

REPÚBLICA DE CUBA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
UNIVERSIDAD DE MATANZAS
FACULTAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL

**LOS JUEGOS PROFESIONALES COMO MEDIADORES EN LA PREPARACIÓN
DE LOS ESTUDIANTES PARA LA SOLUCIÓN DE LOS PROBLEMAS
PROFESIONALES DE LA CARRERA EDUCACIÓN ESPECIAL**

Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas

Autora: Prof. Aux., Lic. Adianes Vigoa Hoyos, MSc.

Matanzas

2016

REPÚBLICA DE CUBA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
UNIVERSIDAD DE MATANZAS
FACULTAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL

**LOS JUEGOS PROFESIONALES COMO MEDIADORES EN LA PREPARACIÓN
DE LOS ESTUDIANTES PARA LA SOLUCIÓN DE LOS PROBLEMAS
PROFESIONALES DE LA CARRERA EDUCACIÓN ESPECIAL**

Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas

Autora: Prof. Aux., Lic. Adianes Vigoa Hoyos, MSc.

Tutores: Prof. Tit., Lic. Wilfredo Mesa Ortega, Dr. C.

Prof. Tit., Lic. Inalvis Gómez Leyva, Dr. C.

Matanzas

2016

Dedicatoria

A mis estudiantes, por dejarme jugar con ellos

Cada hombre es el resultado de sus influencias sociales,
y en cada obra está la ayuda de todos los que le permiten crecer.

Agradecimientos:

A mi profesora, tutora y amiga Inalvis, por su entrega y dedicación y por darme, una vez más, la posibilidad de ser su más agradecida estudiante.

A mi tutor Wilfredo Mesa Ortega, “papá de esta nené traviesa”, que por fin se puso a jugar en serio.

A Rosita, por haberse implicado, aun estando tan lejos.

A los profesores del Doctorado Curricular Colaborativo, por sus enseñanzas.

A las profesoras Inés y Zenaida, por la constancia y entrega.

A mis compañeras, amigas del Departamento de Educación Especial y del grupo del Doctorado Curricular Colaborativo.

A mis hermanas de la vida, por hacer tuyas mis preocupaciones.

A Norma Cárdenas, por haberme sembrado la semillita de la necesidad de superarse.

A mi mamá y mi papá por haberme exigido, con mucho amor, el nunca negarme la posibilidad de ver todo lo que se es capaz, cuando nos damos la oportunidad de hacerlo.

A mis niños Christian y Anthony, por reclamarme con sus miradas los deseos de tener a su mami de vuelta.

A mi esposo Félix Raúl, por acompañarme en este largo proceso.

SÍNTESIS

La presente investigación busca una solución al problema científico: ¿cómo mejorar la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial? Tiene como objetivo proponer una estrategia pedagógica sustentada en juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes en formación inicial, para la solución de problemas profesionales en esta carrera pedagógica. La sistematización de los fundamentos teóricos se sustentan en el enfoque histórico-cultural, los modelos de formación del maestro de la educación especial, las condiciones de la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales y el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico mediador; los que constituyen contenidos básicos para la operacionalización de la variable fundamental en sus dimensiones e indicadores. Se aplica el método dialéctico-materialista como método general, a partir del cual se determinan los métodos teóricos, empíricos y matemático-estadísticos utilizados, cuyos resultados demuestran los logros y las dificultades que caracterizan la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales. Se propone como resultado principal una estrategia pedagógica cuyo diseño contiene: objetivo, fundamentos teóricos, direcciones, etapas y acciones, sistemáticamente interrelacionados. Su validación teórico-práctica se realiza a partir del criterio de expertos y del estudio de casos, cuyos resultados demuestran efectos satisfactorios.

ÍNDICE

CONTENIDO		PAG.
INTRODUCCIÓN		1
CAPÍTULO 1. LA PREPARACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN FORMACIÓN INICIAL PARA LA SOLUCIÓN DE LOS PROBLEMAS PROFESIONALES DE LA CARRERA EDUCACIÓN ESPECIAL		10
1.1	El proceso de formación inicial de los estudiantes de la carrera Educación Especial	10
1.2	La preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial	21
1.3	Los juegos profesionales en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial	31
	Conclusiones del capítulo	45
CAPÍTULO 2. ESTRATEGIA PEDAGÓGICA SUSTENTADA EN JUEGOS PROFESIONALES COMO MEDIADORES EN LA PREPARACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN FORMACIÓN INICIAL, PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS PROFESIONALES DE LA CARRERA EDUCACIÓN ESPECIAL		47
2.1	Caracterización del estado actual del proceso de preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial, con énfasis en el empleo de juegos profesionales	47
2.2	Diseño de la estrategia pedagógica sustentada en juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes en formación inicial, para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial	71
	Conclusiones del capítulo	86
CAPÍTULO 3. VALIDACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA SUSTENTADA EN JUEGOS PROFESIONALES COMO MEDIADORES EN LA PREPARACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN FORMACIÓN INICIAL, PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS PROFESIONALES DE LA CARRERA EDUCACIÓN ESPECIAL		88
3.1	Validación teórica de la estrategia propuesta mediante el criterio de expertos	88
3.2	Resultados de la aplicación de la estrategia propuesta en la carrera Educación Especial	91
	Conclusiones del capítulo	117
CONCLUSIONES		118
RECOMENDACIONES		120
BIBLIOGRAFÍA		
ANEXOS		

INTRODUCCIÓN

La formación de los profesionales de la educación a lo largo de la humanidad se ha desarrollado de diversas maneras, según las demandas sociales y el progreso que alcanzan las ciencias pedagógicas. 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).

La sociedad cubana aspira a que estos profesionales adquieran una preparación integral con una sólida formación ética, moral, con conocimientos para insertarse en un mundo que se caracteriza por el desarrollo vertiginoso de la ciencia, la técnica y por la defensa incondicional de la obra de la Revolución.

Tanto a nivel nacional como internacional se aborda el estudio de la formación inicial del maestro, con aportes teóricos sobre el componente cognitivo (el conocer y el saber hacer; sus funciones, su rol profesional) y el afectivo (el saber ser, lo individual, sus cualidades y desarrollo de su personalidad).

Entre los criterios acerca de la formación de los profesionales en el campo de la educación, se reconocen los ofrecidos por Álvarez, C. (1996); Fuxá, M. (2002); Calzado, D. (2004); Horruitiner, P. (2011); Álvarez, D. (2014); Sánchez, G. (2015), entre otros. Estos autores fundamentan la actividad pedagógica profesional del maestro, tanto del que está en ejercicio, como del que aún se encuentra en proceso de formación; sin embargo, no logran una unidad de criterios sobre el significado que encierra la preparación integral del estudiante.

La formación inicial del maestro de Educación Especial experimenta constantes transformaciones en correspondencia con las exigencias que el desarrollo científico-técnico impone a la educación, donde se destaca la menos rígida conformación de fronteras entre las ciencias más relacionadas con el proceso educativo, la atención al carácter multidisciplinario en su abordaje y el incremento de las nuevas tecnologías.

La consideración de los dictámenes internacionales sobre el trabajo en esta enseñanza y las concepciones, los principios, la extensión de los servicios del Sistema de Educación Especial en Cuba constituyen, además, condiciones que impulsan y a la vez acrecientan las exigencias de urgentes transformaciones desde el proceso de formación inicial.

Autores como Ferrer, M. (2002); Díaz, M. (2004); Vigoa, A. (2005); Conill, J. (2005); Gómez, M. (2008); Álvarez, D. (2014), al abordar el proceso de formación del maestro de Educación Especial particularizan en la formación integral, la educación sexual, la evaluación de habilidades pedagógicas profesionales, los juegos profesionales, la orientación familiar y el desempeño profesional pedagógico del tutor. Estos resultados, aunque contribuyen al perfeccionamiento del proceso de formación inicial, no profundizan en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales.

La carrera Licenciatura en Educación. Especialidad Educación Especial¹ se concibe en la Educación Superior con el propósito fundamental de “formar un maestro especializado con un perfil amplio en el campo de la Educación Especial, a fin de

¹A los efectos de esta investigación, se utilizará el término carrera Educación Especial, para referirse a la carrera Licenciatura en Educación. Especialidad Educación Especial

resolver los problemas profesionales, mediante la aplicación de métodos y procedimientos científicos.” (MES, 2010, p.2).

La concepción del perfil amplio se realiza a partir de la determinación de los problemas de la profesión. Los problemas profesionales se precisan como un concepto pedagógico en el plan de estudio “D” y constituyen una guía para la formación inicial de los educadores. Son estudiados por autores, como: Álvarez, C. (2004); Ferrer, M. (2004); Fuxá, M. (2004); Calzado, D. (2004); Horruitiner, P. (2011); Jiménez, L. (2012), Addine, F. (2013); desde una multiplicidad de criterios, cuyas diferencias promueven nuevas reflexiones.

Asumir los problemas profesionales como ejes integradores para el diseño del currículo y los objetivos de cada año de la carrera Educación Especial, genera implicaciones teóricas y prácticas en el proceso de formación inicial.

Para preparar al estudiante en la identificación y búsqueda de posibles soluciones a los problemas profesionales es necesario dirigir el proceso de formación inicial hacia el desarrollo de intereses que garanticen la calidad de los conocimientos y las habilidades, la motivación, la independencia en la actuación profesional. Con este fin resulta importante el empleo de recursos con estilos más dinámicos, que posibiliten la creación de ambientes favorecedores para el aprendizaje.

Durante el proceso de formación inicial se emplean métodos, vías, recursos en correspondencia con la finalidad, las condiciones, los contextos y los sujetos que intervienen. Entre los recursos a utilizar se encuentran los juegos profesionales, los que constituyen objeto de estudio de pedagogos cubanos y extranjeros, como: Verrier,

R. (1988); Arias, F. (1999); Villalón, G. (2008); Gaete-Quezada, R. (2011); Ruiz Mora, I. (2012); Savazzini, M. (2014); Vigoa, A. (2005), entre otros.

En los juegos profesionales se recrean situaciones de la práctica pedagógica; los estudiantes asumen roles de su profesión y de manera cooperada, en ambientes flexibles, divertidos, con libertad de expresión, organización e implicación, se nutren de vivencias positivas que les ayudan a buscar posibles soluciones a los problemas profesionales de su carrera.

Los autores citados coinciden en resaltar el valor de los juegos profesionales en el desarrollo de hábitos, habilidades y competencias profesionales, el trabajo colaborativo, la flexibilidad, distensión y cohesión grupal, el aprendizaje significativo, la preparación de los estudiantes para la solución de problemas de la vida laboral y en la modelación de sus futuras acciones. A pesar de estas coincidencias, en sus investigaciones no se brindan suficientes argumentos que distingan a los juegos profesionales como un recurso pedagógico.

Como parte de los resultados parciales del proyecto de investigación “La formación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales pedagógicos en el contexto de la educación especial” (2013- 2015) se realiza la caracterización de la preparación de los estudiantes de 4° y 5° años de la carrera Educación Especial de la Universidad de Matanzas, lo que, unido a la experiencia y el trabajo investigativo de la autora de esta tesis, posibilita resumir algunos aspectos no resueltos que conforman **la situación problemática** siguiente:

- El proceso de formación inicial se organiza a partir de los problemas profesionales y su relación con los objetivos generales y específicos de año; sin embargo, los estudiantes tienen dificultades para:
 - a) Relacionar los saberes logopédicos, anatomofisiológicos, psicológicos, pedagógicos y didácticos para llegar a hacer valoraciones diagnósticas.
 - b) Elaborar caracterizaciones, diseñar estrategias y modelar actividades para la atención educativa integral.
 - c) Realizar autovaloraciones de su aprendizaje.
 - d) Utilizar sistemas aumentativos de la comunicación.
 - e) En la práctica laboral sistemática y concentrada no se desarrollan suficientes actividades prácticas demostrativas que generen vivencias afectivas positivas en los estudiantes y enriquezcan su preparación para aplicar sus conocimientos a situaciones reales.
- Los profesores y docentes ² no emplean suficientes recursos que impliquen afectivamente a los estudiantes en su preparación para la identificación y búsqueda de posibles soluciones a los problemas profesionales.

La situación problemática descrita se resume en la **contradicción fundamental** entre la necesidad de lograr una preparación integral en los estudiantes en el proceso de formación inicial y sus carencias teórico-prácticas en la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

² Se refiere a maestros de la educación especial, logopedas, psicopedagogos y otros profesionales formadores de los estudiantes en otras instituciones.

A partir de esta contradicción se delimita el **problema científico** de la investigación en los términos siguientes: ¿Cómo mejorar la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial?

El proceso de formación inicial de los estudiantes de la carrera Educación Especial constituye el **objeto de estudio** de esta investigación y su **campo de acción** se ajusta a la preparación de estos para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

El **objetivo** es proponer una estrategia pedagógica, sustentada en juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes en formación inicial, para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

En esta investigación se defiende la **idea científica** siguiente: el empleo de juegos profesionales como mediadores mejora la preparación de los estudiantes en formación inicial, para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Las **tareas investigativas** son:

1. Determinación de los fundamentos teóricos que sustentan la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial y el empleo de juegos profesionales en este proceso.
2. Caracterización de la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.
3. Diseño de una estrategia pedagógica sustentada en juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes en formación inicial, para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

4. Validación teórico-práctica de la estrategia pedagógica sustentada en juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes en formación inicial, para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

En esta investigación se aplica un sistema de **métodos** teóricos, empíricos y matemático-estadísticos, sustentados en el enfoque general de la dialéctica materialista del marxismo leninismo, como método general del conocimiento. Se investiga el origen, desarrollo y la transformación de este proceso, en interrelación con otros fenómenos educativos desde lo ontológico, gnoseológico y axiológico, a partir del análisis de su desarrollo histórico y de su carácter sistémico y objetivo.

La unidad de los métodos analítico-sintético e inductivo-deductivo propicia la comprensión y la determinación de los fundamentos teóricos sobre la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial y el empleo de juegos profesionales como mediadores, para el procesamiento de los datos empíricos y la elaboración de inferencias.

El empleo del método histórico-lógico posibilita la profundización en la evolución del proceso de formación inicial de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial, en el origen y desarrollo de juegos profesionales en la educación superior. La modelación permite la sistematización de los fundamentos teóricos de la tesis, la representación esencial de la variable objeto de transformación, la estructuración de la estrategia pedagógica y su vínculo con la práctica pedagógica.

El análisis de documentos, la observación, el test de autovaloración como técnica de investigación psicológica, la prueba pedagógica, el grupo focal y la entrevista, integran

los métodos empíricos utilizados para caracterizar la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial. Se emplea el criterio de expertos para la constatación de la pertinencia y validez teórica mediante la secuencia metodológica del método Delphi y el estudio de casos como método fundamental en la validación práctica de la estrategia pedagógica propuesta.

En el procesamiento de los datos cuantitativos se emplea el cálculo porcentual y la triangulación metodológica, utilizada como técnica para la interpretación de regularidades en el comportamiento de las dimensiones e indicadores.

Esta investigación se desarrolla en la Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, durante los cursos 2013-2014, 2014-2015 y 2015-2016, asociada al proyecto científico: “La formación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales pedagógicos en el contexto de la educación especial.”

La **novedad científica** de la investigación radica en que se concibe la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial mediada por el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico, potenciador del carácter productivo y activo en la actividad de los estudiantes, profesores y docentes.

La investigación tiene como **contribución teórica** una profundización en el estudio de los problemas profesionales y la caracterización de las situaciones problemáticas de la profesión como condiciones para la búsqueda de soluciones, la fundamentación de juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes de la

carrera Educación Especial, los momentos y fases para su implementación en el proceso de formación inicial.

La **significación práctica** se concreta en la propuesta de una estrategia pedagógica sustentada en juegos profesionales, la que contribuye a mejorar la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial. Se incluye un grupo de protocolos y un folleto de juegos profesionales como resultado de las vivencias de estudiantes, profesores y docentes en el empleo de este recurso pedagógico.

El informe investigativo se **estructura** en introducción, tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos. En el primer capítulo se presentan los fundamentos teóricos de la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales y de juegos profesionales como mediadores, además de la definición y operacionalización de la variable fundamental.

En el segundo, se describen los resultados del diagnóstico del estado actual del problema que se investiga y se presenta una estrategia pedagógica para mejorar la preparación de los estudiantes. El proceso de implementación y los resultados de la validación teórico-práctica que confirman la pertinencia y validez de la estrategia pedagógica propuesta, conforman el contenido del tercer capítulo de la tesis.

CAPÍTULO 1

LA PREPARACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN FORMACIÓN INICIAL PARA LA SOLUCIÓN DE LOS PROBLEMAS PROFESIONALES DE LA CARRERA EDUCACIÓN ESPECIAL

En el presente capítulo se abordan los referentes teóricos de la preparación de los estudiantes como resultado del proceso de formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial y los fundamentos del empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico.

1.1 El proceso de formación inicial de los estudiantes de la carrera Educación Especial

La universidad, como institución social, constituye el núcleo de un sistema complejo y diverso de influencias educativas y tiene el encargo de formar profesionalmente a las nuevas generaciones para actuar en correspondencia con las demandas sociales. El siglo XXI plantea ante la educación superior el reto de emprender una profunda transformación, en función del progreso y la satisfacción socioeconómica, cultural y ecológica de los individuos, las comunidades y las naciones, lo que se evidencia en el proceso de formación.

La formación profesional constituye objeto de estudio de varios investigadores cubanos: Álvarez, C. (1999); Fuxá, M. (2002); Calzado, D. (2004); Horruitiner, P. (2011); Caballero, E. (2013); Álvarez, D. (2014); Sánchez, G. (2015).

La formación se comprende según Álvarez (1999), como proceso y resultado; tiene la función de preparar al hombre en todos los aspectos de su personalidad. Este investigador afirma que en ella se relacionan como unidades dialécticas el proceso instructivo o instrucción, el desarrollador o desarrollo y el educativo o educación. Este autor insiste en que es un solo proceso, pero con tres dimensiones relacionadas entre sí, en la que cada una tiene una función respectiva condicionada por las otras.

Explica además, que la formación se clasifica atendiendo al nivel teórico, científico y de sistematicidad en el proceso docente- educativo, el extradocente, el extraescolar y el formativo no escolar.

A juicio de la autora de esta investigación, esta definición permite comprender y valorar la formación, tanto por el modo en que se desarrolla el proceso como por los resultados que se obtienen de él, al contemplar dimensiones, procesos y funciones que relacionan elementos importantes para formar integralmente la personalidad de los estudiantes.

El estudio bibliográfico realizado posibilita establecer una estrecha relación entre los criterios de Álvarez (1996) y Horruitiner (2011). Este último explica que el término formación en la educación superior cubana: “caracteriza el proceso sustantivo desarrollado en las universidades con el objetivo de preparar integralmente al estudiante en una determinada carrera universitaria y abarca, tanto los estudios de pregrado como los de postgrado”. (p.90). Además, fundamenta las dimensiones instructiva, desarrolladora y educativa en los principios de la unidad entre lo instructivo y lo educativo y el vínculo del estudio con el trabajo.

Para Horruitiner (2011), la enseñanza debe prestar atención a los aspectos cognitivos, de modo que ellos se integren dialécticamente a los aspectos significativos, afectivos, conscientes y de compromiso social. El objetivo es transformar la personalidad de los estudiantes, para alcanzar niveles cualitativamente superiores en su desempeño profesional integral.

En los estudios de Sánchez (2015), se aprecia una mayor relación entre el conjunto de influencias educativas que se establecen para guiar la formación y los resultados que se obtienen de este proceso, visibles y medibles en los estudiantes, a los que se les atribuye un rol protagónico en su autodesarrollo y formación, a través de la comunicación.

El análisis de los criterios de Álvarez (1996), Horruitiner (2011) y Sánchez (2015), permite comprender la formación como un proceso complejo que se desarrolla en la universidad, caracterizado por un sistema de influencias para preparar al estudiante a partir del desarrollo de un conjunto de saberes que le permitan desempeñarse como profesional de la educación.

Rodríguez (2014) afirma que la formación docente en Cuba tiene en cuenta tres componentes esenciales: *la formación inicial* que se desarrolla en los centros pedagógicos, organizados en: el nivel superior o universitario y nivel medio superior; *la formación permanente*, dirigida a perfeccionar la preparación de los profesionales en ejercicio, y *la investigación pedagógica*, encaminada a elevar la calidad de la educación a través de las diferentes modalidades de la actividad científica.

La formación inicial con nivel superior universitario, según norma la Resolución Ministerial 210 del año 2007 de la Educación Superior, se realiza durante cinco años

con el título de Licenciado en Educación en la especialidad correspondiente. En su artículo 1 la resolución establece que: “La formación de los profesionales de nivel superior es el proceso que, de modo consciente y sobre bases científicas, se desarrolla en las instituciones de educación superior para garantizar la preparación integral de los estudiantes universitarios”. (p. 12)

La formación inicial del maestro puede ser entendida, según Álvarez (1999), como un proceso complejo de comienzo de una nueva etapa en la educación profesional de la personalidad. Este autor destaca el valor de las vivencias en el proceso formativo para el desarrollo de intereses y habilidades profesionales, la autoconciencia e identidad profesional.

En investigaciones realizadas por Delgado (2002); Fuxá (2002); Calzado (2004); Caballero (2013), se asume el criterio de Chirino (2002), quien define la formación inicial del profesional de la educación como: “el proceso de apropiación de conocimientos, habilidades, valores y métodos de trabajo pedagógico que prepara al estudiante para el ejercicio de las funciones profesionales pedagógicas, y se expresa mediante el modo de actuación profesional”. (p.13)

Se valora la importancia de la definición asumida por estos autores al tener en cuenta el resultado del proceso de formación según la preparación que adquieren los estudiantes para cumplir con sus funciones profesionales; sin embargo, no se resalta el valor de la motivación, el interés e implicación afectiva, para lograr una adecuada formación profesional en ellos.

La formación inicial es caracterizada por Álvarez (2014), como un proceso particularmente complejo, el que dirigen profesores y docentes, para conducir a los

estudiantes hacia niveles superiores de desarrollo, de modo que lleguen a transformarse a sí mismos y a su contexto. Esta autora establece una relación de subordinación de la dirección de la formación de los estudiantes a la de los profesores y docentes; pero no trata suficientemente la implicación personal de los estudiantes en su autotransformación y en la de su contexto.

La sistematización de los criterios de los autores mencionados, permite comprender que en la educación superior la *formación inicial* es: el proceso complejo que tiene como resultado *la preparación integral de los estudiantes* durante el pregrado, para desempeñarse como profesionales de la educación, transformar su contexto educativo y transformarse a sí mismo; sin embargo, la variedad de criterios sobre los elementos que caracterizan la preparación integral, conducen a la autora de esta investigación, a realizar precisiones al respecto.

El término preparación que proviene del lat. *praeparatio*, *-ōnis*, se define en Cervantes (1976), como: “acción y efecto de preparar” (p.633). Según Arístides de la Lengua Española (1980) preparar se precisa como: “disposición de una cosa que sirva a un efecto, hacer las operaciones necesarias para obtener un producto, disponerse para un fin, proporcionar, acondicionar, disponer”. (p.472). En la Real Academia Española, Edición del Tricentenario, se considera: 1.f. Acción y efecto de preparar o prepararse, 2.f. Conocimientos que alguien tiene de cierta materia.

A efectos de la presente investigación, se define por *preparación integral*: los conocimientos, habilidades, valores, motivaciones que se desarrollan en los estudiantes a partir de su implicación afectiva en su formación inicial. (Vigoa, 2016)

Para caracterizar los conocimientos, habilidades, valores, se asumen los criterios de Horruitiner (2011), quien define cada concepto desde la lógica de la formación, como proceso de la educación superior.

El conocimiento, como parte del contenido, caracteriza el modo en que el sujeto refleja en su conciencia el objeto de estudio, a partir de identificar aquellas cualidades, propiedades de su interés, que se concreta en un sistema de conceptos, principios, leyes, teorías. El contenido, como categoría pedagógica, expresa aquella parte de la cultura relacionada con el objeto de estudio, cuya asimilación es necesaria durante el proceso de formación para lograr los objetivos propuestos.

Este autor afirma que el contenido precisa la identificación en el objeto estudiado, de aquellas cualidades, características, rasgos, que han de ser incorporados al proceso de formación para asimilarlos y transformarlos.

Para Horruitiner (2011), las habilidades son aquella parte del contenido que caracteriza la integración del sujeto con el objeto de estudio, las que han de convertirse en herramientas, métodos de trabajo del dominio de los estudiantes, para resolver los diferentes problemas que se le presentan durante su formación.

Este autor insiste en que cuando el sujeto interactúa con el objeto de estudio, el resultado mismo de esa interacción le proporciona un determinado significado social de este objeto: el valor. La formación de *valores* en la personalidad tiene su propia dinámica, diferente a la de dominar un concepto o apropiarse de una ley. El joven va conformando su sistema de valores en su quehacer diario, en ello influye la familia, la escuela y en general, toda la sociedad. En eso radica su enorme complejidad.

El subsistema motivacional y las unidades que lo integran, su funcionamiento y su efectividad para Fernández, García, Pérez & Chiong (2002), resulta de especial interés en la preparación de los estudiantes en formación inicial, toda vez que la productividad y el desempeño en un contexto de actuación determinado, dependen en gran medida del componente motivacional de la conducta humana.

Estos autores conciben *la motivación* como un subsistema que tiene implicaciones de carácter teórico, metodológico y práctico en el proceso de formación; que no constituyen componentes aislados, sino que presupone concebirlos como unidades que están intrínsecamente vinculadas entre sí. Aseveran además, que la orientación motivacional, que abarca las necesidades, los intereses, los motivos del sujeto, garantizan el aspecto movilizador de la actuación y constituye su génesis.

La expectativa motivacional se refiere a la representación anticipada intencional que la persona tiene sobre su actuación y sus resultados futuros. Abarca los propósitos, las metas, los planes y proyectos de la personalidad. Es una imagen consciente de los resultados futuros y en este sentido constituye un nivel predominantemente cognitivo de la motivación.

Además, Fernández et al.(2002), añaden que el estado de satisfacción está constituido por las vivencias afectivas que experimenta un sujeto en función del logro o no de sus deseos, intereses, aspiraciones, expectativas, entre otros y, por ende, es la unidad que sostiene el comportamiento humano en un contexto de actuación determinado, garantiza el aspecto sostenedor de la regulación motivacional.

La *implicación afectiva* se comprende desde los criterios de Gómez (2008); Álvarez, (2011) como una cualidad que se desarrolla en el sujeto en formación como resultado

del proceso educativo y del ejemplo de sus profesores, que se interioriza formando parte de la esfera inductora, lo cual moviliza la actuación consciente y con satisfacción en todas las actividades, en el que no solo se asumen las funciones socialmente establecidas por el rol como objeto y sujeto del proceso, sino cuando se siente altamente comprometido, se involucra en su formación.

La preparación de los estudiantes en formación inicial de la carrera Educación Especial se basa en los principios de la dialéctica materialista y marxistas que rigen la política educacional cubana, tiene un carácter multilateral y armónico al establecerse relaciones entre *varios sujetos*, en diversos *procesos pedagógicos* y diferentes *contextos educativos*.

- *Relaciones entre sujetos*. El aprendizaje de la profesión se produce en la dinámica de la construcción y reconstrucción crítica de conocimientos, vivencias, experiencias. La preparación se da en la dinámica de lo individual y lo grupal, requiere de la socialización y la individualización. Los análisis colectivos enriquecen la visión personal y permiten la formación de criterios, juicios propios, aprender a tomar decisiones y a asumir compromisos personales.

Los estudiantes se relacionan con sus coetáneos, jóvenes que comparten sus intereses profesionales. Para Cárdenas (s/f) la juventud es una etapa en la que el ser humano está en el umbral de su madurez y se distingue por la preparación intensa de la personalidad, en todos los planos del desarrollo, para la independencia de las influencias externas que debe alcanzarse. Ser adulto implica la posibilidad de autorregulación del comportamiento.

Cárdenas (s/f) caracteriza la situación social del desarrollo del joven, el que ocupa un nuevo lugar en el sistema de relaciones en que participa, se le plantean responsabilidades y exigencias más elevadas y, al mismo tiempo, en el plano interno se desarrollan nuevas instancias psicológicas como la consolidación de su concepción del mundo, la jerarquización de la esfera motivacional, niveles más elevados en el desarrollo de las esferas cognoscitiva y afectivo-volitiva.

Esta autora señala la necesidad sobre la determinación del futuro, en particular sobre la preparación profesional. Afirma que las particularidades psicológicas explican la tendencia creciente a la autorreflexión y a la autoeducación, estrechamente vinculada con el logro de niveles superiores de autorregulación porque el joven concientiza que el logro de los objetivos que se plantea en la vida exige el perfeccionamiento de su personalidad.

Cárdenas (s/f) destaca la labor del colectivo de profesores en la creación de condiciones en el proceso pedagógico, para estimular sistemáticamente la autorregulación de los estudiantes, de manera que profundicen en el conocimiento de sí y, consecuentemente, puedan autorregular su actividad hacia el logro de una efectiva transformación de su personalidad. Afirma que en el proceso de autorregulación en el contexto escolar se interrelacionan tres elementos fundamentales: el sujeto, el educador (y/o colectivo pedagógico) y el grupo estudiantil.

Los profesores de la universidad y docentes participan desde sus saberes, en el enriquecimiento de los conocimientos y los valores de la cultura y la sociedad. Asumen la dirección creadora del proceso de enseñanza-aprendizaje, planifican y organizan las

situaciones de aprendizaje desde los referentes teórico-metodológicos de las ciencias, para preparar integralmente a los estudiantes.

Procesos pedagógicos. En la concepción del currículo están presentes componentes, que representan el sistema de conocimientos y habilidades que el estudiante debe adquirir desde lo académico, lo laboral, lo investigativo y la extensión universitaria.

En este sentido Pozas & Cazañas (2010), ofrecen una visión general de estos componentes, en la que, al referirse al académico afirman que es aquel cuya concreción se realiza fundamentalmente a través de las clases, se brinda a los estudiantes la fundamentación necesaria para la organización y ejecución de la actividad docente.

De igual forma, presenta el componente laboral como, aquel en el que se concreta el principio rector de la vinculación del estudio con el trabajo, tiene como fin que el estudiante se apropie de las habilidades generales y específicas de la actividad profesional y se manifiesta fundamentalmente a través de la práctica laboral, como forma organizativa principal.

Al investigativo tributan todas las actividades del proceso docente educativo. Tiene como objetivo la adquisición y desarrollo de las habilidades propias de la actividad científica, las que demuestra el estudiante al realizar las tareas contenidas en los planes de estudio correspondientes. La extensión universitaria, como componente, incorpora de forma lógica y coherente, los elementos que conforman una preparación cultural integral.

