad de Matanzas desarrolla el proyecto de investigación “La preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales”. El estudio que se presenta constituye uno de los resultados de dicho proyecto y propone como objetivo argumentar la utilización de los juegos profesionales como recurso pedagógico en el proceso de formación inicial para la solución de problemas profesionales de la educación especial.

Es esencial preparar a los futuros profesionales de manera que adquieran conocimientos y desarrollen habilidades para ajustar la respuesta educativa a las potencialidades y necesidades de cada alumno y de su entorno escolar, familiar y comunitario. Desde el proceso de formación los estudiantes deben aprender a “minimizar barreras y maximizar oportunidades de socialización, participación, aprendizaje y desarrollo de todos y cada uno de sus alumnos” (López, 2006, p. 28).

Desarrollo

El proceso de formación inicial en la educación superior es complejo, multifactorial, de múltiples interacciones, donde las condiciones en las que se lleva a cabo influyen en el desarrollo de este proceso y sus resultados, en función del cual deben analizarse diversas alternativas. “Durante el proceso de formación inicial se puede promover la socialización, la exteriorización del conocimiento, el planteamiento de juicios de valor, es un acto de inteligencia cooperativa.” (Addine, 2013, p.14)

En el proceso de formación inicial de los estudiantes se sugiere la realización de un conjunto de acciones con cada uno de los problemas profesionales definidos, que evidencie la forma en que se procede para su solución. La identificación del problema y su contextualización constituyen los primeros pasos que se deben producir en este proceso; el diagnóstico, la reflexión y la problematización de las alternativas de solución, posibilitan la planificación, ejecución y control de las acciones.

Los problemas profesionales aparecen como unidades integradoras importantes y como componente esencial desde el diseño curricular para la formación profesional pedagógica. Su determinación desde el modelo del profesional es un salto

cualitativamente superior respecto al diseño curricular de momentos anteriores, donde no estaban expresados con el nivel de concreción que hoy alcanzan en el Plan de estudio “D”. Tal es así, que este documento rector especifica que “los problemas profesionales pedagógicos constituyen una guía para la formación inicial de los educadores. (MINED, 2010, p. 2)

La determinación de los problemas profesionales se realiza a partir de las necesidades actuales y perspectivas del desarrollo social cubano. Son situaciones inherentes al objeto de la profesión que deberán resolver los educadores durante el desempeño de su labor educativa, por lo que, durante la carrera, el estudiante-maestro en formación los soluciona con la ayuda de sus tutores y profesores según los objetivos de cada año.

En el “Modelo del profesional de la Educación Especial en Cuba” (MINED, 2010, p. 7) se precisan los problemas profesionales siguientes:

- El diagnóstico y caracterización de niños, adolescentes, jóvenes y adultos con necesidades educativas especiales asociadas o no a discapacidades, del grupo, el entorno familiar y comunitario donde se desenvuelve, y la necesidad de diseñar las estrategias pedagógicas que den respuesta a las debilidades y fortalezas educativas que presentan.
- La formación de sentimientos y educación en valores, actitudes y normas de comportamiento en correspondencia con el contexto socio–histórico-cultural y los ideales revolucionarios de la sociedad.
- La dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje, con un enfoque humanista, preventivo, diferenciado, correctivo - compensatorio y desarrollador para dar solución a las necesidades y potencialidades del desarrollo de los niños, adolescentes, jóvenes y adultos con necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad, a fin de lograr la integración social, con el mayor grado de equidad y justicia social.
- La comunicación educativa efectiva y la utilización de formas alternativas de la comunicación en los diversos contextos de actuación del estudiante especializado para la Educación Especial.
- La valoración sistemática del trabajo y los resultados; la proyección de soluciones y perfeccionamiento permanente, así como la necesidad de la investigación educativa, la aplicación de avances científico-tecnológicos.

Se consideran adecuada la delimitación de los problemas profesionales que se reflejan en la formación del profesional de la Educación Especial y la necesidad de perfeccionar su implementación en los planes de estudio para lograr la preparación de estos estudiantes en los diferentes contextos de actuación.

Martín y Castellanos (2013) aseveran que la solución de los problemas profesionales

en la educación especial se considera como la preparación integral que se logra en los estudiantes desde lo instructivo, lo desarrollador y lo educativo, por la mediación de influencias educativas, para la atención integral de niños, adolescentes y jóvenes que presentan necesidades educativas especiales, asociadas o no a discapacidades.