El sistema de conocimientos y habilidades que los estudiantes de la carrera Educación Especial deben adquirir se relaciona con la Filosofía, la Psicología, la Pedagogía, la

Anatomía, la Logopedia, la Didáctica, al tener como objeto de trabajo la atención educativa integral a educandos con diagnóstico de retraso mental, retardo en el desarrollo psíquico, trastornos generalizados del desarrollo, trastornos afectivos–conductuales, trastornos del lenguaje, discapacidades visuales, auditivas, con limitaciones físico motoras u otras discapacidades complejas.(MES.,2010)

Las actividades de la práctica laboral investigativa se relacionan con la preparación de los estudiantes para desempeñarse como: maestros en las escuelas de enseñanza general y especial, en aulas hospitalarias o en calidad de maestros ambulantes, miembros de los equipos multidisciplinarios de centros de evaluación, diagnóstico y orientación.

- *Contextos educativos.* Toda la concepción en la formación universitaria de los estudiantes tiene como base la integración entre los centros formadores y el resto del sistema educativo. De la Luz y Caballero (1952), expresa:

“Estando en la escuela los alumnos que han de ser docentes, se hallan en su verdadero teatro, ni más ni menos que el físico en su gabinete, para resolver cualquier duda, apelando a la luz de la experiencia” (p.102).

Los docentes de experiencia en las escuelas a que asisten educandos con necesidades educativas especiales, los logopedas, psicopedagogos, psicoterapeutas y otros especialistas, se transforman en tutores del proceso formativo y por tanto son ejemplos en el modo de actuación profesional pedagógica de los estudiantes de la carrera Educación Especial.

Como parte del proceso de formación inicial, los estudiantes se preparan para la solución de los problemas profesionales de su carrera, en los que se reflejan los retos

actuales y perspectivas de la Educación Especial en Cuba y en el mundo contemporáneo.

1.2 La preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial

La preparación de los estudiantes en formación inicial de la carrera Educación Especial en Cuba, ha transitado por diferentes modelos. Con el triunfo de la Revolución cubana, la educación alcanza a todos y el dinamismo de trabajo condiciona que en el año 1962, surja la necesidad de crear el Departamento de Educación Especial en el Ministerio de Educación.

Según Díaz (2004) y Álvarez (2014), se identifican cuatro modelos en la formación universitaria del profesional de la Educación Especial. El primero, desde 1980 hasta 1990, el segundo desde 1991 hasta el 2000, el tercero desde el 2001 hasta el 2009 y el cuarto se aplica desde el 2010.

La carrera Licenciatura en Educación, especialidad Defectología, se abrió en el curso escolar 1980 – 1981 y la formación de nivel superior se rigió por el *primer modelo* con el Plan de estudio A.

En la concepción curricular de este modelo se privilegió en el plan de estudio la especialización para el trabajo en la escuela; por consiguiente, el profesional adquirió una formación académica de perfil estrecho, lo cual constituyó una limitante para laborar en el campo de la Educación Especial. La actividad integral del maestro defectólogo se dirigió a la prevención, diagnóstico, tratamiento, evaluación e investigación científica en las especializaciones de Logopedia y Oligofrenopedagogía (Curso regular diurno) y Trastornos de la conducta (Curso para trabajadores).

Aunque este modelo fue un referente para la formación pedagógica, los objetivos no tenían carácter integrador, faltaron los “núcleos de problemas”, que permitieran articular, vertebrar y dar sentido a la información fragmentada en el currículo y no contaron, como punto de partida, con un modelo del profesional.

El *segundo modelo* de formación que se aplicó desde 1991 al 2000 se correspondió con el Plan de estudio C. La carrera de Defectología cambió el perfil del maestro de Educación Especial como una especialidad. El modelo del profesional brindó una caracterización del objeto de trabajo del profesional, los campos de acción, las esferas de actuación, los objetivos generales educativos y los instructivos. Para estos últimos estableció funciones y tareas relacionadas con la planificación del proceso docente-educativo, correctivo-compensatorio, la realización de la labor educativa dirigida a la corrección y/o compensación y el desarrollo de las cualidades de la personalidad de los alumnos. (MINED, 1990)

Los contenidos relacionados con las diferentes necesidades educativas especiales se quedaron en un plano teórico y prevalecieron insuficiencias del modelo precedente en cuanto a la integración de conocimientos por el estudiante para resolver problemas de su práctica profesional.

El *tercer modelo* para la formación inicial del Licenciado en Educación Especial correspondiente al Plan de estudio C con nuevas modificaciones, se puso en vigor desde la segunda mitad del año 2001 hasta 2009. El Modelo del profesional estuvo representado por un documento contentivo de los objetivos a lograr a nivel de carrera y años, sin precisar los problemas profesionales. Se adoptó una estructura curricular disciplinar- modular. En el módulo se integraron contenidos de diferentes disciplinas en

torno a un objeto de estudio que se definió a partir de un problema concreto y socialmente relevante de su profesión.

El 2010 marcó en la formación superior pedagógica el inicio del *cuarto modelo* de formación del profesional con el Plan de estudio D. Se identifican como particularidades del diseño curricular: el enfoque en sistema del proceso de formación, la introducción de conceptos como currículum base, currículum propio y optativo/electivo, la presencialidad, la racionalidad, las estrategias curriculares y la disciplina Formación Laboral Investigativa.

El plan de estudios se diseña según los lineamientos generales para el currículum, orientados por el Ministerio de Educación Superior y el Ministerio de Educación, con el propósito fundamental de formar un maestro especializado en Educación Especial con un perfil amplio que responda a las demandas de la época, a las necesidades de la sociedad y a los avances vertiginosos de la ciencia, a fin de resolver los problemas de la práctica profesional mediante la aplicación de métodos y procedimientos científicos.

(MES, 2010)

El componente laboral se diversifica en las modalidades de práctica sistemática, laboral y concentrada. Se consideran documentos rectores: el modelo del profesional de la carrera, el plan del proceso docente que contiene la distribución de disciplinas y asignaturas, el fondo de tiempo, las formas de evaluación para cada año académico y los programas de disciplinas y asignaturas que les son inherentes .

En el modelo del profesional se presenta la caracterización de la carrera, el objeto de trabajo, los modos y esferas de actuación, el campo de acción, los problemas

profesionales, los objetivos generales, las funciones, cualidades y objetivos generales por años.

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 a los modelos de formación anteriores, donde no se expresan con el nivel de concreción que alcanzan en el Plan de estudio D. Este documento rector especifica que “los problemas profesionales pedagógicos constituyen una guía para la formación inicial de los educadores” (MES., 2010.p.5)

Autores como Álvarez, C. (2004); Ferrer, M. (2004); Fuxá, M. (2004); Calzado, D. (2004); Horruitiner, P. (2009); Jiménez, L. (2012); Addine, F. (2013) estudian los problemas profesionales asociados a la formación inicial.

Un grupo de autores coinciden en definir los problemas profesionales como contradicciones, insatisfacciones, necesidades, que generan o estimulan nuevos conocimientos, necesidades y que conllevan a la transformación del sujeto, a la búsqueda de soluciones, alternativas, desarrolla habilidades y la aplicación de métodos científicos en su solución, promueve el perfeccionamiento de la labor del profesional en la institución y la apropiación de la cultura científico pedagógica. (Ferrer, 2004; Fuxá, 2004; Calzado, 2004; Jiménez, 2012)

Según Álvarez (2004) el problema profesional se comprende como “la situación inherente al objeto de trabajo, que se soluciona por la acción del profesional de la educación en el proceso pedagógico” (p.13).Las valoraciones de este autor conducen al análisis de cuestiones medulares al ubicarlos como situaciones propias del objeto

de la profesión, que diferencia lo general, lo particular y lo singular en cada carrera y responden a las necesidades sociales, tanto en el momento en que se diseñan como en perspectiva, para la preparación integral en los estudiantes.

Para Horruitiner (2011), la educación superior cubana incorpora el concepto de problema como categoría pedagógica. Los problemas profesionales se toman de la sociedad y constituyen el punto de partida para el diseño de los currículos. Este autor, desde una lógica pedagógica, explica la articulación de los componentes presentes en el modelo del profesional como elementos puntuales que conducen el proceso de formación inicial.

Se considera acertada la relación que establece Horruitiner (2011) entre los problemas profesionales, el objeto de la profesión, los objetivos y el modo de actuación; sin embargo, a juicio de la autora, no se le debe atribuir a este último la cualidad superior que asevera este estudioso, porque en el proceso de formación inicial el desarrollo de conocimientos, habilidades, motivaciones y valores para la solución de los problemas profesionales, está en correspondencia con el objeto de la profesión y el modo de actuación y se valora en los estudiantes con el logro de los objetivos integradores.³

En el presente estudio, atendiendo a los criterios de Álvarez (2004) y Horruitiner (2011) se definen los problemas profesionales como: *aquellos ejes integradores de la carrera que guían la preparación de los estudiantes en formación inicial para el cumplimiento del encargo social de la profesión.* (Vigoa, 2016)

En el documento del MES (2010) se definen los siguientes **problemas profesionales** para la Educación Especial:

³Son los objetivos que se elaboran teniendo en cuenta los objetivos generales, de año, disciplina, asignatura, y son determinados por los profesores de la carrera Educación Especial.

- El diagnóstico y la caracterización de educandos con necesidades educativas especiales asociadas o no a discapacidades, del grupo, del entorno familiar y comunitario donde se desenvuelven, y la necesidad de diseñar o rediseñar las estrategias educativas oportunas, en respuesta a sus necesidades de desarrollo.

- La formación de sentimientos y educación en valores, actitudes y normas de comportamiento en correspondencia con el contexto histórico-cultural y los ideales revolucionarios de la sociedad.

- La dirección del proceso educativo en general y del proceso de enseñanza-aprendizaje en particular, con un enfoque humanista, preventivo, diferenciado, correctivo-compensatorio y desarrollador, para dar solución a las necesidades del desarrollo de capacidades y potencialidades individuales de educandos con necesidades educativas especiales asociadas o no a discapacidades 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 maestro 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 y el autoperfeccionamiento profesional.

El estudio de las esencias de los problemas profesionales conducen a la autora a diferenciar entre estos, aquellos que se encuentran relacionados con los contenidos propios de la carrera, que pueden ser representados en situaciones problemáticas de la profesión y ser evaluados en los estudiantes a partir de su preparación, tales como:

el diagnóstico y caracterización, el diseño o rediseño de las estrategias, la dirección del proceso educativo y del proceso de enseñanza–aprendizaje, la utilización de formas alternativas de la comunicación.

Los problemas concernientes con la formación de sentimientos y educación en valores, actitudes y normas de comportamiento constituyen la idea rectora principal y la estrategia más importante del proceso de formación inicial, a la vez que resultan los más complejos para incorporar a la personalidad de los estudiantes un determinado sistema de valores, que supone atender no sólo aquellos aspectos vinculados a la actividad curricular, sino también integrar a esa labor el conjunto de acciones extracurriculares que con el mismo fin se desarrollan.

La valoración sistemática de sí, la proyección de soluciones, el autoperfeccionamiento profesional, la necesidad de la investigación constituyen a la vez, parte y resultado de los demás problemas profesionales.

El carácter contextualizado de los problemas profesionales de la carrera, su correspondencia con los cambios que se avizoran para la conformación del nuevo Plan de estudio E y las crecientes demandas que la sociedad cubana plantea a la Educación Especial, hacen que en esta investigación se infiera que es necesario determinar un problema profesional en la formación inicial relacionado con la orientación a docentes y directivos para la inclusión educativa.

Por otra parte, si se analiza el término *problema* en el campo de la pedagogía, este se comprende como una situación insatisfactoria que presenta un fenómeno educativo dado, revela la asimilación de las contradicciones necesarias a resolver por los

sujetos, lo que a juicio de la autora, no queda representado en los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Si bien se definen los problemas profesionales como los ejes integradores, la autora de esta investigación concede gran valor a los criterios de Ferrer (2004), Fuxá (2004), Calzado (2004), Jiménez (2012), quienes lo consideran como contradicciones que generan la necesidad de ser resueltas.

La “solución de los problemas profesionales” es una expresión que precisa ser definida en la presente investigación, ya que se emplea por los autores citados, aparece en el Modelo del profesional y constituye un núcleo teórico significativo; sin embargo, su comprensión no siempre se corresponde con la intención de su uso.

En las últimas versiones de la Real Academia Española de la Lengua (2014) se define la palabra “solución” del lat. *solutio, -ōnis*, como: 2.f. Acción y efecto de resolver una duda, dificultad o problema, 3.f. Satisfacción que se da a una duda, o razón con que se disuelve o desata la dificultad de un argumento, 6. f. Desenlace o término de proceso, de un negocio.

A partir del estudio de estos significados conjuntamente con el análisis teórico realizado, se considera como *solución de los problemas profesionales: las explicaciones, alternativas, respuestas que logran proponer los estudiantes a situaciones problemáticas de la profesión que reflejan los ejes integradores de la carrera, como resultado de su preparación.* (Vigoa, 2016)

En el proceso de formación inicial el estudiante debe prepararse en la solución de los problemas profesionales de la carrera; según Jiménez (2012), esto ocurre

primeramente con la ayuda de sus profesores y tutores hasta lograr un grado creciente de independencia y creatividad.

Para Jiménez (2012) y Addine (2013) los estudiantes encuentran la solución del problema profesional al identificar, formular, buscar elementos y establecer relaciones que permitan seleccionar y presentar las distintas vías, alternativas de acciones, estrategias de solución, analizan las condiciones de realización e integran los conocimientos, habilidades, motivaciones y valores.

En el presente estudio se considera que los problemas profesionales adquieren forma de contradicción al ser presentados en el proceso de formación como *situaciones problemáticas de la profesión*. (Vigoa, 2016). Para caracterizar las situaciones problemáticas de la profesión, se asume el enfoque problematizador en la solución de problemas, la interdisciplinariedad que propone Calzado (2004) y el enfoque profesional pedagógico que define Jiménez (2012).

Según Calzado (2004), el enfoque problematizador es:

Una concepción pedagógica que propicia el aprendizaje y transformación de la realidad desde un proceso continuo y consciente de cuestionamiento y crítica del vínculo sujeto-mundo. Le son inherentes el diálogo, la búsqueda y enfrentamiento de las contradicciones del sujeto en el proceso de conocimiento y su solución como fuente de desarrollo. (p.137)

Por interdisciplinariedad, Calzado (2004) asume:

El enfoque que posibilita el proceso significativo de enriquecimiento del currículo y con él de los aprendizajes de los participantes, que se alcanza como resultado de reconocer y desarrollar las relaciones existentes entre las diferentes disciplinas de un plan de estudios, mediante los componentes del sistema didáctico, los que convergen hacia intercambios que favorecen un enriquecimiento mutuo desde encuentros generadores de re-construcción del contenido científico. (p.138)

Jiménez (2012), define como enfoque profesional pedagógico:

La organización y dirección general que sustenta el sistema de influencias educativas del colectivo de año como eje integrador de la formación profesional

pedagógica en las universidades de ciencias pedagógicas, que desde el reconocimiento de la profesionalización del proceso de enseñanza-aprendizaje prioriza la preparación de los estudiantes para identificar y resolver los problemas profesionales. (p.10)

Desde el enfoque problematizador en la solución de problemas, la relación interdisciplinaria y el enfoque profesional pedagógico en el proceso de formación inicial, en esta investigación se caracterizan las situaciones problemáticas de la profesión, de modo que:

- Tengan un carácter contextualizado, en correspondencia con la realidad educativa de la educación especial para que los estudiantes desarrollen vivencias, motivaciones hacia la profesión y que se sientan comprometidos con su solución.
- Reflejen contradicciones, problemáticas y conlleven a los estudiantes a la investigación, la búsqueda, identificación, proposición de soluciones, alternativas, de manera que puedan resolverlas y explicar cómo elaboran sus respuestas.
- Relacionen los problemas profesionales, objetivos de la carrera, objetivos integradores de año, disciplina, asignaturas y se reflejen en actividades inherentes de los componentes académico, laboral, investigativo y extensionista.
- Integren los conocimientos, habilidades, valores que se distinguen por su relevancia profesional pedagógica y admitan un nivel de cohesión e integración en la teoría y la práctica de las disciplinas, asignaturas y años de estudio.
- Promuevan el descubrimiento o la producción de ideas, objetos, procesos, estrategias o productos novedosos como desarrollo de la experiencia de la actividad creadora, mediante la organización de formas de trabajo conjuntas para lograr el desarrollo individual de los estudiantes a través de la participación, la colaboración y la interacción en grupos.

La sistematización teórica realizada permite comprender la preparación para la solución de los problemas profesionales como: los conocimientos y habilidades que logran desarrollar los estudiantes a partir de su implicación afectiva en su formación inicial y alcanzan aplicar en la búsqueda de explicaciones, alternativas, respuestas a situaciones problemáticas de la profesión que reflejan los problemas profesionales.

Como parte del proceso de formación inicial, los estudiantes se preparan para aplicar sus conocimientos y habilidades en la fundamentación del diagnóstico, la elaboración de caracterizaciones, el diseño de estrategias de atención educativa, la modelación de clases, tratamientos y otras actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje, el empleo de formas alternativas de la comunicación y en la autovaloración.

En el proceso de formación inicial, los profesores y los docentes organizan y dirigen acciones para implicar afectivamente a los estudiantes en su preparación. En este sentido es necesario seleccionar y aplicar recursos que permitan el empleo de las situaciones problemáticas de la profesión para la identificación y búsqueda de posibles soluciones de manera creativa y vivencial.

1.3 Los juegos profesionales en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial

La palabra juego proviene del latín *ludus* y sus múltiples acepciones hacen que su comprensión sea muy diversa. El juego como actividad humana constituye el objeto de estudio de investigadores como Verrier (1988); Mesa (2001); Espina (2004); Villalón (2008), los que desde diferentes tendencias filosóficas, pedagógicas, sociológicas y psicológicas, establecen los nexos esenciales entre el juego como actividad pedagógica y su influencia en la formación de la personalidad.

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 posibilita 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; está en relación muy estrecha con otras actividades como el trabajo, la educación y el arte, como medio para el desarrollo integral de la personalidad humana. (Mesa, 2001)

El juego se considera por Vigotsky (1989), como instrumento y recurso socio-cultural; un elemento impulsor del desarrollo mental, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento, tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus propias palabras: "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental". (p.90)

Según Mesa (2001), la educación cubana es consecuente con la concepción del enfoque histórico cultural y su aplicación a la teoría de los juegos (principalmente en la esfera educativa). Desde este enfoque, se reconoce el juego como actividad humana de carácter social que evoluciona según el desarrollo ontogenético de los individuos; así, las funciones, el contenido y las formas de jugar son específicas para cada etapa de desarrollo personal.

Si bien el estudio sobre el juego como actividad humana es muy amplio, la teorización del origen y evolución de los juegos profesionales aparece de forma más limitada. Según Verrier (1988), la historia reconoce el uso del juego para enseñar el arte militar, en el que se imita la lucha armada y se proponen soluciones estratégicas. Explica que el deseo de utilizar la actividad lúdica con fines pacíficos se pone de manifiesto en

forma de “juegos laborales”. El juego en la preparación profesional aparece primeramente en la esfera de la dirección y organización de la economía.

El primer juego laboral se ubica en 1933, en la Central Eléctrica Estatal de la antigua Unión Soviética; se denominó “Juego de averías”, para preparar al personal que trabajaba en la explotación de las máquinas. En estos se imitaban las situaciones laborales para estudiar las posibilidades de tomar decisiones adecuadas. En este tiempo surgen los juegos “Al operador” y “De atestación”, para imitar el medio real y preparar modelos lúdicos de la actividad de dirección.

En los años 1934-1936, especialistas soviéticos utilizan los juegos para enseñar a los oyentes de la Academia Industrial de Leningrado S. M. Kirov, actividades de organización y producción en la fabricación de tejidos. De esta manera los juegos laborales sirven de base para el surgimiento de juegos de dirección. En 1957, especialistas norteamericanos crean los primeros juegos imitativos en los que se utilizaban las máquinas computadoras electrónicas.

Verrier (1988) asevera, que tanto los juegos de dirección como los laborales, son juegos de imitación y abarcan varias esferas de la actividad humana. Considera que el término juegos profesionales destaca la tendencia pedagógica de la actividad lúdica, refleja de la forma más correcta la utilización de juegos de imitación. Revela como pioneros en el empleo de juegos profesionales en Cuba, al Instituto Superior Politécnico de Cienfuegos, en los años ochenta (siglo XX) y afirma que su empleo se hizo extensivo a otras universidades del país.

Diversos investigadores fundamentan el empleo de los juegos profesionales: Verrier, R. (1988); Mesa, W. (2001); Villalón, G. (2008); Ruiz, I. (2011); Gaete-Quezada, R.

(2011); Savazzini, M. (2014), como método de enseñanza, técnica participativa y recurso pedagógico.

Según Verrier (1988) los juegos profesionales son un método de enseñanza-aprendizaje en la educación superior, caracterizados por la simulación de la futura actividad profesional. En estos se presentan situaciones problemáticas que los estudiantes deben solucionar como si estuviesen en la práctica educativa, llegando a representarse un modelo de su actuación futura. Agrupa los juegos profesionales en métodos de resolución de tareas, estudio de casos y métodos de escenificación; sin embargo, se dificulta la comprensión de estos por estar poco caracterizados.

Villalón (2008), establece los juegos profesionales y los juegos profesionales pedagógicos como dos conceptos diferentes y relacionados entre sí. En los primeros le atribuye el rol principal a los docentes y en los segundos, a los estudiantes.

Para Villalón (2008), los juegos profesionales se comprenden por un sistema simbólico creado por los docentes para lograr poner al estudiante en situación de aprendizaje productivo, sobre la base del análisis de una situación simulada de la práctica profesional. Distingue el juego profesional pedagógico como la actividad que desarrollan los estudiantes para asumir los roles que son propios de los modos de actuación del maestro y de la actividad pedagógica escolar.

Este autor, al considerar el juego profesional como método, logra explicar cuatro fases para su implementación: la problematización lúdica, la modelación de la situación profesional, la representación lúdica y la evaluación del juego profesional. Explica la estructura metodológica general de los juegos profesionales, delimitando la etapa de preparación, orientación, representación lúdica profesional y conclusiones.

Propone y caracteriza como juegos profesionales algunos de los tipos de seminario en la educación superior: el panel, la mesa redonda, el gabinete metodológico, el simposio científico, la conferencia especializada, el estudio de casos, la conferencia de prensa y la consulta especializada.

Aunque los juicios de Villalón (2008) constituyen un referente importante en esta investigación, no resulta acertado, en consideración de esta autora, su criterio sobre la creación de juegos profesionales como acción propia de los profesores, porque las situaciones lúdicas pueden y deben ser creadas también por los estudiantes y ambos, en calidad de sujetos activos en el proceso de formación inicial, pueden asumir roles diversos relacionados con la profesión.

Según Ruiz (2011), el nuevo Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) asume el término juego de rol, también conocido como *rol playing*, que se caracteriza por un aprendizaje a partir de la experiencia.

Para Ortiz, Medina & De la Calle, 2010 (citado por Ruiz, 2011), el juego de rol es: “una herramienta de participación activa del alumno, que facilita el aprendizaje cooperativo y que demuestra ser más efectiva que los métodos tradicionales para la formación en competencias” (p.280). Además, apuntan que, “esta técnica es esencial para compatibilizar la teoría y la práctica que se requiere para la adaptación de las asignaturas que pertenecen a las Ciencias Sociales” (Ortiz et al., 2010, p. 277).

El proyecto europeo ProActive propone un enfoque pedagógico innovador en el que educadores de varios niveles de enseñanza se convierten en diseñadores de juegos. El aprendizaje basado en juegos (Game-based Learning o GBL, en inglés), se emplea para estimular la enseñanza creativa. (s/f)

Según Gaete-Quezada (2011), la utilización del juego de rol hace posible el desarrollo de vivencias, ayuda a hacer más significativos ciertos aprendizajes en Ciencias Sociales, inicia al alumnado en el análisis de las motivaciones de otras personas y por tanto, aumenta la comprensión y tolerancia hacia la diversidad de opiniones, de situaciones y de alternativas que les rodean mediante un proceso empático. Para este autor, el empleo de juegos de rol permite que los estudiantes retengan más las lecciones que aprenden, debido al disfrute.

Gaete-Quezada (2011), expone ejemplos de investigaciones que fundamentan la utilización del juego en la formación universitaria, tales como: los juegos en línea para la interacción virtual, con personajes y contextos que facilitan la adquisición y práctica de determinados conocimientos y habilidades, e-learning, en el área de gestión asociadas al sector comercio, para analizar las expectativas de los consumidores en ambientes de servicio agradables.

Según Savazzini (2014), en la Universidad de Sevilla, España, se utilizan juegos de simulación empresarial como herramienta para la innovación docente en la carrera de Licenciatura en Turismo. Tienen como objetivo permitir a los participantes (alumnos), en forma individual o en grupos, dirigir una empresa o parte de ella, y “jugar” diferentes alternativas para tomar decisiones.

Propone como juegos: las dramatizaciones, prácticas simuladas, debates dirigidos, role playing; el compromiso atañe a la corporalidad, la sensorialidad, la sensibilización y expresión espontánea de los alumnos. Asimismo, plantea la realización de poesías automáticas, free list, entre otras técnicas, para vincular la palabra con el juego y los contenidos a trabajar en clase.

Savazzini (2014), cita como ejemplos, los trabajos que se realizan en la Universidad Pedagógica Experimental de Caracas, Venezuela, y en la Universidad de Buenos Aires, en el empleo de una gran variedad de juegos vinculados tanto al desarrollo de la creatividad, como al hallazgo de contenidos, entre los cuales se adaptan tableros de memo test, bingos, dados, búsqueda del tesoro, cuadros de coincidencias, transformaciones de objetos, que requieren de soportes debidamente contruidos y adaptados a los contenidos, áreas disciplinares y carreras.

El estudio realizado permite afirmar que existe una gran diversidad de criterios sobre los juegos profesionales. Aun cuando se puede ubicar en 1933 el empleo de los primeros juegos en una actividad profesional, continúa siendo objeto de estudio para investigadores cubanos y foráneos a principios del siglo XXI.

Los autores consultados coinciden en tomar en cuenta las situaciones propias de la profesión, la toma de decisiones para la solución de problemas, el desarrollo de modelos de la actividad futura; así como en el valor de los juegos para la asimilación de conocimientos, la formación de habilidades y valores, tanto individuales como grupales. Las mayores diferencias se encuentran al asumirlos como método de enseñanza, recurso, o técnica participativa. De acuerdo con el propósito del presente estudio y las tendencias actuales de su empleo en la educación superior, se definen los juegos profesionales como un *recurso pedagógico*.

Se toman como puntos de partida para esta construcción teórica la definición de recurso que brinda el Breve diccionario de la Lengua Española (2007): “medio de cualquier tipo que utiliza una persona para hacer o conseguir algo” (p.114); los criterios

de Guirado (2009), sobre los recursos didácticos y la Ley de mediación del desarrollo psíquico desde el enfoque histórico-cultural (Vigotsky, 1989).

Los juegos profesionales como recurso pedagógico, son mediadores en la preparación de los estudiantes en formación inicial, permiten la organización, ejecución y valoración de tareas para que los estudiantes, desde diversos roles, apliquen sus conocimientos y habilidades en la búsqueda de posibles soluciones a situaciones problemáticas de la profesión. (Vigoa, 2016)

La mediación resalta la naturaleza social del proceso de interiorización. Todo el desarrollo psicológico del ser humano es el resultado de la mediación que ejercen en el sujeto otras personas, objetos, instrumentos, signos y sus significados, lo que transcurre según los diferentes tipos y formas. La mediación social se refiere a la utilización de otras personas o grupos sociales en la integración del sujeto a las prácticas sociales, es decir, al desempeño del otro en la formación de la conciencia individual. La mediación instrumental se asocia a la utilización de los dibujos, las marcas, el lenguaje, los esquemas, que son instrumentos mediadores creados por el hombre.

Los profesores y docentes, según Betancourt, Akudovich, Castellanos & Martín (2012), ejercen una función de mediadores entre los estudiantes y el conocimiento, refuerzan su condición de modelos significativos, facilitan la comunicación, el intercambio y la adquisición de la cultura. Los juegos profesionales ejercen una función de mediadores entre los conocimientos teóricos y los prácticos, entre las necesidades, intereses, motivaciones de los estudiantes por su preparación y la preparación a que se aspira según el año de estudio.

El análisis de los fundamentos teóricos de los juegos que propone Mesa (2001a), las etapas que concibe Villalón (2008) en la estructura metodológica general de los juegos profesionales y la experiencia de la autora de esta investigación, hacen posible la delimitación de dos momentos y tres fases en el empleo de juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial. (Vigoa, 2016)

El *primer momento* tiene como finalidad la planeación y creación de juegos profesionales según los objetivos a lograr, los problemas profesionales a representar, los sujetos que participan, el contexto en que se quiere desarrollar. Se seleccionan y crean las situaciones problemáticas de la profesión, los personajes y roles, reglas y tareas del juego.

Las situaciones problemáticas de la profesión se relacionan con la realidad educativa, representan conflictos reales o simulados. Se construyen a partir de la actividad profesional y exigen para su solución la realización de: 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, logopédicos, sesiones psicoterapéuticas, eventos científicos, colectivos de asignatura, de ciclo, de dirección en la escuela, visitas de labor social, sesiones de la comisión de apoyo al diagnóstico, entrega pedagógica, coloquios con las asociaciones (ANSOC, ANCI, ACLIFIM), entre otros.

Los roles representan los personajes propios del perfil profesional que desempeñan los estudiantes a partir del conocimiento teórico práctico sobre el fenómeno que se trate y sus vivencias.

Los roles pueden ser estructurados o no estructurados, de acuerdo con su grado de elaboración y la preparación previa a su representación. En los primeros los estudiantes poseen una descripción bastante detallada de las características de los personajes a representar o de la situación en que se desarrollará la acción, contando con un tiempo previo de preparación antes de la escenificación. En los segundos los estudiantes conocen previamente las características de los personajes, de la situación y los criterios a observar, pero su descripción es más general y pueden o no contar con una preparación previa antes de la representación.

Los roles a desarrollar en el juego se corresponden con la situación problemática de la profesión. Ellos son:

- El *coordinador o moderador* conduce la actividad, orienta a los estudiantes sin limitar la participación directa en la toma de decisiones.
- Los *jueces u observadores* recogen por escrito las ideas principales de los participantes, lo que se denomina la "memoria de grupo". Mantienen una posición neutral sin realizar evaluaciones, deben tener facilidad para resumir lo esencial de cada planteamiento a partir de su comprensión de lo tratado. Tienen un importante rol dentro del grupo para la valoración y retroalimentación de la actividad.

Relacionado con la educación especial, *otros personajes* pueden ser: maestro de educandos con necesidades educativas especiales, logopeda, psicopedagogo, psicoterapeuta, trabajador social, miembro del Centro de Diagnóstico y Orientación,

miembro del Consejo de Atención a Menores, director, metodólogo, a partir del perfil amplio que se establece en el modelo de formación.

En el juego se tienen en cuenta varias reglas:

- Demostrar responsabilidad y compromiso con el cumplimiento de las funciones o roles asignados.
- Escuchar y respetar las ideas y puntos de vista de todos los miembros.
- Mantener una actitud amistosa y cooperativa, de forma consciente y voluntaria hacia todos los integrantes del grupo.
- Destacar los avances, buscar el mérito de cada idea y proponer otras alternativas de ser necesario, para que el colectivo las valore.

El *segundo momento* lo constituye el desarrollo del juego en sí mismo, lo que significa la materialización de las acciones a tenor de lo planificado, al implementarse en diferentes procesos y contextos.

Los juegos profesionales se desarrollan en tres fases: reflexión inicial, acción lúdica y reflexión valorativa. En la *reflexión inicial* se crean las condiciones para el juego, se explora el conocimiento del contenido y las vivencias que tienen los estudiantes en relación con el tema a desarrollar, se motivan y se implican en la selección de los roles, las tareas y los objetivos a lograr.

Se organiza el trabajo en grupos para centrar la atención de los participantes en los objetivos y los contenidos fundamentales a tratar para solucionar la situación problemática de la profesión.

En la *acción lúdica* se propicia la reflexión, interpretación, análisis, intercambio y la sistematización de la teoría y la práctica. Esto permite retomar las principales

problemáticas y las contradicciones, realizar síntesis y generalizaciones de los contenidos abordados, vincular los aspectos analizados a las experiencias o vivencias de la práctica profesional, de forma tal que se enriquezca la discusión y se socialicen las experiencias.

Los estudiantes realizan las tareas del juego para identificar la contradicción a resolver; para caracterizar, diagnosticar y tomar decisiones sobre los procedimientos a emplear. Luego se presenta la dramatización como resultado de la búsqueda creativa individual y colectiva de la solución, según los conocimientos, habilidades, valores adquiridos desde lo que aporta el grupo, los profesores, docentes y los otros estudiantes. Son estas acciones las que contribuyen a la preparación para la solución de los problemas profesionales de la carrera.

En la *reflexión valorativa* se estimula la apreciación por parte de los estudiantes, profesores y docentes del trabajo realizado en equipos, se escuchan criterios para el ejercicio reflexivo sobre el desarrollo del juego, la interpretación de los personajes y la solución del problema, la valoración de los errores y aciertos alcanzados para volverse a representar, anticipar y planificar otras posibles vías de solución. Se realizan aclaraciones y conclusiones de los resultados que se obtienen.

En el proceso docente educativo de la educación superior, los juegos profesionales se relacionan, por su propia esencia, con el taller, por ser el tipo de clase que tiene como objetivo específico que los estudiantes apliquen los conocimientos adquiridos en las diferentes disciplinas para la solución de problemas propios de la profesión, a partir del vínculo entre los componentes académicos, investigativo y laboral. (RM 210/2007)

El taller como forma de organización propicia la reflexión grupal sobre los problemas profesionales, sus causas, consecuencias y alternativas de solución cooperativa en correspondencia con los contextos en que se manifiestan.

La sistematización teórica realizada posibilita afirmar que los juegos profesionales como mediadores en el proceso de formación inicial, contribuyen a la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales, en tanto:

- Las situaciones problemáticas de la profesión, los roles, las tareas varían según los objetivos integradores por años de estudio, las asignaturas que se desarrollan, la organización de la práctica laboral sistemática y concentrada, los componentes investigativo y extensionista, lo que permite su empleo por varios sujetos, en diferentes procesos y diversos contextos.
- Al enfrentar a los estudiantes a situaciones problemáticas de la profesión y conducirlos a la identificación, búsqueda de soluciones, alternativas, respuestas, acciones, progresivamente se prepararán con mayor independencia, creatividad, e implicación afectiva, en la solución de los problemas profesionales.
- El desarrollo de juegos favorece la preparación de los estudiantes en ambientes favorecedores de la comunicación, la libertad de expresión, privilegian la organización de formas de trabajo conjuntas como vía para lograr un desempeño activo y el desarrollo individual de los estudiantes a través de la participación, la colaboración y la interacción en grupos.
- Contribuyen a la resignificación de los roles de los sujetos del proceso, lo que permite enriquecer las funciones de los profesores como coordinadores, facilitadores y guías

del aprendizaje y los estudiantes como sujetos activos y transformadores, capaces de diseñar juegos profesionales .

A partir del análisis de los fundamentos teóricos que permiten realizar una aproximación conceptual en la investigación sobre la preparación de los estudiantes en formación inicial, la solución de los problemas profesionales y los juegos profesionales como recurso pedagógico, se precisa como variable fundamental en la investigación: *la preparación de los estudiantes mediada por juegos profesionales para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.*

Y se define como: *“un proceso organizado por profesores y docentes, mediado por el empleo de juegos profesionales para que los estudiantes apliquen conocimientos, habilidades, se motiven y se impliquen afectivamente en la búsqueda de explicaciones, alternativas, respuestas como posibles soluciones a situaciones problemáticas de la profesión que reflejan los ejes integradores de la carrera”.* (Vigoa, 2016)

Se identifican como dimensiones de la variable: la cognitiva, la afectivo-motivacional y la procedimental, cuyos indicadores son evaluados en los estudiantes, protagonistas de su formación y en los profesores y docentes, por ser los que planifican, orientan, conducen, guían el proceso de formación inicial desde la universidad, la escuela de educación especial y otros contextos educativos.

La **dimensión cognitiva** se expresa en la apropiación de los saberes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

La **dimensión afectivo-motivacional** comprende la presencia de componentes psicológicos que incentivan y sostienen la implicación afectiva de estudiantes,

profesores y docentes en la preparación para la solución de los problemas profesionales y el empleo de juegos profesionales como mediadores.

La **dimensión procedimental** se refiere a los recursos que se emplean en el proceso de formación inicial durante la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales.

Para cada dimensión, se determinan indicadores y sus descriptores de medida, los que son cualitativos y se organizan en niveles: Adecuado, Poco adecuado e Inadecuado. Se determinan seis indicadores para los estudiantes, los profesores y los docentes. (Anexo 1)

Conclusiones del capítulo

La sistematización teórica realizada permite comprender que en la educación superior, la formación inicial es un proceso que se estructura sobre bases científicas y que tiene como resultado la preparación integral de los estudiantes, para desempeñarse como profesionales de la educación, transformar su contexto educativo y transformarse a sí mismo.

Como parte del proceso de formación inicial, la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales requiere de la presentación de situaciones problemáticas de la profesión que reflejan los ejes integradores de la carrera con un enfoque problematizador, interdisciplinario y profesional pedagógico, de manera que genere la necesidad de buscar las posibles soluciones.

El asumir los juegos profesionales como recurso pedagógico permite fundamentar su empleo en el proceso de formación inicial en diferentes actividades, por varios sujetos y en diversos contextos. Su implementación como mediadores posibilita la recreación

de situaciones problemáticas de la profesión, la representación de roles y la realización de tareas de juego para preparar a los estudiantes en la búsqueda de posibles soluciones, en ambientes placenteros, divertidos, creativos y vivenciales, lo que favorece el desarrollo de la creatividad, la implicación afectiva, la autovaloración y la comunicación.

La determinación de la variable fundamental, sus dimensiones y sus correspondientes indicadores facilita la atención a la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial e implica a los estudiantes, profesores y docentes.

CAPÍTULO 2

ESTRATEGIA PEDAGÓGICA SUSTENTADA EN JUEGOS PROFESIONALES COMO MEDIADORES EN LA PREPARACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN FORMACIÓN INICIAL, PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS PROFESIONALES DE LA CARRERA EDUCACIÓN ESPECIAL

En este capítulo se caracteriza el estado actual del problema de investigación. Se valoran los resultados a partir de la indagación empírica que se realiza en la carrera Educación Especial. Se expone la estructura y funcionalidad de la estrategia pedagógica diseñada como solución y vía para aproximarse al estado deseado del proceso objeto de mejora.

2.1 Caracterización del estado actual del proceso de preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial, con énfasis en el empleo de juegos profesionales

Para desarrollar el estudio diagnóstico se siguen los siguientes pasos metodológicos fundamentales:

Primer paso: Caracterización de la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

- Selección de los grupos de estudio para la investigación.
- Elaboración y aplicación de los instrumentos para el diagnóstico.
- Análisis de los resultados de la aplicación de los instrumentos.

Segundo paso: Elaboración de la estrategia pedagógica sustentada en juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes en formación inicial, para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Incluye:

- Sistematización teórica acerca de la estrategia como un tipo de resultado científico.
- Determinación de los fundamentos y estructura de la estrategia.
- Precisión de las etapas, objetivos, acciones comunes y específicas de la estrategia.

Se realiza el estudio diagnóstico en el segundo semestre del curso 2013 - 2014, en los meses de abril a junio. En la caracterización de la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial resulta necesario involucrar a estudiantes, profesores y docentes de las escuelas donde realizan la práctica laboral en el proceso de formación inicial⁴, por lo que se sigue el criterio intencional en la conformación de los grupos de estudio:

Grupo 1: Ocho estudiantes de la carrera Educación Especial. (Estudiantes que conforman el grupo de primer año de la carrera. Cinco del sexo femenino y tres del sexo masculino, con edades comprendidas entre los 18 y 19 años)

Grupo 2: 12 profesores del colectivo de primer año de la carrera Educación Especial. El 100% es Máster en distintas modalidades, el 16,6% ostenta el grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, el 33% es Profesor Auxiliar y el 16,6% es Profesor Titular.

⁴ Los estudiantes de primer año realizan una práctica de familiarización durante una semana en el primer semestre, y otras visitas que de manera intencional se organizan a las escuelas, pero no están contempladas en el plan de estudio.

Grupo 3: Cinco docentes de la educación especial con más de cinco años de experiencia en la labor de tutoría y asesoramiento a los estudiantes de la carrera en la escuela especial en el proceso de formación inicial: tres maestros, un logopeda, un psicopedagogo. El 100% es Máster en Ciencias de la Educación, mención Educación Especial.

En la etapa de diagnóstico se determinan las regularidades del estado inicial de la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial, mediante la aplicación de métodos empíricos.

Análisis de documentos

Para realizar el análisis de documentos se emplea una guía (Anexo 2), y se aplica a los siguientes documentos: Modelo del profesional del plan de estudio “D” de la carrera Licenciatura en Educación Especial (vigente desde el 2010), los programas de las disciplinas consideradas fundamentales: Psicología, Formación Pedagógica General, Didácticas Particulares y Formación Laboral Investigativa y los programas de asignaturas que se imparten en el segundo semestre; con el objetivo de valorar las precisiones vinculadas al desarrollo del proceso de formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

El análisis realizado revela que existen diferencias entre los problemas profesionales propuestos en el Modelo del profesional y los programas de las disciplinas Psicología y Formación pedagógica general. Aun cuando existen diferencias en la identificación de los problemas, en ambas se tiene en cuenta el diagnóstico, la caracterización y el diseño de estrategias de atención educativa, pedagógica o integral para la dirección del proceso educativo. Se declara en el programa de la disciplina Didácticas

Particulares, un solo problema profesional, relacionado con la dirección del proceso educativo en general y del proceso de enseñanza-aprendizaje en particular.

El estudio comparativo por años posibilita afirmar que los objetivos se derivan de las habilidades y los niveles de independencia de los estudiantes; el problema profesional sobre el diagnóstico, la caracterización y el diseño de estrategias o alternativas pedagógicas solo se concreta en los objetivos de primer a tercer año y la habilidad que se propone lograr en primer año es de mayor complejidad que la que se identifica en segundo año.

El problema profesional relacionado con la formación de sentimientos y educación en valores, actitudes y normas de comportamiento se identifica en los objetivos de primero a quinto años, aunque sin variaciones en cada uno de ellos. La dirección del proceso educativo en general, y del proceso de enseñanza-aprendizaje en particular se identifica en todos los años, se derivan de manera gradual y por niveles de independencia, así como la comunicación educativa efectiva y la utilización de formas alternativas de la comunicación.

La valoración sistemática del trabajo y los resultados, la proyección de soluciones y el perfeccionamiento permanente, así como la necesidad de la investigación educativa, la aplicación de avances científico-tecnológicos y el autoperfeccionamiento profesional, es un problema que se refleja en los objetivos generales de primero a quinto años; sin embargo, no existe una adecuada derivación porque los objetivos de primer año tienen mayor alcance que los que se delimitan para los años siguientes. La relación entre los problemas profesionales y su concreción en los objetivos generales es poco adecuada.

En relación con las recomendaciones para la dirección del proceso de formación inicial, se constata que en la disciplina Psicología se declara la necesidad de preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales, la utilización de diferentes formas de organización para el desarrollo de las asignaturas, el empleo de protocolos, estudios de casos, la modelación y dramatización de situaciones reales y simuladas de la práctica, los estudios reales con educandos que poseen necesidades educativas especiales.

En la disciplina Formación Pedagógica General se apunta sobre la importancia de preparar a los estudiantes en la aplicación de alternativas para la solución de problemas profesionales, se sugiere la necesidad de despertar vivencias positivas en los estudiantes, la reflexión crítica y el empleo de técnicas para la autoevaluación; sin embargo, no se particulariza en recursos que posibiliten la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera.

En el programa de la disciplina Didácticas particulares, se recomienda la demostración y observación de clases para el tratamiento de determinados contenidos, pero no se sugieren recursos, vías, alternativas que puedan emplearse para preparar a los estudiantes en la dirección del proceso educativo en general y del proceso de enseñanza - aprendizaje en particular.

La disciplina Formación Laboral Investigativa propone la proyección de estrategias de enseñanza encaminadas a propiciar un aprendizaje desarrollador en los estudiantes, la creación de espacios de reflexión individual y de autopreparación, la realización de observaciones y ejercicios integradores; sin embargo, no se reflejan sugerencias que

tengan un mayor alcance orientador para los profesores y docentes, en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales.

Se analizan los programas Pedagogía II, Fonética Fonología y Lexicología, Práctica Integral de la Lengua Española II, Anatomía y Fisiología Humanas II, Práctica de la Lengua Inglesa II, Filosofía Marxista Leninista, Educación Física, Defensa Nacional, Aprender a aprender y Psicología II. Solo en un 50% de ellos aparecen declarados los problemas profesionales que desde la asignatura, se prepara a los estudiantes.

En la estrategia educativa de primer año solo aparecen planificadas dos actividades para preparar a los estudiantes en la solución de los problemas profesionales. En la dimensión curricular Formación académica se propone crear situaciones que muestren los problemas profesionales de la carrera y en la Formación laboral-investigativa, la elaboración de estrategias de intervención para la solución de problemas en la familia, la escuela y la comunidad relacionados con los educandos con necesidades educativas especiales.

Se analizan cinco planes individuales de estudiantes en formación inicial diseñados por los docentes que se desempeñan como tutores. En el 100% aparece reflejado en los objetivos la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje con un carácter correctivo-compensatorio como problema profesional y la formación de valores. En las actividades planificadas se indica la realización de estudios diagnósticos, la caracterización individual y grupal de los educandos, su entorno familiar y comunitario y la elaboración de estrategias de atención educativa.

En los planes las acciones que se planifican son generales, no se incluyen otras elaboradas por los tutores y los estudiantes, no se especifica la forma en que se van a

realizar, en qué momento, quiénes participan y evalúan. No se puntualizan las potencialidades y dificultades y con estas, las actividades a realizar para mejorar la preparación de los estudiantes. No aparecen evaluaciones parciales realizadas por los tutores ni autovaloraciones de los tutorados.

El estudio realizado devela que la relación entre los problemas profesionales y su concreción en los objetivos generales y particulares de los documentos normativos es poco adecuada, porque existen diferencias entre los establecidos en el modelo del profesional y los programas de disciplina, se concretan de diversos modos en los objetivos generales de año, no se brindan suficientes recomendaciones de recursos, vías, métodos que orienten la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera en el proceso de formación inicial y solo se tienen en cuenta en un 50% de los programas de las asignaturas.

Observación de clases

Se observan clases de las asignaturas Pedagogía II, Fonética Fonología y Lexicología, Práctica Integral de la Lengua Española II, Anatomía y Fisiología Humanas II, Práctica de la Lengua Inglesa II, Filosofía Marxista Leninista, Educación Física, Defensa Nacional, Aprender a aprender, Psicología II con el objetivo de constatar el proceso de preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial y el empleo de juegos profesionales. (Anexo 3).

Se realiza la observación de 10 clases, de ellas, seis clases prácticas y cuatro talleres, por ser formas de organización en las que los estudiantes demuestran el desarrollo

alcanzado en su preparación. En la totalidad participa el 100% de los estudiantes (ocho).

Se constata que el 75% de los profesores establecen de forma adecuada la relación entre los problemas profesionales y los objetivos, porque se declara como finalidad y se valora durante la clase, la preparación que se logra para la atención educativa de los educandos con necesidades educativas especiales, para el trabajo correctivo-compensatorio y para la autovaloración y perfeccionamiento profesional. En el 25% restante la relación que se establece es poco adecuada porque en los objetivos no aparecen reflejados los problemas profesionales de la carrera.

En el 100% de las clases, en varios momentos de su desarrollo, se establecen relaciones entre los contenidos fundamentales de otras disciplinas y asignaturas. En todas las clases observadas se organiza el trabajo en grupos para lograr la colaboración y el intercambio entre los participantes. En el 50% se les pide a los estudiantes opiniones sobre las vías, formas a emplear para implicarlos en su preparación, estos tienen dificultades para proponer ideas sobre otras formas de desarrollar las actividades en las clases prácticas, porque solo un 12,5% (uno) expresa su opinión para sugerir un modo diferente de desarrollar la actividad.

La exposición de los resultados se realiza en sesión plenaria; en el 70% de las clases se emplean como técnicas la mesa redonda (10%), el panel (20%) y la conferencia de prensa (10%), la "lluvia de ideas" (20%), "Positivo, negativo, interesante" (10%). Los juegos profesionales solo se emplean en una de las clases observadas.

La totalidad de los estudiantes logra realizar con éxito las actividades del nivel reproductivo; sin embargo, necesitan de varios tipos y niveles de ayuda para realizar

las del nivel aplicativo y solo en el 10% (una) de las clases, un 12,5 % (uno) logra proponer un resultado creativo. El diálogo que se establece entre profesores y estudiantes y entre estos es positivo, constructivo; pero al 62,5% (cinco) de ellos hay que dirigirles intencionalmente preguntas para que expresen sus opiniones, de lo contrario no participan.

Un 87,5% (siete) de los estudiantes muestran conocimientos y habilidades para el diagnóstico pedagógico y la caracterización solo en un 20% (dos) de las clases observadas, el 62,5% de los estudiantes desarrolló adecuadamente los estudios diagnósticos, protocolos, caracterizaciones y clases como resultado de su preparación para la clases prácticas y los talleres sin embargo, el 100% de ellos no logró adecuadamente integrar saberes para proponer actividades a desarrollar en las estrategias educativas, como posibles soluciones a las situaciones problemáticas de la profesión que se presentaron en clases.

En el 100% de las clases se les explica a los estudiantes la importancia de su labor profesional, la necesidad de ser responsables en la atención educativa a educandos con necesidades educativas especiales y el respeto a la diversidad humana.

En el 100% de las clases que se observan se realizan preguntas a los estudiantes sobre los logros y carencias, el 87,5% logra explicar cuáles fueron sus insuficiencias; pero, solo un 28,5% de ellos plantea algunas acciones a realizar para mejorar su preparación. El 12,5% no se autovalora y el 100% tiene dificultades para plantearse metas personales en su preparación para la solución de los problemas profesionales.

En un 50% de las clases se ofrecen oportunidades para el desarrollo de la motivación hacia la solución de los problemas profesionales, al tratar ejemplos de las funciones

que desempeñan los docentes y tomar en cuenta el estudio de casos reales de la educación especial.

El análisis de los resultados de la observación de clases permite afirmar que la preparación que poseen los estudiantes para la solución de problemas es poco adecuada, porque aunque se emplean situaciones problemáticas, los estudiantes tienen dificultades para aplicar e integrar saberes en la búsqueda de posibles soluciones a situaciones problemáticas de la profesión.

En las clases se emplean recursos pero en su mayoría son determinados solo por los profesores, los estudiantes se limitan a realizar las acciones que se les indican sin expresar sus ideas sobre cómo les gustaría proceder; aun cuando se establece la creatividad como indicador a evaluar, esta se reduce a las formas en que se presentan los resultados y no al modo en que los estudiantes puedan proponer otras alternativas y vías para la preparación en la solución de problemas profesionales de la carrera. Los estudiantes no aplican sus conocimientos y habilidades para valorar sus logros y carencias, para proponer acciones que les permita alcanzar sus metas.

Escala autovalorativa

Se aplica la escala autovalorativa a los ocho estudiantes de la carrera Educación Especial con el objetivo de analizar sus valoraciones sobre su preparación para la solución de los problemas profesionales de la carrera. Se emplea una escala con valores del 1 al 3 correspondientes a bien, regular y mal. (Anexo 4)

El 37,5% considera que sus conocimientos y habilidades para el diagnóstico y la caracterización son adecuados, por lo que se evalúan de bien; el 62,5% asume que tiene dificultades porque no logran aplicar sus conocimientos en actividades prácticas.

El 100% valora de regular sus conocimientos y habilidades en el diseño de estrategias educativas y para la modelación de actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En sus justificaciones exponen que los contenidos recibidos son muy generales, que tienen dificultades para comprender los modelos estudiados porque son diversos, que necesitan ayuda de sus profesores para modelar actividades docentes e interpretar instrumentos de investigación y determinar las acciones para integrarlas en una estrategia educativa.

El 62,5% autovalora de bien sus intereses, motivaciones, identificación y sentido de pertenencia hacia la carrera, el 37,5% se autovalora de regular. En sus respuestas los estudiantes explican que les resulta más fácil realizar los trabajos independientes con otros estudiantes, que les gusta la carrera y el trabajo con los niños.

Un 87,5% considera como regular el planteamiento de metas personales, la toma de posiciones y decisiones, el 12,5% se evalúa de mal. Refieren que les resulta difícil tomar decisiones correctas, que sean diferentes a las de otros compañeros o profesores, que necesitan dedicarle más tiempo al estudio.

El 87,5% valora de bien su disposición para la representación de roles, las dramatizaciones y el desarrollo de juegos. Fundamentan sus repuestas con ideas sobre lo divertido de los juegos (siete), la posibilidad de disfrutar las clases (cinco), el ambiente se torna más agradable (tres), aprenden mejor (cinco), pasa más rápido el tiempo (uno). El 12,5% considera mal su disposición, porque no le gusta pararse a hablar frente a otros. El 100% se autoevalúa de regular en la búsqueda de soluciones

creativas a problemas, porque necesitan de la aprobación, opinión y ayuda de otros estudiantes y profesores, para sentirse seguros en sus respuestas.

Un 37,5% se evalúa de bien su implicación afectiva en la preparación para la solución de los problemas profesionales, porque se involucran en los procesos que forman parte de su preparación. El 62,5% restante lo consideran regular a partir de valorar su falta de empeño, sistematicidad y compromiso en su preparación. El 87,5% estima que es regular la manera en integran saberes para proponer soluciones a situaciones problemáticas que reflejen los ejes integradores de la carrera, se valora de mal el 12,5%.

En resumen, los resultados de las autovaloraciones que realizan los estudiantes permiten constatar que su preparación es poco adecuada, porque la mayoría asume que tiene dificultades en los conocimientos y habilidades para la solución de los problemas profesionales. La mayoría posee una adecuada motivación por la carrera y posee disposición para la participación en juegos.

Prueba pedagógica

En calidad de prueba pedagógica se aplica un ejercicio integrador de manera oral y escrita para evaluar la preparación de los estudiantes en la solución de los problemas profesionales. El ejercicio se elabora a partir de los objetivos integradores del año y los contenidos de las asignaturas que reciben los estudiantes. (Anexo 5)

En la primera pregunta un 62,5% (cinco) identifica como potencialidades aquellas funciones ya logradas en el escolar, de estas, el 37,5% solo identifica dos elementos.

En ninguna respuesta se presenta como potencialidad lo que el escolar es capaz de hacer con la ayuda de los otros.

De los factores sociales que pueden afectar el desarrollo psicológico del escolar la totalidad identifica el alcoholismo, la agresividad, el 75% responde además de estos, el medio infraestimulante y bajo nivel cultural. Como métodos de investigación para el diagnóstico pedagógico y psicológico, el 75% propone la observación, entrevista, encuesta, un 37,5% propone además de estos, el análisis del producto de la actividad, un 12,5% (uno) el estudio de casos.

El 37,5% modela una actividad de orientación familiar según las características que se presentan en el protocolo, el 62,5% no responde la pregunta correctamente. En la representación del rol de la maestra del escolar el 87,5 % de los estudiantes asume personajes según sus vivencias, experiencias y expectativas de un maestro, el 12,5% se niega a realizar esta parte de la actividad.

Como segunda parte del ejercicio se le pide a cada estudiante que exprese con una palabra cómo se sintió durante la realización del ejercicio y sus valoraciones sobre la representación del personaje. La totalidad expuso criterios favorables sobre esta parte: divertido, entretenido, feliz, agradable, placentero, cómico, bueno.

Al pedírseles una calificación a partir de la calidad de sus respuestas, la primera expresión que ofrece la mayoría es “no sé, dígame usted, profesora”. Al insistir en la necesidad de que aprendan a autovalorarse y de que emitan sus criterios a partir del autoanálisis, un 62,5% se autoevalúa entre 5 y 4 puntos, pero no logran determinar cuáles fueron sus dificultades, en qué aspectos pueden mejorar y qué acciones deben realizar para mejorar su preparación. El otro 37,5 % se evalúa de 3 puntos sin explicar cuáles fueron sus errores. Finalmente se evalúan de la siguiente manera: cuatro

estudiantes de 5, tres de 4, uno de 3. El 87,5% obtuvo un buen resultado en el ejercicio y el 12,5% regular.

El ejercicio integrador revela que los estudiantes poseen conocimientos y habilidades adecuados, en correspondencia con el año de estudio porque más del 50% logra responder las preguntas de la prueba pedagógica. La totalidad mostró disposición para la representación de roles relacionados con la profesión. Las dificultades se encuentran en la integración de saberes para proponer una actividad de orientación familiar acorde a las necesidades que se presentan en el caso y en la autovaloración de los estudiantes.

Grupo focal

Se realiza en el espacio del colectivo de año y participan los 12 profesores. Se realiza la técnica con el objetivo de socializar las percepciones de los profesores en el proceso de preparación de los estudiantes de la carrera Educación Especial para la solución de los problemas profesionales. La guía de preguntas se diseña cuidadosamente para discutir sobre el tema en cuestión. (Anexo 6). El intercambio es dirigido por la jefa de año y las relatorías son realizadas por la investigadora con el apoyo de dos profesores del departamento, implicados en el proyecto de investigación. Algunos profesores explican cómo relacionan los problemas profesionales, los objetivos generales, de año y los integradores en sus clases, aunque la mayoría reconoce que no se logra articular de igual manera en los componentes académico, laboral, investigativo y de extensión universitaria. Aun cuando se planifican actividades

del Proyecto comunitario: “Luz y esperanza para los niños con autismo”⁵, no se realizan en su totalidad por la carencia de recursos materiales que impiden convocar a docentes de la enseñanza y otros especialistas y potenciar vivencias en los estudiantes en la atención educativa a estos educandos.

Afirman que los problemas profesionales se tienen en cuenta para la elaboración de las actividades del componente laboral; el primer año solo tiene un corto período de familiarización, lo que dificulta relacionar los contenidos teóricos con la práctica y el desarrollo de vivencias en los estudiantes. Además, señalan como una dificultad la falta de docentes de la educación especial que se involucren con disposición en la labor de preparación, al considerar en ocasiones este trabajo, como “una tarea más” y no como parte de sus funciones.

Explican que mediante las preguntas problemáticas, la búsqueda parcial, la realización de trabajos independientes que incentiven la investigación, la combinación de la vía inductiva y deductiva en clases, logran dar un enfoque problematizador a la preparación de los estudiantes.

Se exponen criterios diversos sobre la interdisciplinariedad; algunos consideran que es un trabajo que queda solo en la planeación, al determinar los nodos o núcleos teóricos que son propios de las asignaturas y sus relaciones; sin embargo, asumen que en la práctica no es sistemática la planificación de evaluaciones integradoras.

Se discute sobre la necesidad de posibilitar el trabajo cooperado en grupos, pero por criterios que no sean solo los de afinidad entre estudiantes. La mayoría está de

⁵ Proyecto comunitario en el que participan estudiantes y profesores de la carrera Educación Especial, docentes, educandos y familias de la escuela Franklin Gómez de Matanzas, en coordinación con las empresas de Servicios Comunales Provincial y Flora y Fauna del CITMA, para mejorar la socialización de los niños con autismo mediante la equinoterapia.

acuerdo con que el trabajo cooperado constituye una potencialidad en la preparación para la solución de los problemas profesionales.

Una minoría se cuestiona sobre la pertinencia de hablar de preparación de los estudiantes en la solución de los problemas profesionales desde el primer año, pero la mayoría expone criterios que dan fundamento a esta idea, como los siguientes: “los valores, las motivaciones, los intereses son cualidades que se forman y desarrollan en los estudiantes desde los primeros momentos de su formación profesional y personal”, “para que un estudiante logre ser un buen maestro debe aprender a conocer a sus alumnos, por eso debe aprender a caracterizarlos y a proponer ejercicios que estimulen su desarrollo”, “una persona puede ser excelente profesionalmente, pero no lo logra ser en toda su magnitud si no es capaz de comunicarse con las demás personas, con sus alumnos, su familia y los docentes de su escuela”, “si no preparamos a los estudiantes desde el primer año y a lo largo de toda su formación profesional en las cosas propias de la carrera, estaremos formando profesionales, pero no docentes de la educación especial”.

No se producen contradicciones en cuanto a las valoraciones de la motivación de los estudiantes por la carrera. La mayoría considera que este es un elemento positivo en la formación profesional. Respecto a la producción de ideas, objetos, procesos, estrategias o productos novedosos, los profesores explican que los estudiantes necesitan de mucha ayuda para presentar resultados creativos, se da con frecuencia que todos presentan trabajos similares, necesitan de la orientación constante para llegar al resultado.

Exponen que aunque se trata de ejercitar la autovaloración, algunos estudiantes pueden decir en ocasiones cuáles son sus dificultades, qué les faltó por realizar, pero no logran explicar cuáles son sus metas personales y qué estrategias deben seguir para mejorar su preparación.

Se produjo un debate amplio con respecto al intercambio de roles, las dramatizaciones y el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico. Para algunos profesores estas son acciones propias del teatro o de la representación de obras de la literatura infantil, que los estudiantes pueden realizar, pero crean una desorganización tal que imposibilita valorar los objetivos de la clase; la mayoría afirma que no tiene conocimientos de cómo pueden aplicar los juegos profesionales con los estudiantes y una parte valora que no tiene vivencias en el trabajo de la educación especial.