Los docentes asumen el reto de lograr propuestas creativas y seleccionar recursos a emplear en el proceso de formación inicial para la solución de los problemas profesionales. La introducción de los juegos profesionales en la educación superior, ha brindado buenos dividendos. (Verrier, 1988)

El juego como actividad humana constituye el objeto de estudio de varios investigadores. La palabra juego proviene del latín ludus y sus múltiples acepciones hacen que su comprensión sea muy diversa. Constituye una de las actividades fundamentales en las primeras etapas del desarrollo de la personalidad del hombre. Aunque disminuye su protagonismo en las etapas siguientes, este continúa siendo un medidor entre los sujetos para el desarrollo de las relaciones sociales y una vía para el aprendizaje en diferentes contextos.

Según Mesa (2001) en el pensamiento marxista los juegos son actividades sociales dirigidas a un fin, determinadas materialmente por las condiciones histórico – culturales en que está inmerso el ser humano, que permiten su libre autoexpresión como sujeto activo que refleja su realidad de modo personalizado, dirigidas de manera inmediata al consumo y utilización del tiempo libre, pero de forma mediata y esencial; en relación muy estrecha con otras actividades como el trabajo, la educación y el arte, a servir de medio para el desarrollo integral de la personalidad humana.

En correspondencia con el enfoque de la escuela histórico-cultural acerca del juego, desde el cual se reconoce como actividad humana de carácter social que evoluciona según el desarrollo ontogenético de los individuos; de modo que las funciones, el contenido y las formas de jugar son específicas para cada etapa de desarrollo personal, se considera que los juegos como actividad pedagógica, permiten el desarrollo de conocimientos, habilidades, emociones, sentimientos, actitudes y valores, en ambientes lúdicos e interactivos.

En las diferentes tendencias pedagógicas que defienden la utilización de los juegos, hay una coincidencia en la importancia que se le concede a la actividad que despliegan los

alumnos, a las tareas que deben llevar a cabo, así como a las relaciones que se establecen entre los participantes en el proceso docente, a la interacción e influencia mutua para la asimilación de conocimientos, y a la formación de habilidades, de actitudes y valores.

Se considera que los juegos profesionales permiten crear condiciones para la adquisición de conocimientos, desarrollo de habilidades teóricas y prácticas y la búsqueda creativa de soluciones a situaciones problemáticas. Estos requieren de condiciones psicopedagógicas que permitan la relación entre los problemas profesionales de la carrera, con los objetivos del año, la asignatura y los conocimientos de los programas de estudio, al tomar en cuenta el nivel de preparación profesional de los estudiantes y el grado de desarrollo de habilidades, e integrar de manera estructurada los componentes académico, laboral, investigativo y extensionista.

Aun cuando Verrier (1988) ubica en 1933 el juego de averías, como uno de los primeros ejemplos de los juegos profesionales en la Central Eléctrica Estatal de la antigua Unión Soviética, con el objetivo de preparar al personal que trabaja en la explotación de las máquinas; a finales del siglo XX y principios del siglo XXI, el empleo de los juegos profesionales como recurso pedagógico continúa siendo objeto de estudio para investigadores cubanos y de varios países del mundo. Villalón (2008); Ruiz (2011); Gaete-Quezada (2011) Savazzini, (2014); Vigoa (2015).

Vigoa (2015) afirma:

Los juegos profesionales son recursos pedagógicos en los que se recrean situaciones similares a las de la profesión, los jugadores asumen roles que exigen de la aplicación de conocimientos, habilidades, valores en la toma de decisiones personales y colectivas, para la solución de problemas profesionales. (p.40)

Al transformar la situación problemática en problema docente profesional, plantea tareas y preguntas problemáticas, crea un ambiente que estimula el desacuerdo, y permite la apropiación de procedimientos profesionales de manera vivencial.

¿Qué tipos de juegos profesionales se pueden emplear en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Educación Superior?

La variedad de juegos resulta tan diversa como las situaciones propias de la profesión que pueden ser recreadas en ellos: estudios diagnósticos, elaboración de caracterizaciones y estrategias de atención educativa, estudios de casos, reuniones o

talleres de orientación familiar, formas de asesoramiento y trabajo metodológico, clases de diversas asignaturas, tratamientos psicopedagógicos, psicoterapéuticos, logopédicos, sesiones psicoterapéuticas, eventos científicos, entre otros.

Villalón (2008) refiere que los profesores deben conocer las acciones que pueden servir de guía para implementar los juegos profesionales en el proceso de enseñanza y aprendizaje:

Etapas de modelación de los juegos profesionales

- Selección de los problemas profesionales y docentes que pueden ser representados en el juego, relación entre estos y los objetivos generales de la carrera, disciplina y asignatura.
- Selección de los contenidos a desarrollar mediante el juego profesional y de sus potencialidades para estimular contradicciones, la búsqueda de soluciones no conocidas.
- Determinación de los momentos de aplicación. (tema y forma de organización) y variantes del juego.
- Creación del juego profesional (situación problemática, participantes y roles, reglas del juego, tareas del juego en los que se relacionen los componentes académico, laboral, investigativo y extensionista, guías de autopreparación para el juego).

Etapas de aplicación de los juegos profesionales

- desarrollo del juego en clases

Introducción

- Creación de las condiciones previas para el juego (clima psicológico, ambiente físico, premisas para los aprendizajes).
- Presentación de la propuesta del juego: la situación problemática, los personajes o roles, las tareas del juego y los resultados que se esperan.

Desarrollo

Los estudiantes realizan la representación lúdica.

En esta fase se sugiere al profesor observar un conjunto de recomendaciones que tienden a elevar la efectividad de la aplicación de los juegos profesionales: Ser un dinamizador de la actividad y utilizar para ello los más disímiles recursos de la

comunicación, incluyendo la sugestión, las preguntas, las sugerencias; saber situarse en una posición que no interfiera o interrumpa el movimiento de los jugadores; dirigir el juego sin perder de vista que su actuación es en dos planos: maestro y jugador, pero el objetivo del docente es orientar la actividad; observar toda la actividad y el desempeño de los estudiantes; registrar sutilmente aquellos elementos que le servirán para caracterizar, diagnosticar y tratar las diferencias individuales de los participantes; sentir el placer de jugar y de aportar a la cultura lúdica de los alumnos; evitar expresiones verbales y no verbales que limiten la dinámica y la participación de los alumnos en el juego; invitar a enrolarse en el juego a aquellos alumnos con más limitaciones en la convivencia cotidiana y a los otros, sobre todo a los líderes, a que los acepten y compartan con ellos.

Conclusiones

Valoraciones finales y evaluación del juego

Su objetivo es desarrollar un sistema de evaluación que permita determinar la calidad en el desempeño del juego profesional. Es un momento de reflexión para volver sobre la situación problemática. La evaluación deberá ser participativa, integral y con un carácter desarrollador. Implica utilizar los diferentes tipos de evaluación: coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación.

Los docentes deben precisar los indicadores que faciliten las valoraciones acerca de la calidad del juego profesional y de la actuación de cada uno en la actividad: dominio de la problemática planteada, actitud ante el juego (colaboración, solidaridad, respetuosidad, profesionalidad), dominio del contenido del juego, asunción del rol asignado (credibilidad de la representación), ajuste al tiempo, calidad de las soluciones dadas a los problemas, creatividad en la actuación, dominio en la transferencia de las diferentes etapas del juego profesional a la práctica profesional.

La implementación intencionada de juegos profesionales en la formación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales pedagógicos en diferentes asignaturas del currículo, permiten visualizar situaciones tomadas de la práctica, a las cuales los estudiantes tendrán que enfrentar en un momento de su formación.

El utilizar los juegos profesionales en la formación del estudiante, garantiza una implicación activa del mismo, en la medida en que se aprende a través del juego, al tiempo que se juega aprendiendo.

Ejemplos de juegos profesionales

Asignatura: Psicología II

Segundo año. Curso Diurno. Carrera: Educación Especial

Tema II: Alteraciones psicopatológicas más frecuentes en la niñez y la adolescencia.

Sumario: Síntomas psicopatológicas más frecuentes de la personalidad en la niñez y la adolescencia. Criterios para evaluar la presencia de una alteración psicopatológica en el niño.

Objetivo: Identificar síntomas psicopatológicos a partir del estudio de protocolos para la solución de problemas profesionales.

Introducción

Se realiza la presentación de la actividad y se promueve un recordatorio del tema que ha sido convocado. También se puede indagar acerca de las dificultades en la comprensión del contenido, limitaciones presentadas en la preparación y cómo las vencieron. Asimismo, se preguntará por el nivel de asequibilidad y accesibilidad de las fuentes consultadas, cuestiones relativas al impacto general del tema estudiado y su valor general para la formación profesional.

Revisión de las actividades de preparación para el desarrollo de la clase práctica. En este momento se orientan los objetivos de la clase práctica y se anuncian las conclusiones a las que se deberá arribar a partir del estudio realizado, o sea, a qué problemas se enfrentarán y qué posibles respuestas darán en sus análisis, para comprender cabalmente el problema planteado y sus posibles respuestas o soluciones teóricas o metodológicas.