Otros consideran valiosa la posibilidad de desarrollar las actividades con los estudiantes de manera más agradable, afirman que: “los ambientes positivos posibilitan mejores aprendizajes”, “cuando se le ofrece a los estudiantes la libertad de organizar las actividades estos muestran un mayor desarrollo”, “las características propias del desarrollo de los jóvenes hace posible la interpretación de personajes a través de sus vivencias y de los modelos de docentes que han tenido, lo que convierte ese ejercicio en una oportunidad provechosa para el aprendizaje”, “cuando se le habla a los estudiantes con confianza se disminuye la distancia entre los profesores y los estudiantes, así son más abiertos al intercambio”.

La aplicación del grupo focal aporta resultados importantes. Se puede afirmar que existe un trabajo intencionado para lograr una preparación profesional en los

estudiantes desde el colectivo de año, para que desarrollen vivencias, motivaciones hacia la profesión y la participación, la colaboración y la interacción en grupos.

Existen dificultades en cuanto a lograr una relación interdisciplinaria que prepare a los estudiantes en la integración de saberes y que se contextualicen no solo desde el componente académico, sino además en el laboral, investigativo y extensionista.

Las vías, recursos, métodos que se emplean conducen a los estudiantes a la investigación, la búsqueda, pero no a la proposición, al diseño de soluciones, alternativas, de manera que puedan explicar cómo elaboran sus respuestas, desarrollen la experiencia de la actividad creadora y que asuman roles como parte de una preparación profesional anticipada. Los profesores no tienen conocimientos para emplear los juegos profesionales como recurso pedagógico aun cuando reconocen sus potencialidades como mediador en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales.

Entrevista

Se entrevistan cinco docentes de las escuelas Franklin Gómez y Héroes del Goicuría, a las que asisten educandos con retraso mental, discapacidades auditivas y visuales.

(Anexo 7)

Para obtener las respuestas de la primera interrogante, sobre el conocimiento de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial, fue necesario explicar la definición de problemas profesionales, porque el 100% de los entrevistados no conocen su significado. De ellos, un 80% (cuatro) coinciden en afirmar que los estudiantes en formación inicial deben prepararse en el diagnóstico, la caracterización y la elaboración de estrategias de atención a educandos, para la planificación de

clases, tratamientos psicopedagógicos y logopédicos. El 20% restante agrega además, las reuniones o escuelas de padres, charlas de orientación a los factores de la comunidad.

El 60% (tres) considera que tiene conocimientos y habilidades en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales porque se ha desempeñado como tutor por varios cursos, afirma que tiene disposición para atender a los estudiantes de nivel superior, pero que sus funciones como docente se superponen, lo que obstaculiza poder brindar toda la ayuda necesaria. El 40% (dos) reconoce que necesita ganar en experiencia en esta tarea y que le resulta trabajoso preparar a los estudiantes desde las actividades que se desarrollan en la escuela.

Un 60% (tres) refiere que emplea como recurso para preparar a los estudiantes en formación la demostración, el 40% el estudio de expedientes, el 80% la conversación, el 100% la observación de clases, matutinos y otras actividades. El 100% de los docentes asegura que organiza las actividades en el plan individual de sus tutorados según las orientaciones de los profesores de año, solo un 20% afirma que se planifican de conjunto con los estudiantes.

El 100% explica que el trabajo con los niños de la escuela constituye la mejor oportunidad que tienen los estudiantes para desarrollar los intereses, motivaciones, identificación y sentido de pertenencia con la carrera, formar y desarrollar valores, al emplear el lenguaje de señas, los pictogramas, las viñetas, entre otros, como formas alternativas de la comunicación; citan además los medios de enseñanza, los software educativos y otros recursos que singularizan la educación especial.

Al preguntar sobre sus motivaciones para emplear el juego y otros recursos el 100% afirma que se desarrollan juegos con los niños de la escuela y que se emplean en tratamientos y clases, pero nunca para preparar a los estudiantes en formación inicial. La totalidad afirma que no tiene conocimientos y habilidades en el empleo de juegos profesionales para la solución de problemas profesionales.

La entrevista realizada posibilita constatar que los docentes tienen dificultades en el conocimiento de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial. La motivación hacia la preparación se ve afectada porque la atención a los estudiantes la consideran como una tarea más y no como una de sus funciones como maestro formador. Ponen limitantes para realizar representaciones de roles, dramatizaciones, juegos relacionados con la profesión y no propician que los estudiantes se impliquen en su preparación al proponer las acciones y actividades a realizar en la escuela, a partir de sus necesidades de preparación.

Resultados de la triangulación de los métodos aplicados

Para realizar el proceso de triangulación metodológica de la información obtenida mediante los instrumentos que aparecen en los anexos 2, 3, 4,5 y 6, se utiliza la regla de decisión siguiente:

Se valora, por dimensión, los resultados de cada indicador en los estudiantes, profesores y docentes. El cálculo del promedio permite darle el valor final al indicador. Si el 50% o más es evaluado de adecuado se considera un logro, si el 50% o más se corresponde con el indicador poco adecuado e inadecuado se estima como una dificultad. A través de la triangulación metodológica se constata que todos los indicadores de las dimensiones como mínimo, están presentes en dos de los métodos

seleccionados para su diagnóstico, lo que se puede apreciar desde una visión horizontal (Anexo 8, figura 1,2, 3). El análisis realizado permite determinar las potencialidades y dificultades en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial, las que se explicitan a continuación.

Dimensión cognitiva

Estudiantes

Potencialidades:

- Poseen adecuados conocimientos y habilidades para seleccionar métodos de investigación y con la ayuda de los otros logran interpretar los resultados.
- Proponen actividades generales para la estrategia de atención educativa de los educandos desde el estudio de otros ejemplos.

Dificultades:

- No logran aplicar adecuadamente sus conocimientos y habilidades para caracterizar a educandos, su entorno familiar y comunitario.
- Tienen algunas dificultades para modelar actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje a partir del estudio de las regularidades de los educandos.

Profesores

Potencialidades:

- Poseen conocimientos y habilidades para establecer una adecuada relación entre los problemas profesionales y los objetivos integradores por año de estudio.
- Reconocen las potencialidades del juego como recurso pedagógico.

Dificultades:

- Sus conocimientos y habilidades para el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico son poco adecuados.

Docentes

Potencialidades:

- Reconocimiento de las potencialidades del juego como recurso pedagógico.

Dificultades:

- Conocimiento poco adecuado de los problemas profesionales y su concreción en los objetivos integradores de año y de las características de las situaciones problemáticas de la profesión como condición para la preparación de los estudiantes en la solución de problemas profesionales.
- Conocimientos y habilidades poco adecuados para el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico.

Dimensión afectivo-motivacional

Estudiantes

Potencialidades:

- Poseen una adecuada motivación profesional, identidad y sentido de pertenencia con la carrera.
- Muestran disposición para la realización de dramatizaciones, representaciones de roles relacionados con situaciones de la profesión.

Dificultades:

- La implicación afectiva es poco adecuada porque no participan de manera activa en su preparación, tienen dificultades para proponer las actividades que satisfagan sus necesidades.

Profesores

Potencialidades:

- Motivación por la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.
- Disposición para el empleo de juegos profesionales.

Docentes

Potencialidades:

- Disposición para el empleo de juegos profesionales.

Dificultades:

- Motivación para la tutoría y asesoramiento a los estudiantes de nivel superior.

Dimensión procedimental

Estudiantes

Potencialidades:

- Asimilan ayudas para autovalorar su preparación y la de sus compañeros.
- Logran solucionar problemas mediante el trabajo cooperado.

Dificultades:

- Determinación de necesidades, planteamiento de metas personales, toma de posiciones y decisiones a partir de su autovaloración.
- Búsqueda de respuestas, alternativas, productos novedosos, como posibles soluciones a situaciones problemáticas de la profesión.

Profesores

Potencialidades:

- Trabajo intencionado desde el colectivo de año para el desarrollo de vivencias, motivaciones e intereses hacia la profesión y la participación, la colaboración y la interacción en grupos y el desarrollo de valores.
- Empleo de protocolos y estudios de casos como situaciones problemáticas de la profesión.

Dificultades:

- Aprovechamiento de oportunidades para implicar de manera activa a los estudiantes en su preparación, en la toma de decisiones y el planteamiento de metas personales.
- Empleo sistemático, intencional y coherente de juegos profesionales como recurso pedagógico.

Docentes

Potencialidades:

- Empleo de situaciones problemáticas de la escuela en el desarrollo de actividades demostrativas y prácticas con los estudiantes.

Dificultades:

- Aprovechamiento de oportunidades para desarrollar en los estudiantes el protagonismo, la toma de decisiones, implicación afectiva, autovaloración y el planteamiento de metas personales.
- Empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico.

Estos resultados justifican la necesidad de diseñar acciones a implementar en el proceso de formación inicial que contribuyan a mejorar la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial. En este sentido la mediación de juegos profesionales propicia el tratamiento

a las situaciones problemáticas de la profesión y la ayuda de los otros en la búsqueda de posibles soluciones, desde el desempeño de roles propios del maestro de la Educación Especial.

2.2 Diseño de una estrategia pedagógica sustentada en juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes en formación inicial, para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial

La preparación de los estudiantes en formación inicial mediada por juegos para la solución de problemas profesionales precisa de la realización de abstracciones a fin de develar la esencia que caracteriza este proceso educativo y los nexos que se establecen entre sus componentes.

Para la elaboración del resultado científico es necesario profundizar en el término estrategia. De acuerdo con su etimología, autores como De Armas, N. (2003); Barreras, F. (2004); Ramírez, I. (2005); Sierra, R. (2008); Valle, A. (2010); Rodríguez, M. (2011), realizan una sistematización de las posiciones asumidas por otros investigadores en diversos períodos históricos y en disímiles ciencias. Sus criterios constituyen fundamentos para determinar, en la presente investigación, la concepción que se asume sobre estrategia pedagógica.

Los autores citados coinciden en afirmar que el término proviene de la voz griega *Stratégós*, utilizado para distinguir el arte de dirigir las operaciones militares. Al analizar el concepto y su evolución, Valle (2010) destaca varias tendencias que en su mayoría se vinculan a una teoría con sustento en la competencia o rivalidad; desde el punto de vista semántico lo asume como: plan, resultado del proceso, procedimiento global y permanente, conjunto o sistema de acciones.

El empleo del vocablo estrategia en el ámbito de las ciencias pedagógicas, lo enmarca en la década de los años 60 del siglo XX, con el desarrollo de investigaciones dirigidas a describir indicadores de calidad educacional. Afirma que, como resultado científico de la investigación educativa, las estrategias poseen gran valor en la solución de los problemas de la práctica al proyectar un cambio cualitativo que permite eliminar las contradicciones entre el estado actual y el deseado.

Aun cuando hay diferencias en los análisis autorales, fundamentalmente en la delimitación de los componentes de la estrategia, se pueden relacionar coincidencias al considerar la estrategia como el conjunto o sistema de acciones planificadas de manera secuencial e interrelacionadas, que responden al logro de objetivos generales y específicos, que deben transformar a corto, mediano y largo plazo.

Resulta interesante la explicación que brindan los autores mencionados sobre las especificidades de la estrategia pedagógica, la que va dirigida a varios de los componentes del proceso pedagógico, involucra a diversos sujetos en disímiles procesos y diferentes contextos, trasciende los límites de la enseñanza-aprendizaje y sus acciones implican una transformación de la realidad educativa.

Ante la necesidad de revelar la especificidad de las dimensiones de la variable fundamental que se pretende transformar, se concibe la estrategia pedagógica sustentada en juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes en formación inicial, para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial como: *El sistema de acciones lógicamente estructurado que posibilita la dirección pedagógica del proceso de formación inicial, mediado por el empleo de juegos profesionales de manera flexible, que conduce a mejorar la*

preparación de los estudiantes, desde lo cognitivo, lo afectivo-motivacional y lo procedimental, para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial. (Vigoa, 2016)

La estrategia va dirigida a los estudiantes e involucra a profesores y docentes por sus roles en el proceso de formación. Se concibe su aplicación en diferentes contextos: universidad, escuela, comunidad, desde lo académico, laboral, investigativo y la extensión universitaria. Para los profesores las acciones se plantean desde el trabajo metodológico que se desarrolla en el colectivo de año y para los docentes desde la superación posgraduada, en la que inciden los profesores del departamento de la carrera Educación Especial.

La sistematización acerca de la estrategia como resultado científico, conduce a la autora de esta investigación a determinar los componentes de la estrategia pedagógica que se propone según el diseño siguiente: objetivo, fundamentos teóricos, direcciones, etapas y acciones. En la página siguiente se presenta una visión gráfica integradora que facilita comprender la lógica de la estrategia pedagógica diseñada.

El **objetivo** de la estrategia es mejorar la preparación de los estudiantes en formación inicial, mediada por juegos profesionales, para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

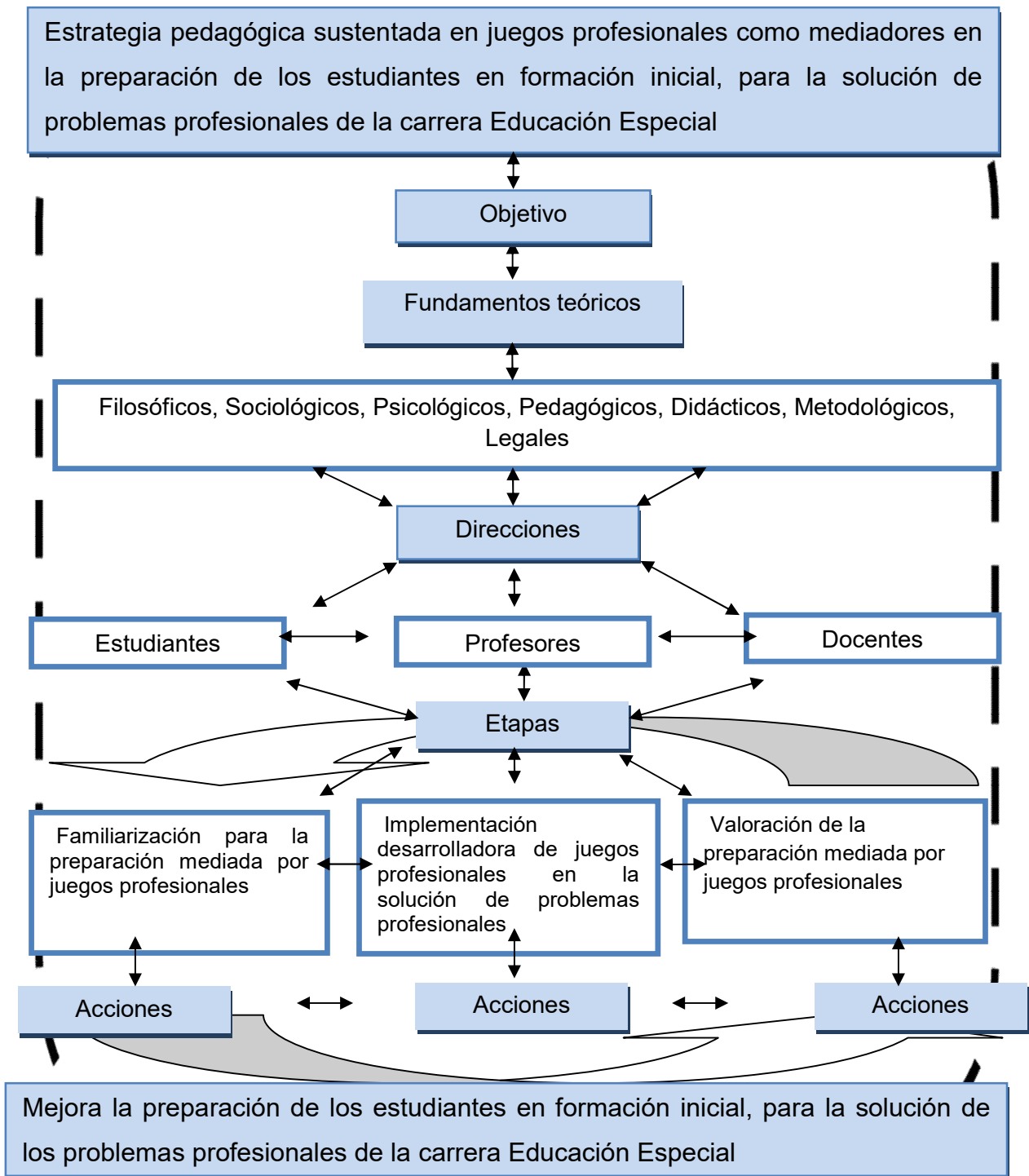


Figura 1. Representación integradora de la estrategia

Fundamentos teóricos

La estrategia pedagógica se elabora a partir de la sistematización teórica que aparece en el primer capítulo de la tesis y los resultados obtenidos en el diagnóstico. En la preparación para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial, se asumen como *fundamentos filosóficos* aquellos que brinda la Filosofía Marxista Leninista, la cual concibe todo sistema como un conjunto íntegro de elementos unidos entre sí, que aparecen como un todo único con respecto a las condiciones circundantes y favorecen un enfoque integrador en el proceso, en el que se revela la interdependencia de los factores que intervienen en él.

Los *fundamentos sociológicos* se basan en el carácter de la educación como un fenómeno social desde una posición humanista; en las relaciones comunicativas de los estudiantes con los “otros”; en las relaciones sujeto-sujeto, en este caso profesor-estudiante, estudiante-estudiante; y las relaciones recíprocas con los docentes; así como la interdependencia entre todos estos agentes.

La concepción histórico-cultural constituye el *fundamento psicológico* de la estrategia pedagógica. Se tiene en cuenta la Ley de la mediación del desarrollo psíquico, que destaca el papel de los otros en la formación de la conciencia individual. Los profesores, docentes de la educación especial, los miembros del grupo ejercen una función de mediadores y refuerzan su condición de modelos importantes, se convierten en facilitadores de la comunicación y la adquisición de la cultura general y profesional en el desarrollo de juegos profesionales.

El rol de las vivencias en el desarrollo psíquico constituye un fundamento importante, al considerarse como valiosas las vivencias que experimentan los estudiantes durante

el juego en la solución de problemas profesionales, recreados en situaciones simuladas o reales de la práctica, las que permiten que la actividad adquiera para ellos, una determinada significación positiva.

La unidad entre lo afectivo y lo cognitivo, la zona de desarrollo próximo y la relación entre la enseñanza y el desarrollo, se establecen como fundamentos psicológicos, al inferir que la creación de un clima emocional afectivo favorable durante el juego constituye una condición importante para contribuir a la formación inicial de los estudiantes. La realización de tareas profesionales durante el juego acrecienta el interés y favorece la fijación de los contenidos.

Los estudiantes aprenden a solucionar en los juegos los problemas profesionales de la carrera, primero con ayuda de los otros y luego de manera independiente, apoyándose en las potencialidades. Estos aprendizajes le permiten transferir sus conocimientos a nuevas situaciones, simuladas o de la práctica laboral. La determinación adecuada, organizada e intencional de los juegos que se diseñan, a partir de los procesos que están en formación en los estudiantes, contribuye a que la enseñanza conduzca al desarrollo.

Los *fundamentos pedagógicos* tienen su sustento en la relación de la teoría con la práctica; la unidad de lo instructivo, lo educativo y lo desarrollador; la vinculación de la educación con la vida, el medio social y el trabajo. La preparación de los estudiantes, mediada por juegos profesionales, tiene un carácter científico, al considerar los contenidos de la carrera y los avances científico-técnicos, las necesidades e intereses que la sociedad cubana demanda a los docentes de la educación especial.

Las situaciones problemáticas de la profesión que se recrean en los juegos profesionales toman como base los objetos y fenómenos reales o simulados para situar al estudiante en los contextos de su futura actuación profesional. Se establecen vínculos entre los diferentes contextos educativos, al reflejar problemáticas de la escuela, la familia, la comunidad y la sociedad en general.

Se concibe al estudiante como sujeto activo de su preparación al enfrentarlo a situaciones problemáticas de la profesión en las cuales tenga que movilizar sus recursos cognitivos y afectivos para solucionarlas, en dependencia de sus características individuales, potencialidades y nivel de desarrollo alcanzado.

Los *fundamentos didácticos* se encuentran en la posibilidad de enseñar a los estudiantes a enfrentarse a situaciones problemáticas de la profesión que requieran de la aplicación de conocimientos y habilidades, de análisis, síntesis, comparaciones, generalizaciones y abstracciones con el fin de proponer soluciones creativas. Los contenidos de las disciplinas y asignaturas que se enseñan son accesibles porque se presentan de manera gradual, acorde a los años de estudio.

Durante el juego se promueve la socialización, el planteamiento de juicios de valor, la explicación, argumentación. Los estudiantes establecen una mayor y mejor comunicación con “los otros”, se hacen más intensos, frecuentes y determinantes los procesos cognitivos y sus resultados.

Los estudiantes tienen la posibilidad de conocer y comprender el qué, el cómo y el para qué de la preparación para la solución de los problemas profesionales, lo que potencia la implicación afectiva en su formación inicial.

Los momentos y fases de juegos profesionales orientan a estudiantes, profesores y docentes, en tanto se establecen objetivos, tareas, roles, que direccionan su empleo como recurso pedagógico.

Los fundamentos metodológicos se encuentran en el desarrollo de las etapas y fases que orientan el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico dinámico, entretenido, participativo, que permite el disfrute, el deleite a partir de la libertad de autoexpresión creadora de los estudiantes en las representación de roles y la propuesta de soluciones desde sus posiciones, vivencias y valoraciones.

Los *fundamentos legales* se basan en las normativas para la formación inicial de los profesionales de la educación superior. Entre los documentos normativos para la formación inicial se encuentran: Resolución Ministerial 210 del 2007 de la Educación Superior; el Modelo del profesional del plan de estudio D del maestro de la Educación Especial y el Plan del Proceso Docente.

Las **direcciones de la estrategia** son:

Dirección 1. Estudiantes en formación inicial de la carrera Educación Especial

Los estudiantes son los protagonistas y responsables de su preparación para la solución de los problemas profesionales, por lo que deben ser participantes activos, reflexivos, creativos en su proceso de formación inicial.

Dirección 2: Profesores que dirigen el proceso de formación inicial de los estudiantes de la carrera Educación Especial

En el proceso de formación inicial los profesores organizan, dirigen y evalúan la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales. Al emplear los juegos como mediadores, las influencias educativas adquieren una

intencionalidad, desde el colectivo de año, las disciplinas y asignaturas, las actividades extensionistas e investigativas.

Dirección 3. Docentes de la Educación Especial

Los docentes de la educación especial (maestros, logopedas, psicopedagogos y otros especialistas), tienen entre sus funciones la preparación de los estudiantes desde el contexto de la educación especial. El empleo de juegos profesionales en la escuela permite que los estudiantes aprendan a solucionar problemas profesionales en condiciones reales, desde la experiencia práctica.

La estrategia se estructura en tres **etapas**:

- 1. Familiarización para la preparación mediada por juegos profesionales**
- 2. Implementación desarrolladora de juegos profesionales en la solución de problemas profesionales**
- 3. Valoración de la preparación mediada por juegos profesionales**

Las etapas están interrelacionadas, se determinan acciones que son generales y específicas para cada dirección, las que pueden ser enriquecidas a partir de la implementación de la estrategia.

La **primera etapa** se denomina: **Familiarización para la preparación mediada por juegos profesionales**, parte del diagnóstico inicial del proceso de formación inicial y propone el desarrollo de acciones para familiarizar a los estudiantes, profesores y docentes con el empleo de juegos profesionales como mediador en la solución de problemas profesionales. Las acciones que se diseñan para este momento son objeto de seguimiento en las etapas posteriores.

Objetivos:

- Diagnosticar la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.
- Familiarizar a estudiantes, profesores y docentes con el empleo de juegos profesionales como mediador en el proceso de preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Acciones generales:

- Motivación a estudiantes, profesores y docentes, como condición previa al desarrollo de las acciones de la estrategia pedagógica.
- Determinación de los indicadores dirigidos a diagnosticar la preparación de los estudiantes en el proceso de formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.
- Selección de los métodos y elaboración de los instrumentos donde se materialicen los indicadores de las dimensiones.
- Aplicación y tabulación de los instrumentos.
- Precisión de las regularidades del diagnóstico.
- Organización de los recursos humanos y materiales que garanticen el éxito de la aplicación de las acciones.

Acciones específicas:

Dirección 1. Estudiantes en formación inicial de la carrera Educación Especial

- Diagnóstico de la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial, según los objetivos integradores de año.

- Motivación para el empleo de juegos profesionales en el proceso de formación inicial.(Tratamiento a contenidos de asignaturas del currículo, realización de actividades de la práctica laboral investigativa, de proyectos socioculturales y de extensión universitaria)
- Implicación en el desarrollo de técnicas participativas, dinámicas de grupo, dramatizaciones de cuentos, para potenciar el desarrollo de saberes sobre la representación de roles, la modelación de situaciones problemáticas de la profesión de la profesión, la identificación y búsqueda de posibles soluciones.

Dirección 2. Profesores que dirigen el proceso de formación inicial de los estudiantes de la carrera Educación Especial

- Diagnóstico de las necesidades de preparación de los profesores para el empleo de juegos profesionales en el proceso de formación inicial.
- Incorporación de las actividades de preparación metodológica al sistema de trabajo metodológico del departamento docente, de las disciplinas y estrategias educativas de los colectivos de año.
- Planificación y ejecución de actividades de preparación metodológica a profesores.
- Diseño de juegos profesionales en correspondencia con los problemas profesionales y su concreción en los objetivos integradores de año, los contenidos de las asignaturas y su relación interdisciplinaria, para el componente académico, laboral, investigativo y de extensión universitaria.
- Planificación desde el colectivo de año de los momentos de aplicación de juegos profesionales para el componente académico, laboral, investigativo y de extensión universitaria.

Dirección 3. Docentes de la Educación Especial

- Diagnóstico de las necesidades de preparación de los docentes para el empleo de juegos profesionales en la práctica educativa.
- Incorporación de las actividades de superación al plan de superación del centro escolar.
- Planificación y ejecución de actividades de superación a los docentes para el empleo de juegos profesionales.

La **segunda etapa: Implementación desarrolladora de juegos profesionales en la solución de problemas profesionales** se dirige al desarrollo de acciones para el empleo de juegos profesionales en el proceso de formación inicial.

Objetivo:

- Implementar juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Acciones generales:

- Aplicación de juegos profesionales en el proceso de formación inicial.
- Elaboración de relatorías de la implementación de juegos profesionales.
- Rediseño de las propuestas de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales.

Acciones específicas:

Dirección 1. Estudiantes en formación inicial de la carrera Educación Especial

- Elaboración de protocolos sobre los estudios de casos realizados a educandos con necesidades educativas especiales.

- Elaboración de registros de sistematizaciones sobre las actividades de la práctica laboral investigativa, proyectos socioculturales y comunitarios, relacionados con los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.
 - Caracterización de profesores, docentes, padres y otros para el diseño de roles o personajes a representar en los juegos profesionales.
 - Identificación de problemas profesionales y búsqueda de posibles soluciones a situaciones problemáticas de la profesión.
 - Preparación a los estudiantes para diseñar juegos profesionales a partir del desarrollo de saberes con el empleo del recurso pedagógico, según los objetivos integradores del año, la experiencia en el estudio de casos de educandos con necesidades educativas especiales, la sistematización de la práctica laboral investigativa, la caracterización de profesores y docentes.
 - Presentación y aplicación de las propuestas de juegos profesionales diseñadas por los estudiantes.
 - Preparación de los estudiantes en los juegos profesionales, para la identificación y búsqueda de posibles soluciones a situaciones problemáticas de la profesión
- Sistematización de las experiencias de los estudiantes en el diseño y desarrollo de juegos profesionales como mediadores en la preparación para la solución de los problemas profesionales.

Dirección 2. Profesores que dirigen el proceso de formación inicial de los estudiantes de la carrera Educación Especial

- Aplicación de juegos profesionales en actividades académicas, de la práctica laboral, investigativas y de extensión universitaria.

- Elaboración de relatorías de la implementación de juegos profesionales.
- Rediseño de las propuestas de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales.

Dirección 3. Docentes de la Educación Especial

- Aplicación de juegos profesionales en actividades académicas, de la práctica laboral, investigativas y de extensión universitaria.
- Elaboración de relatorías de la implementación de juegos profesionales.
- Diseño de protocolos que reflejen situaciones reales de la educación especial para ser empleados por los estudiantes, profesores y docentes, en juegos profesionales.
- Rediseño de las propuestas de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales.

La tercera etapa **Valoración de la preparación mediada por juegos profesionales** permite constatar el estado real de las transformaciones en la preparación integral de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial. Sus acciones se implementan durante todas las etapas de la estrategia y no como una acción aislada dentro de la misma, lo que facilita la retroalimentación y los cambios necesarios.

Objetivo

- Valorar los logros que se obtienen en la preparación de los estudiantes en formación inicial, mediada por juegos profesionales, para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Acciones generales:

- Control del cumplimiento del cronograma convenido y de las acciones propuestas.

- Valoración de los logros que se obtienen en la preparación de los estudiantes, mediada por los juegos profesionales, desde lo cognitivo, lo afectivo-motivacional y lo procedimental, para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.
- Constatación del estado de satisfacción personal de estudiantes, profesores y docentes respecto a las acciones de la estrategia y los beneficios de su aplicación para mejorar la preparación de los estudiantes en formación inicial.
- Rediseño de acciones para mejorar la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Acciones específicas:

Dirección 1. Estudiantes en formación inicial de la carrera Educación Especial

- Valoración de la preparación mediada por los juegos profesionales, desde lo cognitivo, lo afectivo-motivacional y lo procedimental, para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.
- Autovaloración de los logros que se obtienen en la preparación, mediada por los juegos profesionales, para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Dirección 2. Profesores que dirigen el proceso de formación inicial de los estudiantes de la carrera Educación Especial

- Presentación, aprobación y reelaboración de los elementos a valorar en la preparación de los estudiantes mediada por los juegos profesionales.

- Valoración de los logros que se obtienen en la preparación de los estudiantes mediada por los juegos profesionales, para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Dirección 3. Docentes de la Educación Especial

- Presentación, aprobación y reelaboración de los elementos a valorar en la preparación de los estudiantes mediada por los juegos profesionales.
- Valoración de los logros que se obtienen en la preparación de los estudiantes mediada por los juegos profesionales, para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial, desde la práctica educativa.

El cumplimiento de los objetivos y las acciones correspondientes permite el tránsito de una etapa a otra de la estrategia de manera flexible y permite que sean valorados los cambios del estado real al deseado en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Conclusiones del capítulo

La caracterización de la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial se realizó sobre la base de sus dimensiones, indicadores y descriptores de medida. El análisis de los resultados de los métodos investigativos empleados permite delimitar las potencialidades y dificultades de los estudiantes, profesores y docentes.