En el momento del desarrollo, el profesor explica la metodología de la clase práctica, o sea, cómo se trabajará metodológicamente y se establece la interacción y las reglas o normas de comportamiento.

Ubicación adecuada de las mesas y sillas de los estudiantes con responsabilidades:

Organización de los materiales a utilizar durante la clase práctica.

Precisión de los medios a emplear

Situación problemática

Imaginen que cada uno de ustedes se encuentra trabajando como parte del equipo multidisciplinario del Centro de Diagnóstico y Orientación y se les encomienda la tarea

de estudiar el siguiente caso para emitir su impresión diagnóstica. Elabore un informe con los resultados.

Caso 2

Nombre: A D C, edad 8 años

Menor que durante la investigación mantuvo una conducta indiferente al medio que lo rodea, no fija la mirada en el rostro del examinador, se dificulta el control de la conducta a través de la comunicación, se mueve de un lado a otro, tira los objetos, se acuesta en el piso y fija la mirada en el ventilador, se muestra mentalmente ausente a las personas presentes, repite involuntariamente las palabras como si fuera un eco. Emite gritos, chillidos, los que repite de manera automática e impulsiva como forma de comunicación. Se mantiene indiferente hacia toda relación verbal y emocional, no acepta el contacto afectivo, muestra frialdad, e instintivamente muestra los genitales por lo que hay que vestirlo con los pantalones al revés para que no pueda quitárselos con facilidad. Hace fijación por los lápices de los que se le dificulta desprenderse y repite automáticamente los movimientos sin ninguna utilidad. No muestra interés por ningún juguete, los rechaza, se le dificulta manipular y estructurar juegos sencillos, estas características están presentes desde edades tempranas siendo atendido por esta causa en consultas especializadas en su área de salud. Muestra una gran angustia cuando se le enseñan imágenes de insectos. Se desarrolla en una familia sobreprotectora, donde no se comparte un proyecto de vida en común, no han concientizado las limitaciones del menor y existe dispersión de la autoridad, esta situación social de desarrollo ha incidido negativamente en la atmósfera emocional familiar.

Variante 1 Solución de tareas docentes

1. Identifique los síntomas psicopatológicos que se presentan en A D C.
2. Elabore un esquema en el que se relacione los síntomas psicopatológicos, los procesos en los que aparecen, las enfermedades y trastornos a que se asocian.
3. ¿Qué factores potencialmente generadores de alteraciones se identifican? ¿cómo estos afectan el desarrollo psicológico del niño?
4. Elabora un informe con la impresión diagnóstica.

Variante 2. Estudio de caso

Cada especialista del C.D.O debe analizar y tomar decisiones con respecto al caso en

cuanto a los síntomas psicopatológicos que aparecen en el lenguaje, los procesos cognoscitivos y afectivos, conducta, aprendizaje. Se deben presentar los resultados de entrevistas, observaciones, dibujo, completamiento de frases, cuarto excluido, etc. Para llegar a conclusiones parciales y finales, hasta llegar a emitir una impresión diagnóstica.

Variante 3. Escenificación

En esta variante se dramatiza la solución de la problemática. Puede ser estructurado y no estructurado. En el primero se ofrece a los estudiantes el guión para la dramatización, en el segundo no se les brinda el argumento en guiones. Tanto en la primera como en la segunda se puede realizar la dramatización mediante el empleo de técnicas participativas o de los tipos de seminario: mesa redonda, panel, simposio científico, jurado, otros.

Participantes y funciones:

- Especialistas del Centro de Diagnóstico y Orientación. (CDO) (logopeda, psicólogo, psicopedagogo, psicometrista, pedagogo trabajador social). Moderador, jueces.

Reglas del juego

- Los estudiantes una vez comenzado el juego no pueden abandonar ni interrumpir su actuación.
- No se permite intercambiar criterios entre los miembros de otros equipos hasta después de emitir su impresión diagnóstica.
- El profesor no puede dar la respuesta del ejercicio.

Tareas del juego

- Identificar los síntomas psicopatológicos que aparecen en el protocolo.
- Relacionar estos con los factores potencialmente generadores de alteraciones que se reflejan.
- Emitir su impresión diagnóstica en un informe.

Metodología del juego

Los estudiantes se agruparán por equipos, se le entregará el protocolo para ser estudiado. En un primer momento (30 min.) responderán las tareas de la guía, en el segundo momento se representará la solución a la problemática. Se debe crear la atmósfera de juego para que los estudiantes representen los personajes del equipo multidisciplinario del CDO.