Las principales dificultades de los estudiantes se encuentran en la aplicación de sus conocimientos y habilidades para proponer soluciones acertadas y creativas a situaciones problemáticas que reflejan los problemas profesionales, la participación activa en la determinación de los recursos, vías, actividades a desarrollar en su

formación inicial como parte de su implicación afectiva y la autovaloración de su preparación, proceder que deviene en un recurso de mejora personal y profesional.

Los profesores y docentes que interactúan con los estudiantes desde la universidad y las escuelas de la educación especial, necesitan orientaciones para el empleo de juegos profesionales en el proceso de formación inicial.

En correspondencia con los resultados del diagnóstico se presenta una estrategia pedagógica que concibe acciones para sus tres direcciones, de modo que los juegos profesionales medien en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial, en las actividades académicas, laborales, investigativas y de extensión universitaria.

CAPÍTULO 3

VALIDACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE PREPARACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN FORMACIÓN INICIAL, MEDIADA POR JUEGOS PROFESIONALES, PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS PROFESIONALES DE LA CARRERA EDUCACIÓN ESPECIAL

En este capítulo se exponen los resultados de la validación teórica, a partir de la aplicación del método criterio de expertos, el proceso de implementación de la estrategia en la carrera Educación Especial y su validación a través del empleo del estudio de caso.

3.1 Validación teórica de la estrategia propuesta mediante el criterio de expertos

Con el objetivo de comprobar la pertinencia y validez de la estrategia pedagógica dirigida a mejorar la preparación del estudiante en formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial, se aplica una encuesta a 30 expertos, profesores y docentes que están vinculados a la formación inicial universitaria. Se someten a consideración sus componentes estructurales, así como sus etapas.

En la selección de los expertos se tienen en cuenta los requisitos siguientes:

- Poseer título de la Educación Superior.
- Contar con más de cinco años de experiencia en la formación inicial.
- Haber realizado investigaciones y brindado tutoría al trabajo científico estudiantil y/o profesoral sobre el tema.

- Mostrar disposición para colaborar con la investigación.

El grupo de expertos está integrado por 30 profesionales. El 93,3% (28) se desempeña como profesor de la Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, de ellos: 15 (50 %) son profesores del Departamento de Educación Especial, nueve (30 %) del Departamento de Educación Primaria y Preescolar y cuatro (13,3%) del Departamento de Formación Pedagógica General. El 6,6% (dos) son docentes de la Educación Especial.

Seis (20%) tienen entre cinco y 10 años de experiencia en la formación universitaria de nivel superior, siete (23%) tienen entre 10 y 15 años de experiencia en este trabajo, 17 (57%) cuentan entre 25 y 30 años. Los 30 son Licenciados en Educación, de ellos 14 (47%) son Doctores en Ciencias Pedagógicas, 16 (53%) poseen el título académico de Máster en Ciencias de la Educación (uno en Psicopedagogía, 10 en Ciencias de la Educación Superior y cinco con mención en Educación Especial), lo que contribuyó al nivel de profundidad de las valoraciones críticas realizadas.

El coeficiente de conocimiento (K_c) de los expertos oscila entre 0,7 y 1 su grado de valoración se calcula para determinar el coeficiente de competencia (K) (Anexo 9), en el que se obtiene como resultado que, de los 30 expertos, 25 tienen un coeficiente de competencia alto y cinco con un coeficiente de competencia medio, lo que hace que se utilicen todos los expertos para la consulta sobre los aspectos que se proponen en la estrategia pedagógica.

A cada experto se le entrega el resumen de los contenidos fundamentales de la estrategia y la guía de la encuesta (Anexo 9) para que expresen sus ideas y criterios sobre la validez, pertinencia o insuficiencias que presenta el resultado científico de la

investigación. Se someten a consideración cuatro aspectos, sobre los cuales deben expresar su valoración mediante una escala de cinco categorías, además de dos preguntas para presentar sus reflexiones sobre las bondades, deficiencias e insuficiencias que presenta la estrategia pedagógica.

El criterio valorativo a tener en cuenta como resultado final es el que mayor número de especialistas seleccionen y por tanto, el que obtenga mayor por ciento. Cuando las afirmaciones valoradas en el instrumento obtienen resultados de:

- Muy adecuado, se considera como una fortaleza.
- Bastante adecuado, se considera como un resultado bueno.
- Adecuado, se considera como un resultado aceptable.
- Poco adecuado, se considera como una dificultad.
- Totalmente en desacuerdo, se considera como una insuficiencia.

El criterio de los expertos permite arribar a conclusiones con respecto al nivel de importancia de los aspectos evaluados. El aspecto referido al grado de relevancia de las posiciones teóricas que sustentan la estrategia pedagógica es considerado por el 46,6% (14) de los expertos como muy adecuado, por el 43.3% (13) de bastante adecuado y por el 10% (tres), de adecuado. Reconocen el grado de relevancia de las precisiones para el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico y se califica este aspecto con categorías de muy adecuado en el 43.3% (13) de los expertos, de bastante adecuado por el 50% (15); mientras que el 6.6 % (dos) lo cataloga como adecuado.

En relación con el grado de relevancia de las acciones para mejorar la formación inicial de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera

Educación Especial el 50% de los expertos (15), emite sus valoraciones en la categoría de muy adecuado, el 33,3 % (10) de bastante adecuado; mientras que el 16,6 % de los expertos (cinco) lo declara como adecuado.

Al valorar la utilidad práctica de la estrategia pedagógica propuesta, el 53.3% (16) de los expertos considera este aspecto como muy adecuado, el 36.6% (11) bastante adecuado y el 10% (tres) lo evalúa como adecuado.

Fueron de gran utilidad las valoraciones emitidas por los expertos para el perfeccionamiento de la estrategia, las que estuvieron relacionadas con:

- Considerar entre los fundamentos teóricos de la estrategia la determinación de los metodológicos y los didácticos.
- Particularizar las acciones de la estrategia por direcciones en cada una de las etapas.
- Lograr una mayor concreción de las acciones en la estrategia propuesta para el diseño de juegos profesionales por los estudiantes.

La evaluación de la estrategia por los expertos es favorable, permite que sea considerada como un resultado con pertinencia y validez científica. Las valoraciones y recomendaciones condicionan nuevos cambios para su perfeccionamiento. De esta forma, se procede a la implementación en el proceso de formación inicial de la carrera Educación Especial, para valorar sus resultados en la práctica.

3.2 Resultados de la aplicación de la estrategia propuesta en la carrera Educación Especial

La estrategia pedagógica se aplica desde el curso 2014-2015 hasta el curso 2015-2016. Participan los ocho estudiantes de la carrera Educación Especial que transitan

de segundo al tercer año en el tiempo que se realiza el estudio, 15 profesores del Departamento de Educación Especial, que forman parte del colectivo de segundo y tercer año y cinco docentes de la Educación Especial. La etapa de *Familiarización para la preparación mediada por juegos profesionales* comprende el período de septiembre-diciembre del curso 2014-2015. La etapa de *Implementación desarrolladora de juegos profesionales en la solución de problemas profesionales* desde diciembre del curso 2014-2015 hasta mayo del curso 2015-2016 y la *Valoración de la preparación mediada por juegos profesionales* se desarrolla desde noviembre del 2014 hasta mayo del 2016.

En la **primera etapa** se toma como punto de partida los resultados del diagnóstico de los estudiantes y los docentes⁶, al coincidir los grupos de estudio en el diagnóstico de la investigación y en la implementación de la estrategia.

- Se desarrollan acciones para motivar a los estudiantes por el empleo de juegos profesionales.
- Se determinan las necesidades de preparación metodológica de los profesores del Departamento de Educación Especial.
- Se planifican y ejecutan cinco actividades metodológicas dirigidas a los profesores para el empleo de juegos profesionales: una reunión metodológica, una clase abierta y tres talleres.
- Se planifica y ejecuta una conferencia de postgrado y dos talleres con los docentes.

⁶ Se encuentran en el Capítulo 2, de la página 81 a la 86.

- Se incorporan las actividades metodológicas al sistema de trabajo metodológico del departamento docente, de las disciplinas, estrategias educativas de años y al plan de superación de las escuelas implicadas.
- Se organizan y aseguran los recursos humanos y materiales para garantizar el éxito en la aplicación de las acciones.
- Los profesores y docentes diseñan juegos profesionales para el componente académico, laboral, investigativo y de extensión universitaria.

La **segunda etapa**: *Implementación desarrolladora de juegos profesionales en la solución de problemas profesionales* conlleva al empleo de juegos profesionales en el proceso de formación inicial como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

- Se emplean juegos profesionales en clases, actividades de la práctica, investigativas y de extensión universitaria.
- Se elaboran relatorías de la implementación de los juegos profesionales.
- Se crean juegos profesionales por los estudiantes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.
- Se rediseñan las propuestas de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales.

En la **tercera etapa**: *Valoración y control de la estrategia pedagógica* se constata el estado real de las transformaciones en la preparación integral de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

- Se controla el cumplimiento del cronograma convenido y de las acciones propuestas.

- Se valoran los logros que se obtienen en la preparación de los estudiantes, mediada por juegos profesionales, desde lo cognitivo, lo afectivo-motivacional y lo procedimental, para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.
- Se constata el estado de satisfacción personal de estudiantes, profesores y docentes sobre las acciones de la estrategia y los beneficios de su aplicación para mejorar la preparación de los estudiantes en formación inicial.
- Se rediseñan de acciones para mejorar la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Para valorar los logros que se obtienen por etapas, se emplea el estudio de casos al ser un método que permite un análisis profundo y detallado de una unidad única, el estudio de fenómenos en su contexto real, se emplean múltiples fuentes de información y su finalidad es una rica descripción del objeto que se investiga. (Ramírez, Castellanos & Figueredo, 2008)

Un caso puede ser una persona, una organización, un programa de enseñanza, una colección, un acontecimiento particular. Su tipología puede ser diversa. (Rodríguez, 2009). Según la naturaleza del informe final, Barrio et al. (s/f) el estudio de casos que se presenta es evaluativo porque describe, explica y se orienta a la formulación de juicios de valor que constituyen la base para tomar decisiones.

El estudio de casos se estructura atendiendo a fases que propone la selección y definición del caso, localización de las fuentes de datos y elaboración del informe, las que se explican a continuación (Barrio, et al.; s/f):

Selección y definición del caso:

Se realiza el estudio de casos al colectivo de año para comprender cómo funcionan todas las partes que lo componen en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Objetivo de investigación:

El objetivo del estudio de casos es valorar la preparación que se logra en los estudiantes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial mediado por juegos profesionales en cada una de las etapas de la estrategia pedagógica propuesta.

Pregunta(s) que orientan la recogida de datos:

La idea científica a defender presupone obtener respuesta, a nivel de estudio de casos, a la interrogante siguiente: ¿Qué mejoras se logran en la preparación de los estudiantes mediada por juegos profesionales para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial?, para la que se valoran las dimensiones e indicadores definidos en la operacionalización de la variable fundamental.

Sujetos que pueden ser fuentes de información:

La información para el estudio de casos se obtiene de los estudiantes de la carrera Educación Especial, los profesores del colectivo de año y docentes.

Fuentes de datos:

La estrategia de obtención de información que se utiliza para el estudio de casos es:
(Anexo 11)

- Análisis de documentos

- Observación de actividades
- Encuesta
- Cuestionario de satisfacción grupal

Informe del estudio de casos:

Para la aplicación de las acciones de la primera etapa de la estrategia, se tienen en cuenta los resultados del diagnóstico realizado a los ocho estudiantes de la carrera Educación Especial, al ser estos mismos los que participarán en la preparación mediada por los juegos profesionales para la solución de los problemas profesionales, en segundo y tercer año.

Se seleccionan para participar en las actividades metodológicas a 15 profesores del Departamento de Educación Especial por ser miembros del proyecto de investigación, conformar el colectivo de segundo año y estar proyectados como miembros del colectivo de carrera de tercer año en el curso 2015-2016.

Se aplica una encuesta para conocer las necesidades de orientación de los profesores para el empleo de juegos profesionales. Los resultados revelan que el 66,6% (10) necesita ser orientado para implementar el recurso, de ellos, ocho demandan la ejemplificación y demostración de juegos en diversas actividades y cuatro requieren de explicaciones sobre la elaboración de las situaciones problemáticas de la profesión y los roles a representar. El resto se considera preparado para emplearlos como mediadores en la preparación de los estudiantes. El 100% se muestra motivado y dispuesto para prepararse en el tema.

Dentro de las opciones que se indican como oportunidades del proceso de formación inicial para implicar afectivamente a los estudiantes en su preparación, el 100%

considera la modelación de acciones en la estrategia educativa a partir de las necesidades de los estudiantes, un 33,3% la organización de clases prácticas y talleres por los criterios de los estudiantes. Solo el 6,6% emplea los juegos profesionales como recurso pedagógico en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.

Se estudia el plan metodológico del Departamento de Educación Especial del curso 2013-2014 y se constata que no se han desarrollado actividades en ese período relacionadas con el empleo de juegos profesionales. En el plan metodológico del curso 2014-2015, se concreta la posibilidad de incluir cinco actividades metodológicas que respondan al problema conceptual-metodológico: ¿Cómo mejorar la preparación de los estudiantes, mediada por los juegos profesionales, para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial?

En la reunión del colectivo de segundo año de la carrera Educación Especial, en el mes de septiembre de 2014, se presenta la estrategia pedagógica a los profesores para sensibilizarlos con los propósitos de la investigación. Una vez que se aprueba la realización de las actividades metodológicas, se toman acuerdos relacionados con las fechas, lugar, participantes, medios técnicos necesarios, como parte de la organización de los recursos humanos y materiales.

En el análisis de documentos se constata que las actividades se incorporan al plan metodológico del Departamento de Educación Especial y consecuentemente al de las disciplinas Psicología, Formación Pedagógica General, Didácticas particulares, al plan de actividades del Proyecto de investigación: “La formación inicial para la solución de

los problemas profesionales de la carrera Educación Especial”, a la estrategia educativa de segundo año.

Se desarrolla la reunión metodológica en el mes de octubre de 2014 con el tema: “Los juegos profesionales en el proceso de formación inicial” (Anexo 12) y el objetivo es analizar las concepciones generales sobre los juegos profesionales como recurso pedagógico que media la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial. La dirige la investigadora y participan 15 profesores del departamento de Educación Especial.

Durante la reunión se analizan las dificultades de los estudiantes para la solución de problemas profesionales, se valoran sus causas y posibles acciones a realizar. Se llegan a acuerdos relacionados con la necesidad de preparar a los estudiantes para que logren proponer alternativas, dar respuestas, explicaciones a situaciones problemáticas que reflejen los problemas profesionales de la carrera, la elaboración de juegos profesionales y la redacción de artículos científicos relacionados con la temática para presentar en eventos y publicar en revistas.

Se propone motivar a los estudiantes mediante el análisis de materiales audiovisuales, lectura de obras literarias y textos científicos, además de la realización de técnicas participativas.

Se acuerda emplear en la segunda conferencia del Tema I de la asignatura Psicología II el video “Cuerdas”, de Producciones Cinematográficas S.A., en www.DESCARGASMIX.com, el que en ocho minutos presenta la trama de un niño con una limitación física que llega a la escuela y una niña, coloca cuerdas para atar sus

manos y pies a las del niño para que este, desde su silla de ruedas, pase un tiempo divertido y pueda comunicarse, mediante diferentes juegos.

Se recomienda para la asignatura Didáctica I el análisis del video: “¿Te atreves a soñar?”, de Matti Hemmi, en www.lnknowation.com, el que invita a reflexionar sobre la necesidad de los seres humanos de salir de la llamada “zona de confort” para decidirse a estar en la “zona creativa”, en la que la persona se traza metas, se impone retos para su desarrollo.

El video “¿Qué tiene de especial?”, de Campaa Fundacin ONCE 2011, para la asignatura Anatomía y Fisiología Humana III, en la que una niña con síndrome Down logra mediante juegos, importantes aprendizajes como el resto de sus coetáneos.

Se presenta como otras posibles actividades, el empleo de algunos juegos de recreación dramática de conductas en el hogar, la escuela y la comunidad de Mesa (2011), para que los estudiantes representen roles diversos, tales como: “Maestra, la llaman por teléfono”, en el que se propone recrear dramáticamente conductas que surgen en el aula cuando un grupo de alumnos quedan solos porque la maestra fue a responder una llamada telefónica impostergable: “El Extraterrestre”, para recrear lo que pasaría en el aula si, sin aviso alguno, entra un ser extraterrestre.

El primer taller metodológico (Anexo 12) se desarrolla en octubre de 2014, lo dirige la investigadora y participan 13 profesores. El tema que se trata es: “El empleo de juegos profesionales como mediadores para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial” y se desarrolla con el objetivo de mostrar algunos ejemplos de juegos profesionales elaborados por la investigadora.

Se brinda una fundamentación teórica acerca del tema. Mediante el análisis, la explicación, la demostración y la argumentación se orienta a los profesores cómo modelar y emplear juegos profesionales dirigidos a preparar a los estudiantes para la solución de los problemas profesionales y las particularidades de su concreción en clases, en las actividades laborales, investigativas y extensionistas que se organizan desde el colectivo de año. Se propone el empleo de la guía metodológica de Andreu (2005) para que los profesores valoren su preparación en el tema.

La clase abierta se desarrolla por la investigadora en noviembre de 2014 con los estudiantes de segundo año de la carrera Educación Especial. Se imparte en la asignatura Psicología II. Se presenta como tema: "Alteraciones psicopatológicas más frecuentes en la niñez y la adolescencia". Los contenidos que se tratan son: Los síntomas psicopatológicos más frecuentes de la personalidad en la niñez y la adolescencia. Se plantea como objetivo: Identificar síntomas psicopatológicos a partir del estudio de protocolos para la solución de problemas profesionales.

Durante la clase abierta se demuestra a los ocho profesores que la observan, los aspectos relativos a los acuerdos de las actividades anteriores, sobre el empleo del juego profesional: presentación de la situación problemática basada en el estudio de un protocolo, los roles, funciones, tareas, reglas para la reflexión, inicial, la representación lúdica y la reflexión final. En un segundo momento se analiza la clase y se ofrecen recomendaciones.

El segundo taller (Anexo 12) se desarrolla en noviembre de 2014, lo dirige la investigadora y participan 12 profesores. Se presenta como tema: "El empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico que media la preparación de los

estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial”. Se realiza con el objetivo de ejemplificar el empleo de juegos profesionales. En el taller se presenta una propuesta de juegos profesionales⁷, a partir de los cuales los profesores realizan las actividades propuestas y llegan a presentar como resultado, juegos profesionales que reflejan situaciones problemáticas de la profesión, contenidos de varias asignaturas y tareas de juegos diversas. Los participantes completan la frase “Estos juegos profesionales son” en la técnica que se utiliza para el cierre como: “divertidos”, “agradables”, “placenteros”, “entretenidos”. El tercer taller (Anexo 12) se desarrolla en diciembre de 2014. Lo dirige la investigadora y participan 15 profesores. Se presenta como tema: “El diseño de situaciones problemáticas de la profesión en los juegos profesionales para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial”. Se le presta atención a la elaboración de situaciones problemáticas de la profesión y protocolos que sirvan de material de apoyo para el diseño de otros juegos profesionales. Los profesores valoran lo que les aporta a su preparación, el desarrollo de las actividades metodológicas.

En el completamiento de la frase de la técnica que se emplea para el cierre, exponen criterios como: “es gratificante aprender nuevas cosas para mejorar nuestra labor como profesionales”; “me siento satisfecha por lo que me han aportado la actividades metodológicas”; “espero que el empleo de juegos permita que los estudiantes tengan aprendizajes significativos”. Se toma como acuerdo elaborar un folleto de juegos profesionales como material de apoyo a la docencia universitaria.

⁷ Propuesta inicial de juegos profesionales elaborados por la autora de esta investigación para conformar el folleto de juegos profesionales, los que fueron enriquecidos con las sugerencias de profesores y docentes.

Como parte del desarrollo de las acciones de la estrategia, se comienza la preparación de los docentes en octubre del 2014, la que se fundamenta en las necesidades de estos y las posibilidades de insertar las actividades al plan de superación y postgrado que asesora el Departamento de Educación Especial y al sistema de trabajo de la escuela. Participan los cinco docentes seleccionados en el estudio diagnóstico y se llega al acuerdo de realizar los encuentros en la escuela Franklin Gómez.

La primera actividad (Anexo 13) la dirige la investigadora y participan 5 docentes y dos profesores del departamento de Educación Especial. La conferencia de postgrado tiene como tema “La preparación de los estudiantes en formación inicial desde el contexto escolar. Los problemas profesionales como ejes integradores”. Se desarrolla con el objetivo de fundamentar el proceso de preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial, desde el contexto escolar⁸.

En la conferencia se motiva a los participantes y se valora la necesidad de mejorar la preparación de los estudiantes de la carrera Educación Especial para la atención a los educandos con necesidades educativas especiales. Se presentan los problemas profesionales y se explica que son ejes integradores que guían la preparación de los estudiantes en formación inicial. Se fundamentan las condiciones para la solución de los problemas y se insiste en la necesidad de la implicación de los docentes en el desarrollo de saberes prácticos en los estudiantes, desde las vivencias que aporta la práctica educativa. En las conclusiones los docentes valoran la importancia del tema para su preparación profesional.

⁸ Estos términos se emplean para hacer referencia a la escuela de educación especial, donde los estudiantes realizan la práctica laboral.

El primer taller (Anexo 13) se desarrolla en diciembre de 2014, lo dirige la investigadora y participan tres docentes y dos profesores. Tiene como tema: “Los juegos profesionales como recurso pedagógico en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial” y se desarrolla con el objetivo de exponer ejemplos de juegos profesionales como recurso pedagógico que media la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales desde el contexto escolar. Se les presenta a los docentes varios juegos profesionales y se les orienta la elaboración de protocolos y situaciones problemáticas de la profesión, propuestas desde sus funciones profesionales.

La implementación creativa de juegos profesionales desde el contexto escolar constituye el tema que se trata en el segundo taller (Anexo 13), con el objetivo de proponer juegos profesionales para desarrollar con los estudiantes en formación inicial en la práctica laboral, a partir de las situaciones problemáticas de la profesión y protocolos que presentan como resultado de su autopreparación.

Con el desarrollo de las actividades metodológicas y de superación se procede a la observación de clases a partir de la disposición de los profesores y los períodos de práctica laboral y concentrada. Se observa una clase en la asignatura Didáctica de la Matemática I, en el mes de febrero del 2015. Participa la totalidad de los estudiantes. Se observa por la investigadora y dos profesores del colectivo de año.

El juego profesional que se propone en la clase está en correspondencia con los problemas profesionales y objetivos integradores de año; sin embargo, no se tiene en cuenta adecuadamente las vivencias de los estudiantes, al proponer en la situación problemática el desarrollo de un evento internacional, actividad poco conocida por

ellos. De ocho estudiantes, el 37,5% (dos) desarrolla adecuadamente los roles de maestro y psicopedagogo, emplean un vocabulario propio de la profesión, no interrumpen la dramatización y plantean soluciones acertadas al problema. Otro 50% demanda la ayuda del profesor para construir los personajes y realizar las tareas del juego, interrumpe la dramatización y la solución al problema no es totalmente correcta, al no tener en cuenta todos los elementos que debían estudiar en el protocolo. El 12,5% restante necesita mayores niveles de ayuda para comprender la esencia del juego, no mantienen las exigencias e incumplen algunas reglas, su concentración durante el trabajo en grupo fue dispersa.

Aún cuando el 100% de los estudiantes logra proponer posibles respuestas, solo el 37,5% integra adecuadamente sus conocimientos y habilidades para investigar las causas del problema, modelar actividades para potenciar el desarrollo del educando objeto de estudio desde los contenidos de la asignatura Matemática y elaborar un medio de enseñanza para el proceso de enseñanza- aprendizaje. El 75% se muestra motivado durante todo el juego y participa con satisfacción, el 25% no se comporta de igual manera. En la autovaloración los estudiantes expresan la necesidad de realizar los juegos con mayor frecuencia para desarrollar conocimientos sobre su proceder y la necesidad de realizar el trabajo independiente con mayor responsabilidad.

Como aspectos a mejorar se señala la determinación acertada de determinados roles y situaciones, la interrupción de la escenificación del problema, las muestras de inseguridad de varios estudiantes y sus imprecisiones en las respuestas presentadas a los problemas, elementos que son tratados en el colectivo de año.

Se observa una actividad de la práctica laboral sistemática en la escuela Franklin Gómez. El taller lo desarrolla una maestra, participan la totalidad de los estudiantes y dos profesores del colectivo de año. En el juego se presenta como situación problemática de la profesión la orientación a la familia de los educandos con retraso mental para la educación sexual, los roles a desarrollar se relacionan con las características de los padres de los educandos y las tareas conducen a la necesidad de desarrollar una escuela de orientación familiar.

El juego profesional que se propone está en correspondencia con los problemas profesionales y los objetivos integradores de año. Los estudiantes desarrollan adecuadamente los personajes de madres, abuelas, maestra, director de escuela desde sus vivencias, emplean un vocabulario acorde al rol que representan, a las acciones que estas agencias educativas realizan y a las influencias educativas que deben ejercer para solucionar el problema. En la dramatización se realizan preguntas importantes a la maestra sobre cómo tratar con los hijos el embarazo, las relaciones sexuales entre pareja y las enfermedades de transmisión sexual. Los estudiantes no interrumpen la acción lúdica. El 100% logra integrar sus conocimientos y habilidades para proponer respuestas adecuadas y creativas.

El 87,5% se muestra motivado y desarrollan las actividades del juego profesional con satisfacción. En la autovaloración los estudiantes hacen valoraciones de su preparación en cuanto a logros y dificultades, el 100% resalta la importancia de trabajar con casos reales y del valor que esto adquiere para su preparación profesional. Exponen ideas importantes para la implementación de juegos profesionales, tales como: “en actividades como estas es que podemos ver la relación

que existe entre los contenidos que tratamos en clases y los problemas de la práctica”; “el desarrollo de estos juegos hace que le prestemos más atención a cómo los maestros, logopedas, psicopedagogos resuelven los problemas de la práctica”.

En el colectivo de año del mes de junio se realiza un análisis de la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales. Se valoran las evaluaciones obtenidas en las actividades realizadas en el segundo semestre del curso 2014-2015, en donde se implementan 10 juegos profesionales, ocho de ellos en clases y dos en el componente laboral. (Anexo 14. Tabla 1).

Entre las mejoras de la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera, la totalidad de los participantes consideran que en la mayoría se aprecian cambios favorables en el desarrollo de conocimientos y habilidades y en la disposición para desarrollar los juegos profesionales. Los indicadores a mejorar son la integración adecuada de saberes para la solución de los problemas, la implicación afectiva en el proceso de formación inicial y la autovaloración. Se valoran los cambios por indicador (Anexo 14. Tabla 2), en los que la categoría de Adecuado se aprecia entre el 50% y el 62,5%.

Para valorar los cambios en los profesores y docentes se tiene en cuenta el criterio emitido en las actividades metodológicas y de superación, unido al análisis de las clases y talleres que se observan.

En el primer colectivo de tercer año del mes de septiembre del curso 2015-2016, los estudiantes y profesores consideran que el desarrollo de conocimientos teóricos y prácticos adquiridos mediante el estudio de los contenidos del plan de estudio, la realización de actividades prácticas e investigativas en las escuelas de la educación

especial y en el proyecto comunitario: “Luz y esperanza para los niños con autismo”, unido a las vivencias logradas con el empleo del recurso, posibilita el diseño de juegos profesionales por los estudiantes, lo que se toma como acuerdo.

En los acuerdos se precisan las actividades a desarrollar, las evaluaciones a realizar y la elaboración de los registros de sistematizaciones, de manera que permitan valorar los cambios en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera.

Se observan clases de las asignaturas Didáctica de la Lengua Española II, Didáctica de la Matemática III, Didáctica de la Historia de Cuba I, Didáctica de las Ciencias de la Naturaleza I, Metodología de la investigación educativa I, por la investigadora y otros dos profesores del colectivo de año.

En las clases que se observan se muestran diferentes situaciones problemáticas de la profesión, en el 40% se presenta la modelación de clases, en el 20% la elaboración de medios de enseñanza para el tratamiento a los educandos con dificultades de aprendizaje, un 20% desarrolla la preparación a estudiantes de otras carreras sobre los sistemas aumentativos de la comunicación y el otro 20% un estudio de casos realizado por los especialistas del Centro de Diagnóstico y Orientación.

En el 100% de las clases se aprecia una adecuada correspondencia entre los problemas profesionales, los objetivos integradores de año y las vivencias de los estudiantes. El desarrollo de los diferentes roles que desempeñan los estudiantes es adecuado, entre los que se destacan los de la carrera y los de coordinadores y jueces del juego. En el 50% de las clases, las situaciones, protocolos, personajes son diseñados de conjunto por los profesores y estudiantes. El 100% logra solucionar los

problemas, aunque solo el 75% propone soluciones creativas, al realizar filmaciones, presentaciones electrónicas de estudios de casos como productos creativos, un 25% necesita mayores niveles de ayuda.

La totalidad se muestra motivada durante los juegos. Se destaca la disposición para los agrupamientos, el diálogo que se sostiene entre estudiantes para buscar las soluciones, la credibilidad de los personajes, la responsabilidad para el cumplimiento de las guías de trabajo independiente, el ambiente participativo, divertido, la profundidad en las valoraciones que se realizan de la actividad.

Como parte de las acciones del colectivo de año y del desarrollo de actividades de extensión universitaria, en el mes de diciembre de 2015 se desarrolla un taller en el gabinete, para que los estudiantes, en un juego profesional, solucionen como situación problemática la exploración logopédica a jóvenes universitarios de otras carreras. Participa el 75% del grupo. El argumento a escenificar y los roles son elaborados por los estudiantes.

En el momento de la acción lúdica, la logopeda logra integrar sus conocimientos y habilidades para aplicar una batería de preguntas acorde a las características de los jóvenes y los temas que son de su interés. La profesora guía establece una conversación con sus estudiantes para persuadirlos sobre el valor de asistir al gabinete de orientación y los estudiantes participan en el ejercicio de manera adecuada. En la reflexión valorativa se emiten criterios positivos sobre la satisfacción por el juego profesional, la posibilidad de vivenciar el trabajo en el gabinete y lo que aporta esa experiencia a su preparación profesional.

Para valorar la realización de estudios diagnósticos, sistemas de clases, tratamientos, medios de enseñanza, matutinos, escuelas de educación familiar, talleres de orientación, entre otras actividades, se analiza el Diario del practicante de los ocho estudiantes. Como tendencia aparecen las primeras actividades con un marcado nivel reproductivo, caracterizaciones como copias textuales de otras realizadas por maestros y otros docentes, modelos de técnicas aplicadas sin analizar y sin anotaciones.

En los estudios que realizan en el período de diciembre de 2015 a mayo de 2016 se aprecia una marcada intencionalidad en la precisión de detalles sobre un mismo alumno, para lo que estudian expedientes, observan actividades y realizan anotaciones, colocan interrogantes y buscan criterios de diferentes fuentes. La mayoría acompaña las anotaciones con fotos y filmaciones sobre los casos estudiados, como material para representar en los juegos.

El trabajo que realizan los estudiantes en la práctica valorado a través del Diario del practicante, denota un mayor desarrollo de conocimientos y habilidades para la solución de los problemas profesionales de la carrera, una mayor implicación afectiva al prestarle especial atención a las situaciones reales que luego pueden representar, se muestran comprometidos y realizan con responsabilidad las tareas que sirven de condiciones previas a los juegos profesionales.

En cada colectivo de año del curso 2015-2016 se analizan las evaluaciones que obtienen los estudiantes en las actividades mediadas por el empleo de juegos profesionales, para valorar los cambios por dimensiones e indicadores. (Anexo 14. Tablas 3 y 4). La categoría de Adecuado se aprecia entre el 75% y el 100%.

Como parte de la preparación que logran en la solución de los problemas profesionales, se valora el aumento de participaciones en fórum estudiantiles, jornadas científicas de carácter provincial, en pasantías y eventos de la carrera Educación Especial con temáticas relacionadas con la caracterización, dirección del proceso de enseñanza–aprendizaje, la utilización de vías para la comunicación educativa efectiva y de recursos tecnológicos en el contexto de la educación especial.

En el mes de mayo se aplica un cuestionario de satisfacción grupal a estudiantes, profesores y docentes, con el objetivo de conocer sus valoraciones sobre el empleo de juegos profesionales. El cálculo del índice de satisfacción grupal (ISG) en los estudiantes, profesores y docentes es igual a 1, que se corresponde con el valor satisfecho (Anexo 14). En sus testimonios los estudiantes exponen:

- “Al principio pensé que me iba a ver un poco ridícula haciendo el personaje de una maestra de la escuela, que eso de jugar era una pérdida de tiempo y que no me iba a aportar mucho. Después me di cuenta de que estaba equivocada, que necesitaba estudiar mucho para poder presentar un resultado valioso en los juegos y que de esa manera me estaba preparando mejor para la práctica”.
- “Creo que estas actividades deberíamos realizarlas con más frecuencia, aquí uno se da cuenta si en verdad está preparado o no para resolver los problemas”.
- “Muchas veces tenía varios estudios realizados en la práctica, me preparaba para exponerlos y luego no le daba ningún uso. En estos momentos me siento importante cuando en una clase se trabaja con un caso estudiado por mí. Es bueno saber cómo los demás trabajarían con ese caso”.

Los profesores y docentes presentan como testimonios:

- “La tarea de diseñar juegos profesionales para mi asignatura fue en un principio todo un reto, pero cuando me lo propuse, me sorprendí por la variedad de ideas que se me ocurrieron.”
- “Jamás pensé que a esta altura de mi labor como docente fuera a proponerle a los estudiantes que jugáramos en el aula, pero me satisfizo vivenciar cuánto disfrutaban ellos las clases cuando lo hacemos mediante juegos”.

Conclusiones del estudio de casos:

Los resultados mostrados en el estudio de casos con la aplicación de la estrategia pedagógica, permiten delimitar las principales regularidades en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial, reflejadas en sus dimensiones e indicadores.

Dimensión cognitiva

Estudiantes

Principales logros:

- Alcanzan un mayor desarrollo de conocimientos y habilidades para el diagnóstico, la caracterización, el diseño de estrategias educativas, la dirección del proceso de enseñanza- aprendizaje y la utilización de formas alternativas de la comunicación.
- Adquieren conocimientos y habilidades para diseñar juegos profesionales a partir del desarrollo de saberes teóricos y prácticos que se logran con el empleo sistemático, coherente y flexible del recurso pedagógico.

Dificultades:

- Algunos estudiantes no logran transferir las soluciones que se proponen en los juegos a situaciones similares de la práctica educativa.

- En ocasiones presentan resultados con poco nivel de cientificidad y profundidad.

Profesores

Principales logros:

- Establecen relaciones adecuadas entre los problemas profesionales y su concreción en los objetivos integradores de año.
- Elaboran protocolos como material de apoyo para la creación de juegos profesionales, a partir de la realización de actividades por estudiantes, profesores y docentes en la práctica laboral sistemática y concentrada. (Anexo 15)
- Elaboran juegos profesionales para la preparación de los estudiantes en la solución de los problemas profesionales de la Educación Especial, a partir de sus experiencias en el empleo del recurso. (Anexo 15).

Docentes

Principales logros:

- Adquieren mayores conocimientos sobre los problemas profesionales de la carrera y de su implicación en la preparación práctica de los estudiantes en formación inicial.
- Desarrollan conocimientos y se apropian del proceder metodológico para el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico en la preparación de los estudiantes desde el contexto escolar.
- Proponen juegos profesionales que recrean situaciones problemáticas de la profesión en las escuelas de educación especial (Anexo 15).

Dimensión afectivo-motivacional

Estudiantes

Principales logros:

- Desarrollan vivencias positivas en la solución de problemas profesionales.
- Se implican en su preparación al mostrarse comprometidos, perseverantes, optimistas y con satisfacción en las actividades relacionadas con el diagnóstico, la atención y el tratamiento a los trastornos del lenguaje y la comunicación en el proyecto sociocultural: Gabinete de orientación logopédica y en el proyecto comunitario Luz y esperanza para los niños con autismo.
- Se muestran dispuestos para la representación de roles, dramatizaciones, la realización de tareas, el cumplimiento de reglas, en los juegos profesionales.

Dificultades:

- Realización de esfuerzos, responsabilidad ante el estudio y en el cumplimiento en fecha y con calidad de algunas tareas que se orientan, como condición previa para el desarrollo de juegos.

Profesores

Principales logros:

- Se motivan por el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico, en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera.

Dificultades:

- La inestabilidad en la participación de profesores del colectivo de año en algunas de las actividades metodológicas.

Docentes

Principales logros:

- Amplían sus motivaciones hacia la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera y el empleo de juegos profesionales.

Dificultades:

- Aseguramiento de condiciones para el desarrollo exitoso de las actividades previstas en la escuela.

Dimensión procedimental

Estudiantes

Principales logros:

- Integran saberes para la solución adecuada de problemas profesionales relacionados con la modelación de clases de Matemática, Ciencias Naturales, Lengua Española, Historia, El mundo en que vivimos, Educación Laboral, Educación Artística y tratamientos logopédicos, psicopedagógicos, para la atención a educandos con trastornos del lenguaje y la comunicación.
- Proponen protocolos, estudios diagnósticos, actividades de orientación a maestros de la enseñanza primaria, medios de enseñanza, como productos novedosos, creativos que dan respuesta a situaciones problemáticas de la profesión que reflejan los problemas profesionales de la carrera.
- Mejoran la capacidad para el debate y la reflexión porque logran tener un diálogo abierto y expresar sus opiniones, criterios, valoraciones, logros, necesidades y el planteamiento de metas personales.

Dificultades

- Realización de esfuerzos suficientes para cumplir con las metas personales propuestas.

Profesores

Principales logros:

- Aplicación coherente y sistemática de juegos profesionales en varias de las asignaturas del currículo, en actividades de la práctica laboral concentrada, en el proyecto comunitario y en actividades del gabinete de orientación logopédica.
- Brindan mayores oportunidades a los estudiantes para la autovaloración, basadas en interrogantes sobre los logros en la solución del problema, las dificultades que enfrenta, las ayudas que necesita y el planteamiento de metas personales.
- Tienen en cuenta las opiniones de los estudiantes para conformar las tareas del juego, los grupos de trabajo, la estructura de las dramatizaciones, para implicarlos afectivamente en su preparación.

Dificultades

- Orientación oportuna de guías de autopreparación a los estudiantes para la realización exitosa de algunos juegos profesionales.

Docentes

Principales logros:

- Emplean los juegos profesionales para preparar a los estudiantes en la solución de los problemas profesionales de la carrera.
- Aprovechan de manera adecuada las oportunidades que brinda el desarrollo de actividades en la práctica laboral para que los estudiantes se preparen en la autovaloración.

- Contribuyen al fortalecimiento de valores, al desarrollo de intereses y motivaciones en los estudiantes hacia la atención educativa de educandos con necesidades educativas especiales.

Dificultades:

- Empleo sistemático de juegos profesionales en la práctica laboral concentrada, para preparar a los estudiantes en la solución de los problemas profesionales de la carrera.
- Aseguramiento de condiciones para cumplir el cronograma de actividades previstas con los estudiantes en las escuelas.

En la dimensión cognitiva se logra el desarrollo de conocimientos y habilidades adecuados en más del 50% de los estudiantes. Los profesores y docentes amplían sus conocimientos y habilidades para modelar juegos profesionales como recurso pedagógico. En la dimensión afectivo-motivacional el indicador que más se transforma es la implicación afectiva de los estudiantes en su preparación. En los profesores y docentes la motivación por el empleo de juegos profesionales.

En la dimensión procedimental, la solución adecuada de los problemas profesionales desde el desempeño de roles de la profesión, fue el indicador mejor logrado en los estudiantes; en los profesores y docentes el aprovechamiento de las oportunidades para implicar afectivamente a los estudiantes y el empleo de juegos profesionales en el proceso de formación inicial.

Este análisis confirma el predominio de las categorías adecuado en el comportamiento de los indicadores de cada dimensión, después de la implementación de la estrategia pedagógica, por lo que se valora pertinente y válida su aplicación en la práctica educativa.

Conclusiones del capítulo

La validación teórico-práctica de la estrategia confirma su pertinencia y validez. Se consideran importantes las valoraciones favorables sobre la propuesta, al estar en correspondencia con las necesidades de los estudiantes, profesores y docentes detectadas en el diagnóstico.

Las transformaciones que se logran en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales se sustentan en los cambios cualitativos y cuantitativos descritos en el estudio de casos, a la vez que orientan hacia el desarrollo de otros juegos profesionales para dar continuidad a las acciones en el proceso de formación inicial.

CONCLUSIONES

Los referentes teóricos sobre el proceso de formación inicial se asumen desde el enfoque histórico-cultural del desarrollo humano y los fundamentos de la educación superior, los que revelan la necesidad de profundizar en la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

La sistematización teórica realizada revela que la formación inicial es un proceso complejo del que resulta la preparación integral de los estudiantes. En la carrera Educación Especial la necesidad de formar un maestro especializado para la atención a los educandos con necesidades educativas especiales conduce a la determinación de situaciones problemáticas que reflejen los problemas profesionales, como ejes integradores que guían la formación inicial de los estudiantes. Los juegos profesionales como mediadores favorecen la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales y el desarrollo de modelos de actuación.

La aplicación interrelacionada de métodos teóricos y empíricos para la caracterización del estado inicial de la preparación de los estudiantes, mediada por el empleo de juegos profesionales, para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial permitió determinar los logros y dificultades desde el punto de vista cognitivo, afectivo-motivacional y procedimental de estudiantes, profesores y docentes, los cuales se vinculan a la solución adecuada de los problemas profesionales desde el desempeño de roles de la profesión, el aprovechamiento de las oportunidades para implicar afectivamente a los estudiantes y el empleo de juegos

profesionales en el proceso de formación inicial, carencias teórico -prácticas que todos los implicados están interesados en resolver.

Para mejorar la preparación de los estudiantes se propone una estrategia pedagógica que prioriza el empleo de juegos profesionales como mediadores de este proceso, estructurada en tres etapas y que funciona a través de acciones direccionadas, para implicar sistemáticamente a estudiantes, profesores y docentes en la mejora del proceso de formación inicial.

El resultado que se propone fue sometido a la validación teórica mediante el criterio de expertos; quienes avalaron la significación de la estrategia pedagógica como una solución consistente, bien estructurada y funcional, para atender el problema científico que condujo a la investigación en la preparación de los estudiantes de la carrera Educación Especial.

La implementación práctica de la estrategia y su valoración mediante el estudio de casos, permitió confirmar la transformación progresiva que se produjo en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales y en la dirección del proceso de formación inicial, por los profesores formadores y docentes de las escuelas.

RECOMENDACIONES

Se recomienda:

- Continuar la validación práctica de la estrategia pedagógica que se propone con su implementación en la preparación de los estudiantes en cuarto y quinto año de la carrera.
- Evaluar el impacto de la estrategia pedagógica en la preparación para la atención educativa a educandos con necesidades educativas especiales.
- Promover la aplicación creativa de la estrategia pedagógica en otras universidades donde existe la carrera Educación Especial, dada la importancia de la preparación de los estudiantes para resolver los problemas profesionales que deberán enfrentar en sus contextos de desempeño profesional.

BIBLIOGRAFÍA

- Addine, F. (2002). *Modelo para el diseño de las relaciones interdisciplinarias en la formación del profesor de perfil amplio*. Facultad de Ciencias de la Educación. ISP "Enrique José Varona". La Habana, Cuba.
- Addine, F. (2013). *La Didáctica General y su enseñanza en la Educación Superior Pedagógica. Aportes e impacto*. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Addine, F. (2014). *La interacción núcleo de las relaciones interdisciplinarias en el proceso de la práctica laboral investigativa de los profesionales de la educación*. En M. Betancourt (Profesor). *La didáctica de la educación superior*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo, Universidad de Matanzas, Cuba.
- Ahumada, R. (Febrero, 2010). Los avatares de la evaluación educativa: ¿en realidad mejoran la calidad educativa? En M, Díaz-Canel (Presidente). Congreso Internacional "Universidad 2010". La Habana. Cuba.
- Alarcón, R. (mayo, 2012). *La educación superior cubana y el desarrollo local. Tercer Taller Nacional GUCID- Segunda Etapa del Programa Ramal del MES "Gestión Universitaria del Conocimiento y la Innovación para el Desarrollo"*. La Habana, Cuba.
- Alarcón, R. (junio, 2013). La calidad de la Educación Superior Cubana: retos contemporáneos. En R. Alarcón (Presidencia), *Conferencia Magistral en el Congreso Internacional "Pedagogía 2013"*, La Habana, Cuba.
- Alarcón, R. (2015). Las Ciencias de la Educación en una Universidad Integrada e Innovadora. En R. Alarcón (Presidencia), *Conferencia en Congreso Internacional "Pedagogía 2015". Encuentro Internacional por la Unidad de los Educadores*, La Habana, Cuba.
- Alarcón, R. (2015). La universidad cubana es un bien público de calidad. Intervención efectuada en la Mesa Redonda, programa de la Televisión Cubana. Recuperado de <http://www.cubadebate.cu/especiales/2014/09/11/la-universidad-cubana-es-un-bien-publico-social-de-calidad/#.VFDvLh1hIMI>
- Alexander, D., & Morgan, J. (1992): Quality Assurance in a European Context. En Congreso "AETT Conference on Quality in Education". University of York.

Estados Unidos de Norteamérica. Recuperado de www.enqa.eu/.../seminar-for-qa-agencies-on-the-european-dimen/html

Altbach, P. (2004) *Globalization and the university: myths and realities in an unequal world*.

Álvarez, Y. (2011). *Propuesta de una estrategia pedagógica de preparación del maestro para la prevención de trastornos afectivo-conductuales en escolares de educación primaria*. Tesis presentada en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Centro de Referencia Latinoamericano para la Educación Especial (CELAEE), La Habana, Cuba.

Álvarez, D. (2014) *El desempeño profesional pedagógico del tutor en la Licenciatura en Educación Especial*. Tesis presentada en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Universidad de Ciencias Pedagógicas "Enrique José Varona", La Habana, Cuba.

Álvarez, C. (1995) *La Universidad como institución social*. Centro de Estudios de Educación Superior "Manuel F. Gran", Santiago de Cuba, Cuba.

Álvarez, C. (1996a) *Hacia una escuela de excelencia*. La Habana, Cuba: Academia.

Álvarez, C. (1996b) *El Diseño Curricular en la Educación Superior cubana*. En M. Betancourt (Profesor). *La didáctica en la educación superior*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Universidad de Matanzas, Cuba.

Álvarez, C. (1999). *La escuela en la Vida. Didáctica*. Ciudad de La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.

Andreu, N. (2008). *Metodología para elevar la profesionalización docente en el diseño de tareas docentes desarrolladoras*. La Habana: Universitaria.

American Psychological Association. (2009). *Publication manual of the American Psychological Association*. (6th Editorial) Washington, DC: American Psychological Association.

Andreu, N. (2005) *Metodología para elevar la profesionalización docente en el diseño de tareas docentes desarrolladoras*. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto Superior Pedagógico "Félix Varela", Villa Clara, Cuba.

- Añorga, J. (2010) La parametrización en la investigación Educativa. *Revista Varona*, (43) La Habana, 13-14.
- Añorga, J. (2012). *La Educación Avanzada y el Mejoramiento Profesional y Humano*. Tesis doctoral de segundo grado. Universidad de Ciencias Pedagógicas “Enrique José Varona”, La Habana, Cuba.
- Añorga, J; Valcárcel , N; Rionda, H.; Pérez, M. & de Toro , M. (s/f). Reflexiones sobre la estrategia para la elaboración y presentación de una tesis académica. Cátedra de Educación Avanzada. Centro de Posgrado en Ciencias Pedagógicas. Universidad de Ciencias Pedagógica “Enrique José Varona”, La Habana, Cuba.
- Barreras, F. (2014). *La Filosofía de la Educación materialista-dialéctica*. En I. Aportela (Profesor) *La autorregulación de la personalidad y la función orientadora de la escuela*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.
- Barreras, F. (noviembre, 2014). *Principios metodológicos y métodos de investigación en educación*. En I. Aportela (Profesor) *La autorregulación de la personalidad y la función orientadora de la escuela*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.
- Barrio, I.; González, J.; Padín, L.; Peral, P. & Sánchez, I. (s/f). *Métodos de investigación educativa*. Universidad Autónoma de Madrid. 3º Magisterio Educación Especial.
- Betancourt, J.; Anatolievna, S.; Castellanos, R.; & Martín, D. (2012). *Fundamentos de Psicología. Primera parte. Texto para estudiantes de las carreras Educación Especial y Logopedia*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Betto, F. (2015). Educación crítica y protagonismo cooperativo. En F., Betto (Presidencia), *Conferencia en Congreso Internacional “Pedagogía 2015”*. *Encuentro Internacional por la Unidad de los Educadores*, La Habana, Cuba.
- Blanco, A. & Recarey, S. C. (2004). *Profesionalidad y práctica pedagógica*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.

- Borges, S. & Ramírez, V. (2012). Dos vías estratégicas de la actividad científica educacional, para impulsar los procesos de cambio y elevar la calidad de la Educación Especial. En: K. Noguera. *Compendio de trabajo de postgrado* (pp. 56-78). La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Borges, S. & Orosco, M. (2014). *Inclusión Educativa y Educación Especial. Un horizonte singular y diverso para igualar las oportunidades de desarrollo*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Boud, D. & Falchikov, N. (2007). *Rethinking assessment in Higher Education. Learning for the long term*. Oxon: Routledge.
- Caballero, E. (2013). *La educación de la creatividad pedagógica en la formación inicial del maestro primario en Cuba*. Tesis presentada en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, La Habana, Cuba.
- Chávez, J. A.; Suárez, L.D. & Permuy, G. (2003) *Acercamiento necesario a la pedagogía general*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Chkout, T. (2013). *Sobre el perfeccionamiento de la Educación Especial*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Calzado, D. (2004) Un modelo de formas de organización del proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación inicial del profesor. Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona", La Habana, Cuba.
- Cáceres, M. (2007). La formación pedagógica de los profesores universitarios. Una propuesta en el proceso de profesionalización del docente. *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado de <http://www.rieoei.org/>
- Cárdenas, N. (Noviembre, 2014). La educación y el desarrollo de la personalidad. En I. Aportela (Profesor) *La autorregulación de la personalidad y la función orientadora de la escuela*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo, Universidad de Matanzas, Cuba.
- Cárdenas, N. (Noviembre, 2014). La educación y el desarrollo de la personalidad. En I. Aportela (Profesor) *La autorregulación de la personalidad y la función*

orientadora de la escuela. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo, Universidad de Matanzas, Cuba.

Cárdenas, N. (Noviembre, 2014). Los proyectos o estrategias educativos en los centros universitarios: la inclusión de los estudiantes en el proceso de su propio desarrollo. En I. Aportela (Profesor) *La autorregulación de la personalidad y la función orientadora de la escuela*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo, Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.

Cárdenas, N.; et al. (Febrero, 2012). Autoevaluación, mejora y gestión institucional. Impacto en la Universidad de Ciencias Pedagógicas "Félix Varela". En M, Díaz Canel (Presidente). Congreso Internacional "Universidad 2012". La Habana. Cuba.

Casanova, M. A. (1992) *La Evaluación garantía de calidad para el Centro Educativo*. Editorial Luis Vives, Zaragoza. España.

Cervera, C., Martí, M., & Ríos, D. (2014). Evaluación y acreditación de la educación superior: tendencias prácticas y pendientes en torno a la calidad educativa. En E, Escribano (Presidente). X Simposio Internacional Educación y Cultura. I Taller Internacional de Evaluación Educativa y Acreditación de la Educación Superior. Matanzas. Cuba.

Castellanos, B. (Octubre, 2014). *Aproximación a un marco conceptual para la investigación educativa*. En Z. Ponce (Profesor). *La investigación en educación*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo, Universidad de Matanzas, Cuba.

Castellanos, R. et al. (2013). *Fundamentos de Psicología. Segunda parte. Texto para estudiantes de las carreras Educación Especial y Logopedia*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.

Chávez, J. (2010). *Filosofía de la Educación*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.

Che Soler, J. (Octubre, 2014). *Algunas consideraciones sobre la aplicación de la estadística en la investigación educativa*. En Z. Ponce (Profesor). *La*

- investigación en educación*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo, Universidad de Matanzas, Cuba.
- Conill, J. (2005). *Alternativa metodológica para potenciar la preparación del personal docente en la dirección del proceso de educación de la sexualidad del alumnado con retraso mental en la provincia de Pinar del Río*. Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. Ciudad de la Habana, Cuba.
- Crespo, T. (2007). *Respuestas a 16 preguntas sobre el empleo de expertos en la investigación pedagógica*. Editorial: San Marcos. Lima.
- Creemers, B., Scheerens, J., & Reynolds, D. (2000). Theory development in school effectiveness research. En: Teddlie, C. & Reynold, D. *The international handbook of school effectiveness research*. (pp. 283-298) Falmer Press. London.
- Cruz, N. et al. (Febrero, 2012). La formación de los profesores de la educación ante los retos de la educación Superior Contemporánea. En M, Díaz-Canel (Presidente). Congreso Internacional "Universidad 2010". La Habana. Cuba.
- De Armas, N. et al. (2004). *Los resultados científicos como aportes de la investigación educativa*. Universidad de Ciencias Pedagógicas "Félix Varela". Santa Clara. Cuba.
- Del Pino, J. (1998). *La orientación profesional en los inicios de la formación superior pedagógica. Una propuesta desde el enfoque problematizador*. Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona", La Habana, Cuba.
- De la Luz y Caballero, J. (1952). *Escritos educativos*. T. II. (Vol. 2). La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- De Armas, N. & Valle, A. (2011). *Resultados científicos en la investigación educativa*. En Z. Ponce (Profesor). *La investigación en educación*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo, Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.
- Díaz-Canel, M. (Octubre, 2014). La universidad y el desarrollo sostenible: una visión desde Cuba. En Z. Ponce (Profesor). *La investigación en educación*. Curso

- llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.
- Díaz, M. (2004). *Modelo didáctico para perfeccionar la formación inicial del maestro de educación especial*. Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona”, La Habana, Cuba.
- Escribano, E. (Septiembre, 2014). *La pedagogía cubana: problemas y contradicciones de su desarrollo como ciencia*. En E. Escribano (Profesor). *La pedagogía como ciencia*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.
- Espina, R. (2004). Los juegos infantiles: una mirada etnológica. Centro de Antropología Departamento de Etnología. CITMA.
- Falchikov, N & Boud, D. (1989). Student self-assessment in higher education: a meta-analysis. *Review of Educational Research*, 59 (4), 395-340.
- Fariñas, G. (Septiembre, 2014). L. S. Vygotski en la educación superior contemporánea: perspectivas de aplicación. En E. Escribano (Profesor). *La pedagogía como ciencia*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.
- Fernández, A., García, M., Pérez, D., & Chiong, M. (2002). Capítulo III Dirección y organización de las instituciones educacionales cubanas. En A., Fernández Díaz (Ed), *Reflexiones teórico prácticas desde las ciencias de la educación (pp 89-125)* Ciudad de La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Ferrer, M. (2002). *Modelo para la evaluación de las habilidades pedagógicas profesionales del maestro primario*. Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona”, La Habana, Cuba.
- Forneiro, R. (Febrero, 2014). Retos y perspectivas de la formación con nivel universitario del profesional de la educación en Cuba. En R. Forneiro (Presidencia). Conferencia llevada a cabo en “Universidad 2014”, V Taller

Internacional de formación universitaria de profesionales de la educación. La Habana, Cuba.

Fuxá, M. (2004). *Un modelo didáctico curricular para la autopreparación docente de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Primaria.* Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca", Cuba.

Fuxá, M. (2004). *El trabajo didáctico con los problemas profesionales en la formación de maestros. Una necesidad impostergable.* Recuperado de <http://revistas.mes.edu.cu/pdf>.

Fuxá, M., & Castillo, M. E. (s.f.). *El encargo social del maestro: ¿necesidad o demanda.* Recuperado el 6 de diciembre de 2014, de RIMED: <http://revistamendive.rimed.cu/>

García, G. (2003). *Compendio de pedagogía.* Ciudad de La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.

García, G. (2010). *La formación investigativa del educador. Aportes e impactos. Compilación de los resultados investigativos para optar por el grado científico de Doctor en Ciencias.* En Z. Ponce (Profesor). *La investigación en educación.* Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.

García, M., Cabrera, J. C., González, M., & García, A. (2011). Tendencias de la formación del profesional de la educación superior, necesidad de la inserción de competencias. *Pedagogía Universitaria, XVI(5), 59-78.*

García, G., & Caballero, D. (2004). *La función docente-metodológica del maestro desde la perspectiva de la profesionalidad. Profesionalidad y ética Pedagógica.* La Habana: Pueblo y Educación.

García, M., Cabrera, J. C., González, M., & García, A. (2011). Tendencias de la formación del profesional de la educación superior, necesidad de la inserción de competencias. *Pedagogía Universitaria, XVI(5), 59-78.*

García, G. & Addine, F. (s/f). *Formación permanente de profesores. Retos del siglo XXI.* La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.

- García, L. (2008). *La creatividad en la educación*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Gaete-Ouezada, R. (2011). *El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios*. *Educación y Educadores*. vol.14 no.2 Chia May/Aug. Print versión ISSN 0123-1294
- Ginoris, O., Addine, F. & Turcaz, J. (2006). *Didáctica general*. Material básico de Maestría, Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño. En M. Betancourt (Profesor). *Didáctica de la educación*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.
- Grisales, L. (2012). Aproximación histórica al concepto didáctica universitaria. *Revista Educación y Educadores*, 15(2), 203-218.
- Guirado, V. (2009). *Recursos didácticos para la enseñanza- aprendizaje de los escolares con necesidades educativas especiales*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Gómez, L. (2008). *El autodesarrollo familiar para la socialización del niño con autismo*. Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Instituto Superior Pedagógico "Juan Marinello Vidaurreta", Matanzas, Cuba.
- Harvey, L. (1999). Quality in higher education. Paper at the Swedish Quality Conference, November. Göteborg. Recuperado de <http://www.uce.ac.uk>.
- Harvey, L., & Green, D. (1993). Defining quality. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 18 (1), 9-34.
- Hernández-Sampieri, R.; et al. (1998) *Metodología de la Investigación*. Editorial Mc´Graw Hill. Ciudad México.
- Hernández-Sampieri, R.; Fernández, C. & Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. DE C.V. ISBN: 978-607-15-0291-9
- Horruitiner, P. (2009). *La universidad cubana: el modelo de formación*. La Habana, Cuba: Universitaria.

- Horruitiner, P. (2011). *La Educación Superior. Retos y perspectivas en la sociedad cubana*. Curso 17. Educación Cubana. Ministerio de Educación Superior ISBN 978-959-18-0616-1
- Horruitiner, P. (Enero, 2011). La Educación Superior. Retos y perspectivas en la sociedad cubana. En E. Velázquez (Presidenta). Congreso Internacional "Pedagogía 2011". La Habana. Cuba.
- Horruitiner, P. (2009). La universidad cubana. El modelo de formación. La Habana. Universitaria.
- Horruitiner, P. (2007). El modelo de acreditación de carreras de la educación superior cubana. En Revista de Educación Superior. Vol. XXXVI (4). No. 144, octubre-diciembre. pp 121-132.. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=60414408>.
- Jiménez, L. et al. (2012). *Estrategia metodológica para perfeccionar la interdisciplinariedad desde el enfoque profesional pedagógico y los problemas profesionales en la dirección del proceso de enseñanza aprendizaje en la UCP "Juan Marinello Vidaurreta"*. Matanzas, Cuba. (Resultado de investigación).
- López, R. (2006). *Diversidad e igualdad de oportunidades en la escuela*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Martín, D., Castellanos R. & Vigoa, A.(2013). La solución de problemas profesionales pedagógicos vinculados a la sordoceguera desde la formación del estudiante de la licenciatura en educación especial. *Revista Atenas*. (2),23-34. Recuperado de <http://atenas.mes.edu.cu>
- Martínez, M. (2014). Algunas reflexiones sobre la didáctica de la Educación Superior. En M. Betancourt (Profesor). *Didáctica de la educación superior*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.
- Martínez, M., Álvarez, L., Villegas, E. L., Hernández, I., & Rodríguez, Z. (2013). *Manual de Técnicas de Exploración Psicológica*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.