En sesión plenaria se presentarán los representantes de los equipos para responder las interrogantes. Al concluir cada caso se harán aclaraciones, conclusiones parciales y se dará paso a los próximos equipos. Se pueden formar equipos de 5-6 estudiantes. En cada equipo se selecciona un logopeda, psicopedagogo, pedagogo, trabajador social, psicometrista, un psicólogo como jefe del equipo multidisciplinario. Se debe dar la posibilidad de interpretar el proceso de trabajo en equipo o la presentación de los resultados.

Respecto al momento de las conclusiones es significativo señalar que aquí se destacan las ideas centrales de la clase práctica, que orientan la comprensión sistémica del contenido, sus fundamentos y su valor para la práctica profesional.

Es un tiempo que se destina para varias acciones: resumen de las ideas fundamentales o rectoras tratadas, evaluación particular y valoraciones generales de la calidad de la clase y los aprendizajes.

Si bien el juego profesional no es la fórmula universal que resuelve todos los problemas de la formación, sí es una alternativa valiosa en este empeño, las principales ventajas sistematizadas son: favorece la creación de hábitos y habilidades profesionales, prepara psicológicamente a los alumnos para la solución de problemas de la vida laboral, amplía las posibilidades creadoras individuales y colectivas, eleva el nivel de los conocimientos teóricos, crea condiciones para expresar ideas, facilita asumir roles que entrena en los estudiantes sus posibilidades de desarrollo y que se convierte en modelo para su vida futura, se estimula la imaginación y la creatividad, mejora el nivel motivacional de los participantes y hace más dinámico, participativo y vivencial, el proceso de formación inicial.

Conclusiones

Utilizar los juegos profesionales en la formación inicial contribuye a la formación del pensamiento teórico y práctico y la formación de cualidades para el desempeño de sus funciones profesionales.

Los ejemplos de juegos profesionales que se proponen en este trabajo son resultados del proyecto de investigación: "La preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales"

La introducción parcial de los juegos profesionales como recurso pedagógico ha facilitado el desarrollo de los contenidos de las disciplinas Psicología y Logopedia, como parte de la formación inicial del estudiante para la solución de problemas profesionales propios de la atención educativa integral a niños, adolescentes y jóvenes con necesidades educativas especiales.

Referencias bibliográficas

Addine, F. (2013). *La didáctica general y su enseñanza en la Educación Superior Pedagógica*. La Habana: Pueblo y Educación.

Escribano, E. (1999). *La pedagogía cubana: problemas y contradicciones de su desarrollo como ciencia*. Texto básico del curso La pedagogía como ciencia del doctorado curricular colaborativo de la Universidad de Matanzas.

Gaete-Ouezada, R. A. El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y Educadores*. vol.14 no. 2. Chia May/Aug. 2011 Print version ISSN 0123-1294.

López, R. (2006). *Diversidad e igualdad de oportunidades en la escuela*. La Habana: Pueblo y Educación.

Martín, D. M. & Castellanos, R. M. (2013). La solución de problemas profesionales pedagógicos vinculados a la sordoceguera desde la formación del estudiante de la licenciatura en Educación Especial. *Revista Atenas*.

Mesa, W. (2001). *Los juegos dramáticos como recursos metodológicos formativos para el segundo ciclo de primaria*. Tesis en opción al Título de Máster en Educación. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño, Cuba.

MINED. (2010). *Modelo del profesional*. Plan D. Educación Especial.

Ruiz, I. (2011). Desarrollo de competencias profesionales en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Nuevas Metodologías en los estudios de comunicación: universidad de Málaga. España *Revista de Comunicación Vivat Academia* ISSN: 1575-2844. febrero 2012. Año XIV nº especial.

Savazzini, M. (2014). Reflexiones acerca de la utilización del juego como estrategia en Educación Superior: El cuerpo docente en juego. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación* N° XXIII [ISSN: 1668-1673] XXII Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Año XV, Vol. 23, agosto 2014, Buenos Aires, Argentina

Verrier, R. A. (1988). *La teoría de los juegos. Los juegos profesionales en la Educación Superior cubana*. Ministerio de Educación Superior. Dirección Docente Metodológica.

Vigoa, A. (2015). *Los juegos profesionales en la formación inicial para la solución de problemas*

profesionales de la carrera Educación Especial. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Universidad de Matanzas, Facultad de Ciencias Pedagógicas “Juan Marinello Vidaurreta”, Cuba.

Villalón, G. L. (2008). *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. La Habana: Pueblo y Educación.

Recibido: 17 de octubre de 2015

Evaluado: 14 de diciembre de 2015

Aprobado para su publicación: 5 de febrero de 2016