- Mateo, I. (2009). *Glosario de términos y siglas útiles para la actividad de evaluación y acreditación en la educación superior cubana*. Ciudad de La Habana, Cuba: Universitaria.
- Ministerio de Educación Superior de Cuba (MES) (2010). *Modelo del profesional. Carrera Licenciatura en Educación Especial*. Plan de estudio D. Material Impreso. La Habana, Cuba.
- Ministerio de Educación Superior de Cuba MES. (2003). *Documento Base Plan D*. Material Impreso. La Habana, Cuba.
- Ministerio de Educación Superior de Cuba MES. (2007). *Reglamento del Trabajo Docente Metodológico*. Material Impreso. La Habana, Cuba.
- Ministerio de Educación Superior de Cuba MES. (2016). *Documento Base para el diseño de los Planes de Estudio "E" (Proyecto)*. Material Impreso. La Habana, Cuba.
- Mitrany, A. (1995). Capítulo IV., *Los métodos participativos ¿ Una nueva concepción de la enseñanza?* (págs. 83-109). Ciudad de La Habana: Universidad de La Habana. Centro para el perfeccionamiento de la Educación Superior.CEPES.
- Martínez, M. & Addine, F. (2005). *Educación posgraduada de maestros y profesores. Fundamentos psicológicos y didácticos*. En L. Becalli (Profesor). *La personalidad su educación y desarrollo*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Universidad de Matanzas, Cuba.
- Martínez, M. & Bernaza, G. (2005). *Metodología de la investigación educacional. Desafíos y polémicas actuales*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Mendívil, L. (2009). Razones para jugar: Hacia la comprensión del rol del juego en el proceso de formación de docentes de educación inicial *Educación*, 18(35), 7-21
- Mesa, W. (2001). *Fundamentos para dirigir juegos dramáticos en segundo ciclo de primaria*. Tesis en opción al Título Académico de Máster en Educación. IPLAC. La Habana, Cuba.
- Mesa, W. (2008). *Una metodología para el taller de apreciación/creación de teatro en sexto grado, potenciadora del desarrollo de la cultura general integral de los*

- alumnos*. Ponencia en "Pedagogía 2009" (evento provincial). Matanzas, Cuba.
- Mesa, W. (2012). Un lugar para el taller de teatro en la educación integral de los escolares cubanos. *Revista Atenas*. (3), 19. Recuperado de <http://atenas.mes.edu.cu>
- Mesa, W. (2016d). *Educación artística para el desarrollo humano y la calidad de vida de los estudiantes*. En: XI Simposio Internacional Educación y Cultura en Iberoamérica. Curso opcional no. 2. [CD-ROOM]. Matanzas, Cuba.
- Ortiz, M., Medina, S. & De La Calle, C. (2010). Herramientas para el aprendizaje colaborativo: una aplicación práctica del juego de rol. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3): 277-300. Recuperado el 26 de noviembre de 2011, de http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7463/7479
- Ortiz, T., & Sanz, T. (2016). *Visión pedagógica de la formación universitaria actual*. La Habana, La Habana, Cuba: Editorial UH.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencias y la Cultura (UNESCO) (1998). *La Educación Superior en el siglo XXI: Visión y Acción*. Conferencia Mundial sobre la Educación Superior. París, 1998.
- Parra, I. (2002). Modelo didáctico para contribuir a la dirección del desarrollo de la competencia didáctica del profesional de la Educación en formación inicial. *Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas*, Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona", La Habana, Cuba.
- Parra, I. (2010). *El perfeccionamiento del sistema de preparación y superación del personal docente. La superación postgraduada en la educación*. En Seminario Nacional para el curso 2010-2011. La Habana, Cuba.
- Parra, I. B., Lau, F., Macías, A., Castro, O., & Forneiro, R. (2010). El perfeccionamiento del sistema de formación y superación del personal docente. En: *Seminario Nacional de Preparación del curso escolar 2010-2011* (pág. 327). La Habana: MINED.

- Pérez, A., Valcárcel, N., & Colado, J. (2005). *El método Delphi*. La Habana: UCP "Enrique José Varona", La Habana, Cuba.
- Pichs, B.; Hernández, D. & Benítez, F. (2010). *La nueva universidad cubana y su gestión integrada en las Sedes Universitarias Municipales*. Ciudad de la Habana, Cuba: Universitaria.
- Picardo, O., Escobar, J. C., Velmore, R., & Cardoza, P. (2005). *Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación*. San Salvador: CIE.
- Ponce, Z. (2005). El desempeño profesional pedagógico del tutor del docente en formación en la escuela primaria como microuniversidad. *Tesis en opción al título de Doctor en Ciencias Pedagógicas*. Instituto Superior Pedagógico "Juan Marinello Vidaurreta", Matanzas, Cuba.
- Quintana, Y. (2016). La comprensión de textos escritos en el tercer ciclo de la educación de escolares con retraso mental. *Tesis en opción al título de Doctor en Ciencias Pedagógicas*. Instituto Latinoamericano y Caribeño centro de referencia Latinoamericano para la Educación Especial, La Habana, Cuba.
- Ramírez, I. (Octubre, 2014). Algunos resultados de la investigación educacional. Conceptuación y características. En Z. Ponce (Profesor). *La investigación en educación*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.
- Ramírez, I.; Castellanos, R. & Figueredo, E. (2008). *El estudio de casos como método científico de investigación en la escuela*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Real Academia de la Lengua Española (2009). *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española [DRAE]*. En: Microsoft Student.
- Recarey, S., Del Pino, J. & Rodríguez, M. (2011). *Orientación Educativa Parte I*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Reyes Tdh, T. (Octubre, 2014). Métodos Cualitativos de Investigación: Los grupos focales y el estudio de caso. Universidad de Puerto Rico. En Z. Ponce (Profesor). *La investigación en educación*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.

- Rodríguez, M. & Rodríguez, A. (2011). La estrategia como resultado científico de la investigación educativa. *En: Resultados científicos en la investigación educativa*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Rodríguez, G.; Gil Flores, J. & García Giménez, E.(1996). Metodología de la investigación cualitativa. En Z. Ponce (Profesor). *La investigación en educación*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.
- Rodríguez, R. (2014). *Retos y perspectivas de la formación con nivel universitario del profesional de la educación en Cuba*. En R. Rodríguez (Presidencia), *Conferencia en "Universidad 2014."*. *Encuentro Internacional por la Unidad de los Educadores*, La Habana, Cuba.
- 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 pp. 739-754
- Salazar, M., Rojas, M., & Coloma, O. (Enero, 2015). Experiencias en la acreditación de la variable formación del profesional en la Universidad de Ciencias Pedagógicas de Holguín. En E, Velázquez (Presidenta) Congreso Internacional "Pedagogía 2015". La Habana. Cuba.
- Savazzini, M. (Agosto 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, Buenos Aires, Argentina | 219 páginas
- Sanchez, G. (2015). La formación integral de la personalidad. En I. Portela (Profesor).*La personalidad: su educación y desarrollo*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.
- S/A. *Cuando los profesores diseñan juegos. Recomendaciones para prácticas creativas de aprendizaje basado en juegos*.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/legalcode>

- Sierra, R. (2008). *Predictores de una estrategia pedagógica acertada en la actividad investigativa de los futuros profesionales de la educación*. En R. Sierra (Presidencia), *Conferencia en "Universidad 2008"*. Evento MES-OC Y OACE, La Habana, Cuba.
- Short en Shaw W. Debate on the concept of strategy". *Sociology*. Vol24 (b). 1990, pág. 120.
- Torres Fernández, P. (2013). *Comunidades cubanas de investigación educativa, ¿intercambio o desconocimiento? Un estudio de casos* En: *Revista Transformación*. Año 2013, No.9. Universidad de Ciencias Pedagógicas "José Martí Pérez". Camagüey, pp.1-12.
<http://www.ucp.cm.rimEditorialcu/uzine/transformación>
- Torres, P. (2011). *La Investigación cualitativa*. Recuperado el 2 de junio de 2012, de *El Evaluador Educativo No.5 Año I (marzo de 2010)*. CUBAEDUCA:
<http://www.rimEditorialcu>
- Valera, R. (2010). El proceso de formación del profesional de la educación superior basado en competencias: el desafío de su calidad, en busca de una mayor integralidad de los egresados. *Revista Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 10(18), 117-134.
- Valle, A. (2010). Algunos resultados científico pedagógicos. Vías para su obtención. En Z. Ponce (Profesor). *La investigación en educación*. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.
- Vega, N. &Vigoa, A. (2016). *Recursos para la solución de problemas profesionales pedagógicos de la educación especial*.VII Congreso Internacional de Educación y Pedagogía Especial. IV Simposio de Educación Primaria, Matanzas, Cuba.
- Vega, N. et al. (Junio, 2015). La formación del estudiante para la solución de problemas profesionales pedagógicos en el contexto de la Educación Especial. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba. (Resultado de investigación).

- Verrier, R. (1988). La teoría de juegos. Los juegos profesionales en la Educación Superior cubana. Ministerio de Educación Superior. Dirección Docente Metodológica.
- Vento, R. (2016). El mejoramiento del desempeño profesional del psicoterapeuta escolar en la atención educativa a los alumnos con trastornos afectivo-conductuales. *Tesis en opción al título de Doctor en Ciencias Pedagógicas*. Instituto Latinoamericano y Caribeño centro de referencia Latinoamericano para la Educación Especial, La Habana, Cuba.
- Vigoa, A. (2005). *Los juegos profesionales aplicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Psicología educativa en la formación de maestros de la Educación Especial*. Tesis en opción al Título de Máster en Psicopedagogía, Universidad "Marta Abreu de las Villas", Cuba.
- Vigoa, A. (2014a). *Los juegos profesionales en el proceso de formación inicial para la solución de problemas profesionales de la educación especial*. En D. Martín (Presidente).XII Encuentro Mundial de Educación Especial y Atención a la Diversidad. VI Congreso Internacional de Educación y Pedagogía. III Simposio de Educación Primaria, Matanzas, Cuba.
- Vigoa, A. (2014, Marzo, 22). *El gabinete de orientación logopédica como espacio formativo de intercambio con la comunidad*. En E. Escribano (Presidente).X Simposio Internacional Educación y Cultura. ISBN 978-954-18-0954-4.
- Vigoa, A. (2014, Septiembre, 13). *La formación lúdico profesional del estudiante de educación especial*. I Coloquio de Investigación Educativa Cuba- México. ISBN 978-954-18-0903-2
- Vigoa, A. (2015). Los juegos profesionales como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Educación Superior. ISBN: "978-959-16-2459-8. Publicado en Memorias del XI Coloquio Cuba-México. "Las Ciencias de la Educación al servicio de las nuevas generaciones".
- Vigoa, A. (2016a). *La formación lúdico profesional del estudiante de Educación Especial*. Evento Provincial "Universidad 2014". ISBN978-954-16-2474-0
- Vigoa, A. (2016b). *Los juegos profesionales en la formación universitaria*. En E. Escribano (Presidente).X Simposio Internacional Educación y Cultura. I Taller de

Evaluación Educativa y Acreditación de la Educación Superior. VI Congreso Internacional Educación y Pedagogía Especial.

Vigoa, A. (2016c). *Los juegos profesionales como recurso lúdico en la formación inicial de los estudiantes de la carrera Logopedia*. En las memorias del evento provincial previo al 10° Congreso Internacional de Educación Superior "Universidad 2016". ISBN: 978-959-16-2546-5.

Vigoa, A. (2016d). Los juegos profesionales en la universidad. *Revista Atenas* (34), 25-35. Recuperado de <http://atenas.mes.edu.cu>

Vigoa, A. (Abril, 2016). Los juegos profesionales en la Universidad XI Simposio Internacional Educación y Cultura.. ISBN 978-959-16-3060-5.

Vigoa, A.; Delgado, I & Pérez, Y. (Abril, 2016). *Los juegos profesionales en la universidad*. En E. Escribano (Presidente).XI Simposio Internacional Educación y Cultura II Taller Internacional de Evaluación Educativa y Acreditación de la Educación Superior .Matanzas, Cuba.

Vigotsky, L. (1989).Obras completas, Tomo V. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación

Villalón, G. (2006). *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. Ciudad de La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.

www.DESCARGASMIX.com

ANEXOS

ANEXO 1. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE LA PREPARACIÓN DE LOS ESTUDIANTES MEDIADA POR JUEGOS PROFESIONALES PARA LA SOLUCIÓN DE LOS PROBLEMAS PROFESIONALES DE LA CARRERA EDUCACIÓN ESPECIAL

Dimensiones	Indicadores	Descriptorios de medida
Dimensión cognitiva se expresa en los saberes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial	Estudiantes 1. Conocimientos y habilidades para la solución de los problemas profesionales.	Adecuado: poseen conocimientos y habilidades acorde al año académico para solucionar los problemas profesionales. Poco adecuado: poseen algunos conocimientos y habilidades acorde al año académico para solucionar los problemas profesionales. Inadecuado: no poseen conocimientos y habilidades acorde al año académico para solucionar los problemas profesionales.
	Profesores 1. Conocimientos y habilidades para establecer relaciones entre problema profesional-objetivos.	Adecuado: establecen relación entre los problemas profesionales y su concreción en los objetivos generales y particulares. Poco adecuado: existen algunas dificultades para establecer la relación entre los problemas profesionales y su concreción en los objetivos generales y particulares. Inadecuado: no establecen relación entre los problemas profesionales y su concreción en los objetivos generales y particulares en los documentos normativos.
	2. Conocimientos y habilidades para el empleo de juegos profesionales.	Adecuado: poseen conocimientos y habilidades para el empleo de juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales. Poco adecuado: tienen algunos

		<p>conocimientos y habilidades en el empleo de juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.</p> <p>Inadecuado: no se emplean los juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.</p>
	Docentes	
	1. Conocimiento de los problemas profesionales y su relación con los objetivos integradores.	<p>Adecuado: conocen los problemas profesionales y su relación con los objetivos integradores.</p> <p>Poco adecuado: tiene algunas dificultades en el conocimiento de los problemas profesionales y su relación con los objetivos integradores.</p> <p>Inadecuado: no conoce los problemas profesionales y su relación con los objetivos integradores.</p>
	2. Conocimientos y habilidades en el empleo de juegos profesionales para la solución de problemas profesionales.	<p>Adecuado: poseen conocimientos y habilidades para el empleo de juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.</p> <p>Poco adecuado: tienen algunos conocimientos y habilidades en el empleo de juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.</p> <p>Inadecuado: no se emplean los juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.</p>

<p>La dimensión afectivo-motivacional comprende la presencia de componentes psicológicos que incentivan y sostienen la actividad de estudiantes, profesores y docentes hacia la preparación para la solución de los problemas profesionales y el empleo de juegos profesionales como mediadores.</p>	<p>1. Motivación hacia la preparación para la solución de problemas profesionales.</p>	<p>Adecuado: se muestran motivados por su preparación profesional para la solución de problemas profesionales. Poco adecuado: en ocasiones se desmotivan por su preparación profesional para la solución de problemas profesionales. Inadecuado: no se motivan por su preparación profesional para la solución de problemas profesionales.</p>
	<p>2. Implicación afectiva en la preparación para la solución de problemas profesionales.</p>	<p>Adecuado: se involucran de manera activa y con satisfacción en las actividades. Poco adecuado: poseen dificultades para involucrarse de manera activa y con satisfacción en las actividades. Inadecuado: no se involucran en las actividades.</p>
	<p>3. Disposición para la representación de roles, dramatizaciones, la realización de tareas, cumplimiento de reglas, como parte de los juegos profesionales.</p>	<p>Adecuado: se muestran dispuestos para la representación de roles, dramatizaciones, la realización de tareas, reglas, como parte de los juegos profesionales. Poco adecuado: manifiestan indecisiones para la representación de roles, dramatizaciones, la realización de tareas, reglas, como parte de los juegos profesionales. Inadecuado: no se sienten dispuestos para la representación de roles, dramatizaciones, la realización de tareas, reglas, como parte de los juegos profesionales.</p>
	<p>Profesores</p> <p>1. Motivación hacia la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.</p>	<p>Adecuado: se sienten motivados y con disposición para la tutoría y asesoramiento a los estudiantes de nivel superior. Poco adecuado: tienen poca motivación y disposición para la</p>

		tutoría y asesoramiento a los estudiantes de nivel superior. Inadecuado: no tienen motivación y disposición para la tutoría y asesoramiento a los estudiantes de nivel superior.
	2. Motivación para el empleo de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes.	Adecuado: se muestran motivados y dispuestos para el empleo de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes. Poco adecuado: manifiestan algunas indecisiones en la disposición para el empleo de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes. Inadecuado: no se muestran motivados y dispuestos para el empleo de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes.
	Docentes	
	1. Motivación hacia la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.	Adecuado: se sienten motivados para la tutoría y asesoramiento a los estudiantes de nivel superior. Poco adecuado: tienen poca motivación para la tutoría y asesoramiento a los estudiantes de nivel superior. Inadecuado: no tienen motivación para la tutoría y asesoramiento a los estudiantes de nivel superior.
	1. Motivación para el empleo de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes.	Adecuado: se muestran dispuestos para el empleo de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes. Poco adecuado: manifiestan algunas indecisiones en la disposición para el empleo de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes. Inadecuado: no se muestran dispuestos para el empleo de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes.
La dimensión	Estudiantes	

procedimental comprende los recursos pedagógicos que se emplean en el proceso de formación inicial durante la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales.	1. Solución a los problemas profesionales.	Adecuado: logran proponer explicaciones, respuestas, vías, recursos que solucionan los problemas profesionales. Poco adecuado: existen dificultades para proponer explicaciones, respuestas, vías, recursos que solucionan los problemas profesionales. Inadecuado: no logran proponer explicaciones, respuestas, vías, recursos que solucionan los problemas profesionales.
	2. Autovaloración de su preparación para la solución de los problemas profesionales.	Adecuado: valoran sus logros y carencias para mejorar su preparación. Poco adecuado: tienen algunas dificultades para valorar sus logros y carencias para mejorar su preparación. Inadecuado: no valoran sus logros y carencias para mejorar preparación.
	Profesores	
	1. Aprovechamiento de oportunidades para implicar afectivamente a los estudiantes en su preparación.	Adecuado: se ofrecen oportunidades a los estudiantes para implicarse afectivamente en su preparación. Poco adecuado: se ofrecen algunas oportunidades a los estudiantes para implicarse afectivamente en su preparación. Inadecuado: no se ofrecen oportunidades a los estudiantes para implicarse afectivamente en su preparación.
	2. Empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.	Adecuado: se emplean los juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales. Poco adecuado: poca sistematicidad en el empleo de juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de

		<p>problemas profesionales. Inadecuado: no se emplean los juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.</p>
	<p>Docentes</p>	
	<p>1. Aprovechamiento de oportunidades para implicar afectivamente a los estudiantes en su preparación.</p>	<p>Adecuado: se ofrecen oportunidades a los estudiantes para implicarse afectivamente en su preparación. Poco adecuado: se ofrecen algunas oportunidades a los estudiantes para implicarse afectivamente en su preparación. Inadecuado: no se ofrecen oportunidades a los estudiantes para implicarse afectivamente en su preparación.</p>
	<p>2. Empleo de juegos profesionales como recurso en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.</p>	<p>Adecuado: se emplean juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales. Poco adecuado: poca variedad, sistematicidad en el empleo juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales. Inadecuado: no se emplean juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.</p>

ANEXO 2

GUÍA PARA LA VALORACIÓN DEL ANÁLISIS DE DOCUMENTOS QUE ORIENTAN LA FORMACIÓN INICIAL PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS PROFESIONALES

Objetivo: Valorar las precisiones vinculadas al desarrollo del proceso de formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Documentos a analizar:

- Modelo del profesional del plan de estudio "D" de la carrera Licenciatura en Educación Especial vigente desde el 2010.
- Los programas de las disciplinas: Psicología, Formación pedagógica general, Didácticas particulares, Formación Laboral Investigativa
- Los programas de asignaturas: Psicología I, Pedagogía II.
- Estrategia educativa del primer año de la carrera Educación Especial.
- Planes individuales de estudiantes en formación inicial.

Aspectos a valorar:

- Tratamiento de los problemas profesionales en el proceso de formación inicial: relación y correspondencia entre los problemas profesionales y los objetivos generales, los objetivos generales por año, los objetivos de la disciplina, los objetivos y contenidos de los programas de estudio.
- Orientaciones que se proponen para el empleo de recursos dinámicos, participativos, vivenciales, y de juegos profesionales en el proceso de formación inicial para la solución de los problemas profesionales.
- Constatación de las acciones que se modelan en los proyectos educativos dirigidas a la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales.
- Acciones que se planifican para mejorar la preparación de los estudiantes en la solución de los problemas profesionales.

Aspectos mejorables.

ANEXO 3

OBSERVACIÓN DE CLASES

Objetivo: Valorar cómo los profesores preparan a los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Asignatura:

Año:

Profesor:

Tema:

Forma de organización:

Porcentaje de asistencia de estudiantes:

Aspectos a observar durante la clase	
a. Relación entre problema profesional- objetivos	Existe relación entre los problemas profesionales y su concreción en los objetivos generales en los documentos normativos. Sí- No----- ¿Por qué? ----

b. Recursos que emplean	Emplean recursos dirigidos a preparar a los estudiantes para la solución de problemas profesionales. Sí- No----- ¿Por qué? -----
c. Empleo de juegos profesionales	Emplean juegos profesionales para mediar la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales. Sí--- No----- ¿Por qué? -----
d. Aprovechamiento de oportunidades para implicar afectivamente a los estudiantes en su preparación.	Ofrecen oportunidades a los estudiantes para que se impliquen en su preparación. Sí--- No----- ¿Por qué? --

Aspectos a observar durante la clase en los estudiantes	
1. Conocimientos y habilidades para la solución de los problemas profesionales.	Aplican conocimientos y habilidades que le permiten identificar los problemas profesionales. Sí- No---¿Por qué? -----
2. Motivación hacia la preparación para la solución de problemas profesionales.	Se muestran motivados hacia la preparación para la solución de problemas profesionales. Sí- No----- ¿Por qué? -----
3. Implicación afectiva en la preparación para la solución de problemas profesionales.	Se muestran comprometidos, con satisfacción, responsabilidad en su preparación para la solución de problemas profesionales. Sí- No----- ¿Por qué? -----
4. Solución de los problemas profesionales.	Logran proponer posibles soluciones a los problemas profesionales. Sí- No----- ¿Por qué? -----
5. Autovaloración de su preparación para la solución de los problemas profesionales.	Valoran adecuadamente sus logros y carencias para mejorar su preparación. Sí- No----- ¿Por qué? -----

ANEXO 4

GUÍA PARA LA APLICACIÓN DE LA ESCALA AUTOVALORATIVA

Objetivo: Analizar las autovaloraciones que poseen los estudiantes sobre su preparación para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Nombre

Carrera

Año

Autovalore el desarrollo que ha alcanzado en su preparación como estudiante de la carrera Educación Especial. Responda las preguntas que se presentan a continuación.

Instrucciones para la autovaloración:

Marca con una x la respuesta que considere. Tenga en cuenta su significado:

Bien (B): Considera adecuada su preparación porque no tiene dificultades

Regular(R): Considera que es poco adecuada su preparación porque tiene dificultades

Mal (M): Considera que es inadecuada e insuficiente su preparación

Elementos a valorar	B	R	M	Justifique
1. Conocimientos y habilidades para la solución de los problemas profesionales.				
2. Conocimientos y habilidades para proponer posibles soluciones a los problemas profesionales.				
3. Motivación hacia la preparación para la solución de problemas profesionales.				
4. Implicación afectiva en la preparación para la solución de problemas profesionales.				
5. Disposición para la representación de roles, dramatizaciones, la realización de tareas, reglas, como parte de juegos profesionales.				
6. Autovaloración de su preparación para la solución de los problemas profesionales.				

ANEXO 5

PRUEBA PEDAGÓGICA

Objetivo: Evaluar la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Lea detenidamente el siguiente protocolo y responda las preguntas que se indican a continuación:

Nombre: A. A. M. C.

Fecha de nacimiento: 3 de octubre de 2000

Edad: 9 años.

Se reportan datos perinatales de interés, parto demorado con mala aplicación de fórceps, el bebé nace con falta de aire, pocos reflejos condicionados, estuvo en cuidados especiales por más de 72 horas.

Comenzó el grado preescolar en la escuela primaria, fue evaluado de meseta baja. En el primer grado presentó dificultades para aprender los contenidos de las asignaturas Lengua Española y Matemática. Repite el segundo grado por no tener los objetivos vencidos.

Su vocabulario es pobre, carece de intereses docentes y prefiere las actividades lúdicas. En ocasiones sus reacciones no se corresponden con el resultado alcanzado, su reacción emocional suele ser lenta y se acompaña de una marcada

timidez. Su capacidad de trabajo es pobre, presenta dificultades para concentrar su atención y cambia de actividad fácilmente sin terminar la anterior.

Le gusta el juego de roles, escuchar cuentos sencillos, trabajar con plastilina y realizar las actividades en el huerto escolar. Sus resultados docentes son mejores cuando se le ofrecen medios de enseñanza como el rayo numérico para el cálculo de ejercicios básicos.

El medio familiar en que se desarrolla es infraestimulante, padre alcohólico y con bajo nivel cultural, las relaciones son poco afectivas entre sus miembros, se reportan rasgos de agresividad.

Se relaciona con los compañeros de aula y con los maestros de la escuela. Participa en las actividades pioneriles, en los matutinos y actividades deportivas.

- a) ¿Qué características de la personalidad debe tener en cuenta el maestro para potenciar el máximo desarrollo posible en este escolar?
- b) ¿Qué factores pueden afectar el desarrollo psicológico del escolar?
- c) ¿Qué métodos de investigación te permitirían obtener mayor información para caracterizar este educando? Elabora una guía para aplicar uno de ellos.
- d) Modele una actividad para orientar a la familia de este escolar según las necesidades que se muestran en el caso.
- e) Prepárese para representar el personaje de la maestra realizando la actividad de orientación familiar.

ANEXO 6

GUÍA PARA CONDUCIR LA DISCUSIÓN EN GRUPO FOCAL

Objetivo: Discutir sobre el proceso de preparación de los estudiantes de la carrera Educación Especial en la solución de los problemas profesionales y del empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico.

Datos de los participantes

Nombre

Asignatura(s) que imparte:

Preguntas para intercambiar

1. ¿Cómo relacionan los problemas profesionales, los objetivos generales, los de año, los integradores en sus clases y las actividades del componente laboral, investigativo y extensionista?
2. ¿Cómo logran concebir un enfoque problematizador, interdisciplinario y profesional pedagógico en la preparación de los estudiantes?
3. ¿Qué recursos emplean para preparar a los estudiantes en la solución de los problemas profesionales?
4. ¿Emplean los juegos profesionales como recurso pedagógico? ¿Por qué?
5. ¿De qué manera ustedes logran que los estudiantes se impliquen conscientemente y con satisfacción en su preparación?
6. ¿Los estudiantes logran el descubrimiento o la producción de ideas, objetos, procesos, estrategias o productos novedosos, que contribuyen a la solución de problemas? ¿Cómo ustedes potencian este logro?
7. ¿Qué posibilidades le ofrecen a los estudiantes para que negocien la forma en que quieren desarrollar las actividades, los recursos que quisieran emplear?
8. ¿Pueden los estudiantes plantearse metas personales? ¿cómo se potencia desde el colectivo de año?

- ¿A ustedes les motiva intercambiar roles, proponer a los estudiantes la realización de dramatizaciones relacionadas con la profesión. ¿Por qué? ¿consideran que a los estudiantes les gustaría desarrollar este tipo de actividades?

ANEXO 7

GUÍA DE ENTREVISTA A DOCENTES

Objetivo: Constatar los conocimientos de los docentes en la preparación de los estudiantes desde el contexto de la educación especial, para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial y el empleo de juegos profesionales.

- ¿Cuáles son los problemas profesionales que guían la preparación de los estudiantes de la carrera Educación Especial?
- ¿Qué recursos usted emplea para preparar a los estudiantes en el diagnóstico, la caracterización y el diseño de estrategias, la dirección del proceso de enseñanza – aprendizaje, la utilización de formas alternativas de la comunicación y la formación de sentimientos y educación en valores, actitudes y normas de comportamiento adecuado, la comunicación educativa efectiva, la proyección de soluciones y autovaloración?
- ¿Qué oportunidades se les brinda a los estudiantes para que se impliquen en su preparación?
- ¿Se siente motivado y con disposición para la tutoría y asesoramiento a los estudiantes de nivel superior? ¿Por qué?
- ¿Tiene usted conocimientos y habilidades en el empleo de juegos profesionales para la solución de problemas profesionales? ¿Por qué?
- ¿Se siente motivado para emplear juegos y otros recursos en la preparación de los estudiantes de nivel superior? ¿Por qué?

ANEXO 8

TRIANGULACIÓN DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS APLICADOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS INDICADORES

Tabla 1. Evaluación de los indicadores relacionados con los estudiantes.

Leyenda: O (observación), E (escala valorativa), PP (prueba pedagógica)

A (adecuado), PA(poco adecuado),I(Inadecuado)

Indicadores	O			PP			EV		
	A	PA	I	A	PA	I	A	PA	I
1. Conocimientos y habilidades para la solución de los problemas profesionales.	87.5 %	12.5 %		62.5 %	37.5 %		37.5 %	62.5 %	
2. Motivación hacia la preparación para la solución de problemas profesionales.	87,5 %	12,5 %					62,5 %	37.5 %	
3. Implicación afectiva en la preparación para la solución de problemas profesionales.	25%	62.5 %	12.5 %				37.5 %	62.5 %	

4. Disposición para la representación de roles, dramatizaciones, la realización de tareas, reglas, como parte de juegos profesionales.				87.5 %		12.5 %	87.5 %	12.5 %	
5. Solución de problemas profesionales.	12.5 %		87.5 %	37.5 %	62.5 %			87.5 %	12.5 %
6. Autovaloración de su preparación para la solución de los problemas profesionales.	37,5 %	62.5 %			100 %			87.5 %	12.5 %

Gráfico 1. Estudiantes

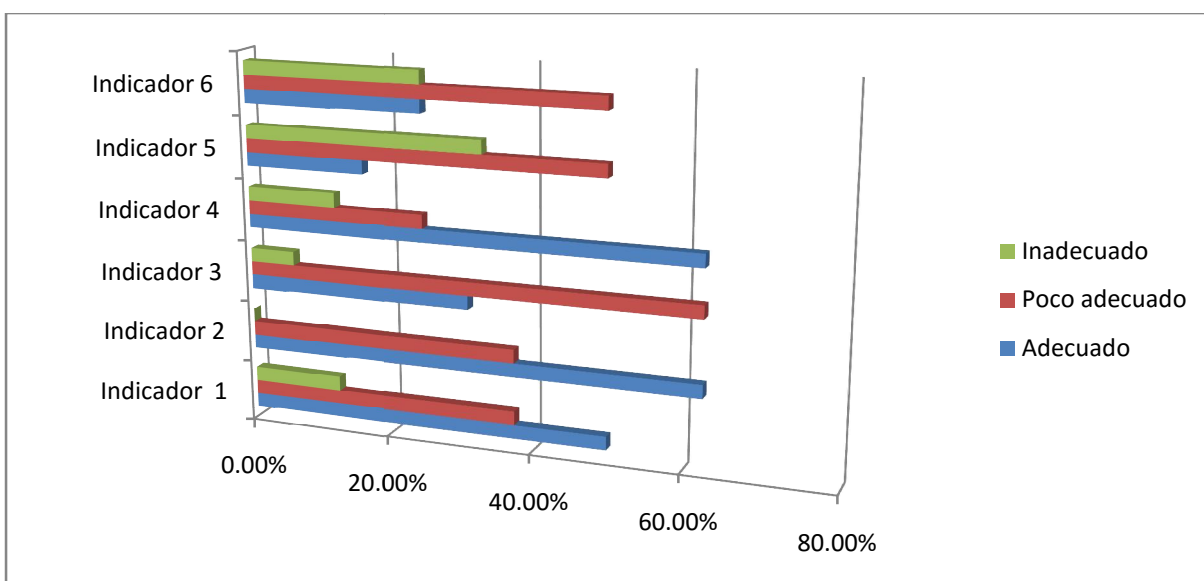


Tabla 2. Evaluación de los indicadores relacionados con los profesores.

Leyenda: **O** (observación), **GF** (grupo focal), **AD** (análisis de documentos)
A(adecuado), **PA**(poco adecuado),**I**(Inadecuado)

Indicadores	O			GF			AD		
	A	PA	I	A	PA	I	A	PA	I
1. Conocimientos y habilidades para establecer relaciones entre problema profesional-objetivos.	50 %	50 %					60 %		40 %
2. Conocimientos y habilidades para el empleo de juegos profesionales.				20 %		80 %	10 %		90 %
3. Motivación hacia la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.	90 %	10 %		100 %					

4. Motivación para el empleo de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes.	90 %	10 %		80 %	20 %			
5. Aprovechamiento de oportunidades para implicar afectivamente a los estudiantes en su preparación.				70 %	30 %		50 %	50 %
6. Empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales				10 %		90 %	10 %	90 %

Gráfico 2. Profesores

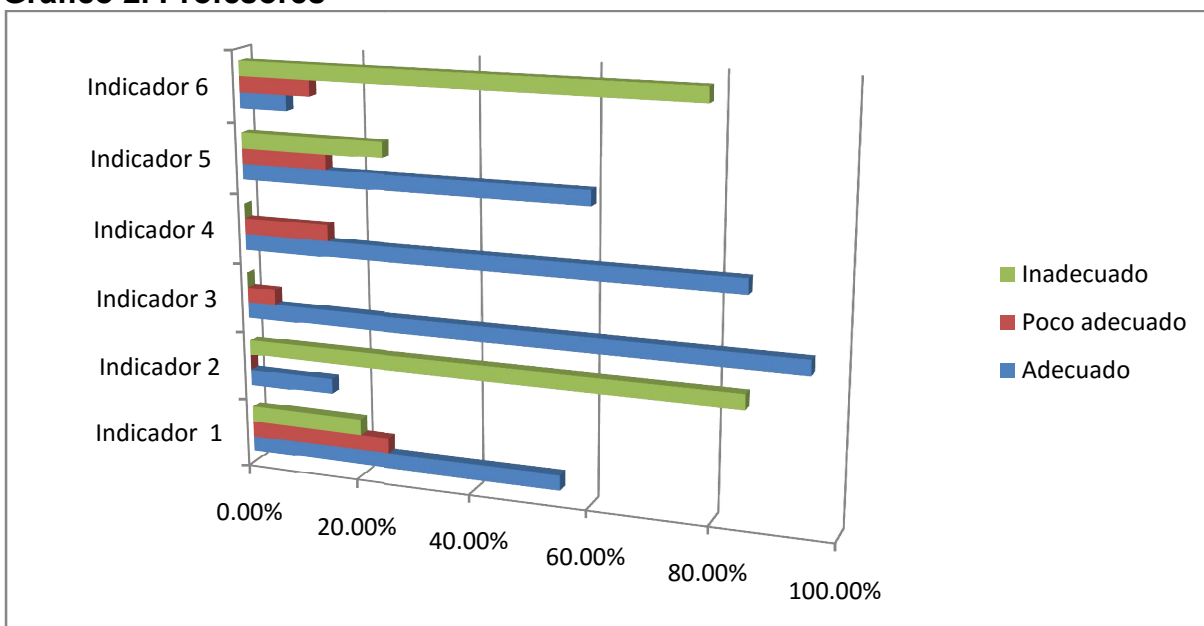


Tabla 3. Evaluación de los indicadores relacionados con los docentes.

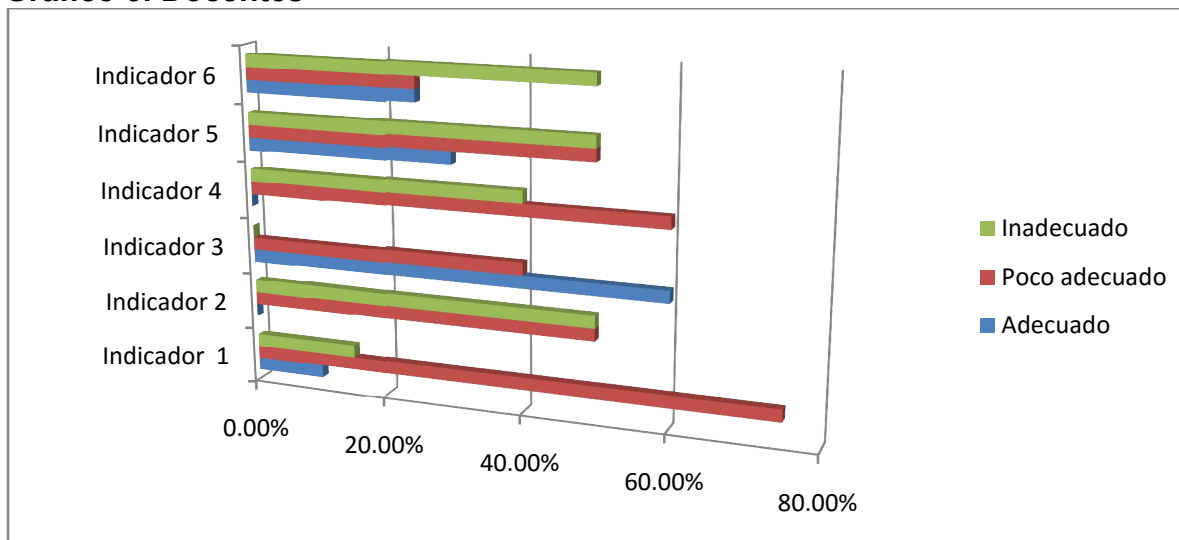
Leyenda: **AD** (análisis de documentos), **E** (entrevista)

A (adecuado), **PA** (poco adecuado), **I** (Inadecuado)

Indicadores	AD			E		
	A	PA	I	A	PA	I
1. Conocimientos y habilidades para establecer relaciones entre problema profesional-objetivos.		100%		20%	50%	30%
2. Conocimientos y habilidades para el empleo de juegos profesionales.		50%	50%		50%	50%
3. Motivación hacia la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.				60%	40%	
4. Motivación para el empleo de juegos profesionales en la preparación de los estudiantes.				40%	60%	

5. Aprovechamiento de oportunidades para implicar afectivamente a los estudiantes en su preparación.	40%	20%	40%	20%	80%	
6. Empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales.	25%	25%	50%	25%	25%	50%

Gráfico 3. Docentes



ANEXO 9

GUÍA DE AUTOEVALUACIÓN PARA LA SELECCIÓN DE LOS EXPERTOS

Objetivo: Obtener información para la selección de los expertos según la determinación de su coeficiente de competitividad utilizando el método Delphi.

Nombre(s) y apellidos:						
Marcar con una X	Asistente	Profesor/a Auxiliar	Profesor/a Titular	Especialista	Máster	Doctor/a
	Profesor(a) en la Educación Superior			Sí	No	
Años de experiencia en la Educación Superior						
Centro de trabajo						

Estimado(a) colega, este es el cuestionario para su autoevaluación como posible experto sobre el tema que trabajo en el Doctorado en Ciencias Pedagógicas.

Mediante este instrumento se determinarán su “coeficiente de conocimiento” (Kc) o de información sobre el problema y el “coeficiente de argumentación” (Ka) según sus propios criterios.

Le anticipo mi agradecimiento por su colaboración.

1. Marque con una X, según se corresponda con el grado de conocimiento que usted posee acerca del tema. El valor de la escala es de 1 a 10 de forma ascendente. Debe marcar en una sola casilla.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2. A continuación se presenta un conjunto de aspectos que han estado en la base de su preparación como profesional acerca de este tema. Marque con una X en las categorías correspondientes: A (alto), M (medio), B (bajo)

Fuentes que han influido en sus conocimientos sobre estos aspectos	Grado de influencia de cada una de las fuentes		
	Alto	Medio	Bajo
Sus análisis teóricos sobre estos temas.			
Sus experiencias en el trabajo profesional.			
Consultas de trabajos de autores nacionales.			
Consultas de trabajos de autores extranjeros.			
Sus conocimientos/experiencias sobre estos aspectos en el extranjero.			
Su intuición basada en sus conocimientos y experiencias profesionales.			

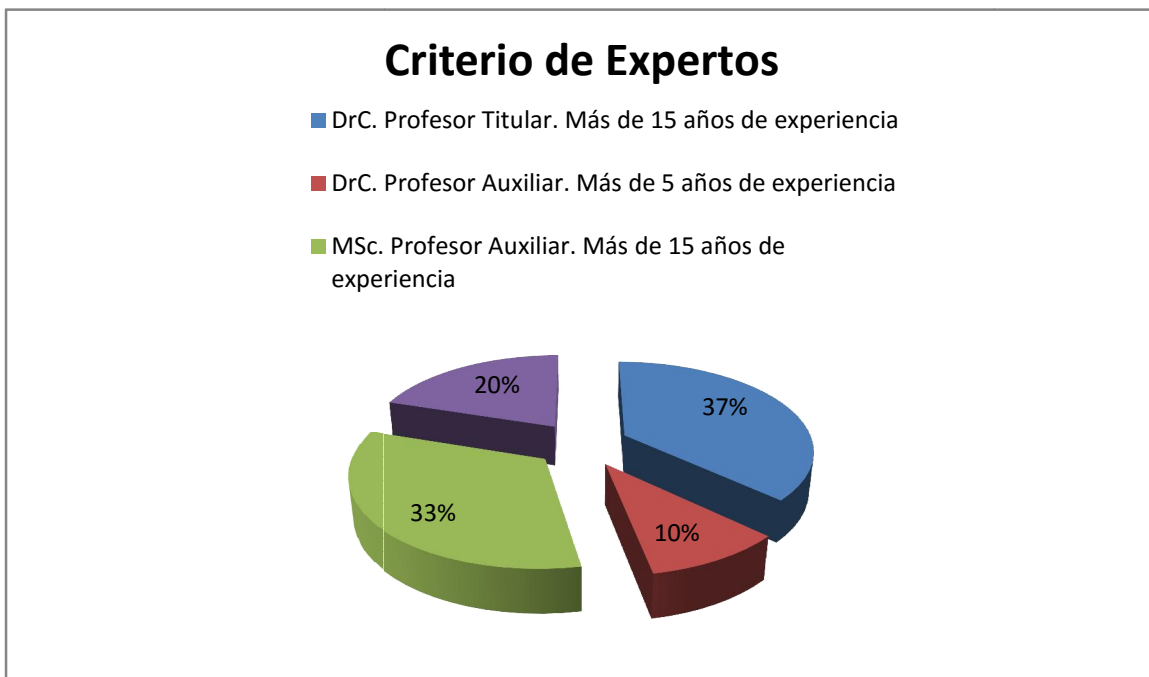
3. Acerca de la estrategia pedagógica que se propone como resultado de la investigación realizada, es importante su opinión sobre los aspectos que se relacionan a continuación:

Para emitir sus respuestas es necesario que tenga en cuenta lo siguiente:

- Marcar en una escala de 5 categorías, cómo considera cada aspecto.
C1: muy adecuado. (MA)
C2: bastante adecuado. (BA)
C3: adecuado. (A)
C4: poco adecuado. (PA)
C5: no adecuado. (NA)
- Debe marcar su opinión en una sola casilla, en correspondencia con el grado de importancia que usted conceda a cada uno de los aspectos presentados.

No.	Aspectos a valorar	C1	C2	C3	C4	C5
1	Grado de relevancia de las posiciones teóricas que sustentan la estrategia pedagógica.					
2	Grado de relevancia de las precisiones para el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico.					
3	Grado de relevancia de las acciones para mejorar la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.					
4	Utilidad práctica de la estrategia pedagógica basada en el empleo de juegos profesionales.					

5. Explique (según su criterio) en qué medida la estrategia pedagógica propuesta puede contribuir a mejorar la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.
6. ¿Qué sugerencias y recomendaciones puede ofrecer para el perfeccionamiento de la estrategia pedagógica que se somete a su valoración?



ANEXO 10 COEFICIENTE DE CONOCIMIENTO (KC) DE CADA UNO DE LOS EXPERTOS
VALORES QUE DEMUESTRAN EL COEFICIENTE DE COMPETENCIA (KC), EL COEFICIENTE DE ARGUMENTACIÓN (KA) Y DE LA AUTOVALORACIÓN REALIZADA POR LOS EXPERTOS

Experto	Kc	Ka	K	Valoración

1	0.100000,	1.000000,	0.550000,	Medio
2	0.200000,	1.000000,	0.600000,	Medio
3	0.400000,	1.000000,	0.700000,	Medio
4	0.100000,	1.000000,	0.550000,	Medio
5	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
6	0.500000,	0.800000,	0.650000,	Medio
7	0.600000,	1.000000,	0.800000,	Alto
8	0.700000,	1.000000,	0.850000,	Alto
9	0.800000,	1.000000,	0.900000,	Alto
10	0.900000,	0.900000,	0.900000,	Alto
11	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
12	1.000000,	0.900000	0.950000	Alto
13	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
14	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
15	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
16	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
17	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
18	1.000000,	0.900000	0.950000,	Alto
19	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
20	1.000000,	0.900000,	0.950000	Alto
21	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
22	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
23	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
24	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto

25	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
26	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
27	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
28	1.000000,	0.900000,	0.950000	Alto
29	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto
30	1.000000,	0.900000,	0.950000,	Alto

Tabla de frecuencias acumuladas

	MA	BA	A
0.5313,	0.7188,	1.0000,	1.0000
0.6250,	0.7813,	1.0000,	1.0000,
0.4375,	0.6875,	0.9688,	1.0000,
0.4688,	0.7813,	0.9063,,	1.0000

ANEXO 11

GUÍA PARA EL ESTUDIO DE CASOS

Objetivo: Valorar las transformaciones que se logran en la preparación de los estudiantes en formación inicial, mediada por juegos profesionales, para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Fuente de datos

1. Análisis de documentos

Aspectos a valorar:

- Sistema de clases (Tratamiento de los problemas profesionales, relaciones entre problemas profesionales-objetivos, empleo de situaciones problemáticas de la profesión, oportunidades que se planifican para potenciar en los estudiantes el trabajo cooperado, la autovaloración, diseño de juegos profesionales)
 - Diario del practicante (Manera en que ocurre la preparación para la solución de los problemas profesionales, los conocimientos y habilidades para el diagnóstico, la caracterización, el diseño y rediseño de estrategias de atención educativa, la dirección del proceso de enseñanza- aprendizaje, la utilización de formas alternativas de la comunicación, para desarrollar competencias comunicativas, para buscar soluciones creativas a situaciones problemáticas.)
 - . Programa de la práctica laboral (Empleo de juegos profesionales como recurso en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales)
2. Encuesta a profesores

Estimado colega, necesitamos constatar sus conocimientos y habilidades para el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico. Estamos seguros que la objetividad de su información será de gran ayuda para su futuro desarrollo profesional en el tema.

Objetivo: Obtener información sobre los conocimientos y habilidades de los profesores para el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico.

1. ¿Se considera usted preparado para emplear los juegos profesionales en las actividades que desarrolla con los estudiantes?

Si ___ No ___ ¿por qué?

2. ¿En qué aspectos usted necesita ser orientado?

3. ¿Cómo usted aprovecha las oportunidades del proceso de formación inicial para implicar afectivamente a los estudiantes en su preparación?

___ Los contenidos del programa de la asignatura se organizan a partir de las opiniones de los estudiantes.

___ La estrategia educativa se modela a partir de las necesidades de los estudiantes.

___ Los casos de educandos que se emplean en sus clases son elaborados por los estudiantes.

___ Las clases prácticas, talleres se organizan por los criterios de los estudiantes.

___ Los temas que investigan los estudiantes responden a las necesidades de las escuelas en que desarrollan la práctica laboral sistemática y concentrada.

___ Los estudiantes son miembros de los proyectos investigativos y comunitarios.

4. ¿Usted emplea los juegos profesionales como recurso pedagógico en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales?

Sí ___ No ___ ¿Por qué?

3. Observación de actividades (colectivos de año, actividades metodológicas, componente laboral, actividades del proyecto comunitario, evaluaciones integradoras)

Guía para observar la preparación de los estudiantes mediada por los juegos profesionales para la solución de los problemas profesionales

Objetivo: Constatar las mejoras que se logran en la preparación de los estudiantes mediada por los juegos profesionales para la solución de los problemas profesionales.

Elementos a observar:

1. Estructura y desarrollo del juego

- a. El juego que se propone está en correspondencia con los problemas profesionales, objetivos integradores de año y las vivencias de los estudiantes.

Sí ___ No ___ ¿Por qué?

2. Desempeño de los roles

- a. Los participantes desarrollan adecuadamente sus roles.

Sí ___ No ___ ¿Por qué?

3. Desarrollo de las tareas

- a. Los participantes desarrollan adecuadamente sus tareas.

Sí ___ No ___ ¿Por qué?

4. Cumplimiento de las reglas

- a. Los participantes desarrollan adecuadamente las reglas del juego.

Sí___ No___ ¿Por qué?

5. Propuesta de soluciones a los problemas

a. Los estudiantes logran integrar sus conocimientos y habilidades para proponer sus respuestas.

Sí___ No___ ¿Por qué?

b. Las soluciones que proponen son acertadas para el problema que se plantea.

Sí___ No___ ¿Por qué?

c. Las soluciones que proponen son creativas.

Sí___ No___ ¿Por qué?

d. Los estudiantes se muestran motivados por el desarrollo de las actividades del juego.

Sí___ No___ ¿Por qué?

e. Los estudiantes participan con satisfacción en el desarrollo de las actividades del juego.

Sí___ No___ ¿Por qué?

6. Autovaloración de los estudiantes

a. Los estudiantes hacen valoraciones de su preparación en cuanto a logros y dificultades.

Sí___ No___ ¿Por qué?

b. Los estudiantes logran fundamentar las acciones que van a realizar para mejorar su preparación.

Sí___ No___ ¿Por qué?

c. Los estudiantes realizan sugerencias para el desarrollo de otros juegos.

Sí___ No___ ¿Por qué?

7. Aspectos a mejorar

4. Cuestionario de satisfacción

Objetivo: Constatar el nivel de satisfacción de los estudiantes con el empleo de juegos profesionales.

Cuestionario para estudiantes

Las preguntas que a continuación aparecen están dirigidas a conocer cómo se siente al emplear los juegos profesionales para prepararse en la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial. Responda según su opinión personal.

1. ¿Le gusta emplear los juegos profesionales para prepararse en la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial?

Sí___ No sé___ No___

Mencione tres elementos que no le gusten al emplear los juegos profesionales

a) _____

b) _____

c) _____

2. ¿Considera que sus conocimientos para la solución de los problemas profesionales son adecuados?

Sí___ No sé___ No___

Mencione qué ayudas necesita para su empleo

a) _____

b) _____

c) _____

3. ¿Se considera satisfecho con su preparación, mediada por juegos profesionales, para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial?

- a) _____ Me siento muy bien
- b) _____ Me siento más bien que mal
- c) _____ No me siento ni bien ni mal
- d) _____ Me siento más mal que bien
- e) _____ Me siento mal
- f) _____ No sé decir

Exponga sus criterios sobre cómo se sintió antes, durante y después del empleo de juegos

- a) _____
- b) _____
- c) _____

Questionario para profesores y docentes

Nombre _____

Las preguntas que a continuación aparecen están dirigidas a conocer cómo se siente al emplear los juegos profesionales en el proceso de formación inicial para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial. Responda según su opinión personal.

1. ¿Le gusta emplear los juegos profesionales en la preparación a los estudiantes en formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial?

Sí__ No sé__ No__

Mencione tres elementos que no le gusten del trabajo con los estudiantes en formación inicial.

- d) _____
- e) _____
- f) _____

2. ¿Considera usted que sus conocimientos sobre son suficientes los juegos profesionales en la preparación a los estudiantes en formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial?

Sí__ No sé__ No__

Mencione qué ayudas necesita para su empleo

- d) _____
- e) _____
- f) _____

3. ¿Se considera usted satisfecho con la preparación que ha logrado en los estudiantes en formación inicial, mediada por los juegos profesionales, para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial?

- g) _____ Me siento muy bien

- h) _____ Me siento más bien que mal
- i) _____ No me siento ni bien ni mal
- j) _____ Me siento más mal que bien
- k) _____ Me siento mal
- l) _____ No sé decir

Exponga sus criterios sobre cómo se sintió antes, durante y después del empleo de juegos

- a) _____
- b) _____
- c) _____

ANEXO 12

SISTEMA DE ACTIVIDADES METODOLÓGICAS PARA LA PREPARACIÓN DE PROFESORES

1. Reunión metodológica

Tema I: Los juegos profesionales en el proceso de formación inicial.

Objetivo: Analizar las concepciones generales sobre los juegos profesionales como recurso pedagógico que media la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Introducción a la temática:

¿Pueden los estudiantes universitarios prepararse para la solución de problemas profesionales mediante juegos?

Enriquecer la vida con juegos ha sido, durante milenios, una vía natural y espontánea para transmitir de una generación a otra las mejores tradiciones, las normas de comportamiento social y para desarrollar las capacidades que permitan enfrentar y resolver los problemas que la vida nos plantea.

El juego 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.

Ante las limitaciones de los métodos y procedimientos de la enseñanza tradicional, sustentados en la actividad del docente y la pasividad del estudiante, han surgido variadas respuestas que, desde diferentes bases teóricas y metodológicas, pretenden revolucionar la práctica de la enseñanza y el aprendizaje. Es así que se desarrollan los llamados métodos activos, productivos, problémicos y diversas técnicas de trabajo en grupos, de dinámica grupal.

A pesar de su diversidad de origen, existen aspectos comunes en todas estas propuestas, que englobamos bajo la denominación de métodos y técnicas participativas. En las diferentes tendencias pedagógicas que propugnan la utilización de los mismos, hay una coincidencia en la importancia que se le concede a la actividad que despliegan los estudiantes, 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, la formación de habilidades, de actitudes y valores.

Se emplea la técnica participativa “Lluvia de ideas”, para designar con una palabra o frase, ¿qué significa juego profesional?

¿Qué son los juegos profesionales: una técnica participativa, un método o un recurso?

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.

Los juegos profesionales como recurso pedagógico, son mediadores en la preparación del estudiante en formación inicial, permiten la organización, ejecución y valoración de tareas para la solución de problemas profesionales, de manera vivencial y creativa. (Vigoa, 2016)

La mediación resalta la naturaleza social del proceso de interiorización. Todo el desarrollo psicológico del ser humano es el resultado de la mediación que ejercen en el sujeto otras personas, objetos, instrumentos, signos y sus significados, lo que transcurre según los diferentes tipos y formas. La mediación social se refiere a la utilización de otras personas o grupos sociales en la integración del sujeto a las prácticas sociales, es decir, al desempeño del otro en la formación de la conciencia individual. La mediación instrumental se asocia a la utilización de los dibujos, las marcas, el lenguaje, los esquemas, que son instrumentos mediadores creados por el hombre.

Los juegos profesionales cumplen una función mediadora al ser empleados por los profesores y docentes en el proceso de formación inicial. Por su propia naturaleza como actividad humana concuerdan orgánicamente con el conjunto de principios y exigencias para la formación integral de la personalidad de los estudiantes. Los juegos profesionales son un recurso pedagógico porque:

- Por su esencia pueden ser empleados por varios sujetos, en diversos procesos que se desarrollan en diferentes contextos.
- Su desarrollo favorece el establecimiento de climas placenteros, de disfrute.
- Proporciona oportunidades para el desarrollo de la actitud lúdica, la que se comprende como una cualidad de sentir gusto por el empleo del juego como recurso mediador y poder hacer sentir bien a los participantes.
- Facilitan la modelación de los problemas profesionales en situaciones lúdicas, que favorecen el surgimiento de vivencias afectivas positivas sobre la profesión, conocimientos, habilidades, valores, desde lo que aporta el grupo, profesores, docentes y alumnos.
- Posibilitan la aplicación de la transferencia para la solución de situaciones similares de la profesión.

- Contribuyen a la resignificación de los roles de los sujetos del proceso, lo que permite enriquecer las funciones del profesor como coordinador, facilitador y guía del aprendizaje y al estudiante como sujeto activo, transformador y autorregulado.
- Crean ambientes de aprendizajes favorecedores de la comunicación, la libertad de expresión, privilegian la organización de formas de trabajo conjuntas como vía para lograr un desempeño activo y el desarrollo individual de los estudiantes a través de la participación, la colaboración y la interacción en grupos.
- Favorecen el diseño de situaciones de aprendizaje desafiantes, que provoquen la motivación intrínseca de los estudiantes; de tareas y problemas que exijan potenciar al máximo la búsqueda, el análisis de contradicciones y encontrar soluciones alternativas, creativas y diferentes.
- Admiten el respeto a la individualidad e inciden en el desarrollo de valores y conductas positivas consecuentes con el modelo pedagógico socialmente deseado.
- Facilitan la diversión, el entretenimiento, la libertad de expresión y movimiento, el despliegue de ideas, la flexibilidad.

Se continúa explicando que los juegos profesionales son recursos pedagógicos en los que se recrean situaciones similares a las de la profesión, los estudiantes asumen roles que exigen de la aplicación de conocimientos, habilidades, valores, competencias comunicativas, para la solución de problemas profesionales. (Vigoa, 2016).

Las situaciones se construyen a partir de la actividad profesional: protocolos, conflictos, problemáticas, que se toman de la realidad educativa o son creadas para representar un suceso, fenómeno determinado, con un enfoque problematizador, interdisciplinario y profesional pedagógico.

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, logopédicos, sesiones psicoterapéuticas, eventos científicos, colectivos de asignatura, de ciclo, de dirección en la escuela, visitas de labor social, sesiones de la comisión de apoyo al diagnóstico, entrega pedagógica, coloquios con las asociaciones (ANSOC, ANCI, ACLIFIM), entre otros.

Los roles son los papeles propios del perfil profesional que desempeñan los estudiantes a partir del conocimiento teórico práctico sobre el fenómeno que se trate y sus vivencias. Relacionado con la educación especial, “se juega” a ser maestro de educandos con necesidades educativas especiales, logopeda, psicopedagogo, psicoterapeuta, trabajador social, miembro del Centro de Diagnóstico y Orientación, miembro del Consejo de Atención a Menores, director, metodólogo, a partir del perfil amplio que se establece en el modelo de formación.

La representación escénica provoca una vivencia común a todos los participantes. Los roles pueden ser estructurados o no estructurados, de acuerdo con su grado de elaboración y la preparación previa a su representación.

En los roles estructurados los estudiantes poseen una descripción bastante detallada de las características de los personajes a representar o de la situación en que se desarrollará la acción, contando con un tiempo previo de preparación antes de la escenificación. En los no estructurados, los estudiantes conocen previamente las características de los personajes, de la situación y los criterios a observar, pero su descripción es más general y pueden o no contar con una preparación previa antes de la representación.

Tanto la representación de roles, como la solución del problema contenido en el juego, posibilita el empleo de los métodos y las técnicas participativas del proceso de enseñanza que proponen Castellanos, Ojalvo & Viñas (1995). A saber, técnicas participativas: grupos nominales, tormenta de cerebros, lluvia de ideas, técnicas de bono, técnica de antiéxito, campo de fuerzas, considerar todos los factores, consecuencias y secuelas, prioridades básicas, otros puntos de vista y los métodos: situación, conflicto, familiarización progresiva con el caso, incidentes, laberinto de acción, discusión-confrontación.

El empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico es flexible y se ajusta a la variedad de sujetos y contextos del proceso de formación inicial, por lo que la propuesta de momentos y fases que se propone sirven de orientación a profesores y docentes, los que tienen la posibilidad de modificarlos si su praxis así se lo exige.

El *primer momento* tiene como finalidad la planeación y creación de juegos profesionales según los objetivos a lograr, los sujetos que participan, el contexto en que se desarrolla y los problemas a representar. Se seleccionan y crean las situaciones que representan los problemas profesionales con un enfoque problematizador, interdisciplinario y profesional pedagógico, se analizan las posibles formas de combinación con métodos y técnicas, se elabora el juego profesional (situación problemática, participantes y roles, reglas del juego, tareas del juego y guía de autopreparación para los estudiantes)

El *segundo momento* lo constituye el desarrollo del juego en sí mismo, lo que significa la materialización de las acciones a tenor de lo planificado, al implementarse en diferentes procesos y contextos.

El taller como forma de organización propicia la reflexión grupal sobre los problemas profesionales, sus causas, consecuencias y alternativas de solución cooperativa en correspondencia con los contextos en que se manifiestan.

Los juegos profesionales se desarrollan en tres fases: reflexión inicial, acción lúdica y reflexión valorativa.

En la *reflexión inicial* se crean las condiciones para el juego, se explora el conocimiento del contenido y las vivencias en relación con el tema a desarrollar que tienen los estudiantes, se motivan y se implican en la selección de los roles, las tareas y los objetivos a lograr.

Los roles a desarrollar en el juego se corresponden con la situación problemática. Ellos son:

- El *coordinador o moderador* conduce la actividad, orienta a los estudiantes sin limitar la participación directa en la toma de decisiones.
- Los *jueces u observadores* recogen por escrito las ideas principales de los participantes, lo que se denomina la "memoria de grupo". Mantienen una posición neutral sin realizar evaluaciones, deben tener facilidad para resumir lo esencial de cada planteamiento y una escritura legible a partir de su comprensión de lo tratado. Tienen un importante rol dentro del grupo para la valoración y retroalimentación de la actividad.
- *Otros personajes* pueden ser: el maestro, psicopedagogo, logopeda, los padres, el jefe de ciclo, el especialista del Centro de Diagnóstico y Orientación, los miembros de la comisión de apoyo al diagnóstico, el director de escuela, entre otros.

Se organiza el trabajo en grupos para centrar la atención de los participantes en los objetivos y los contenidos fundamentales a tratar para solucionar el problema profesional. Se propicia la reflexión, interpretación, análisis, intercambio y la sistematización de la teoría y la práctica. Esto permite retomar las principales problemáticas y las contradicciones, realizar síntesis y generalizaciones de los contenidos abordados, vincular los aspectos analizados a las experiencias o vivencias de la práctica profesional, de forma tal que se enriquezca la discusión y se socialicen las experiencias.

En la *acción lúdica* los participantes proyectan las estrategias y/o alternativas que se pueden aplicar para la solución del problema profesional, al tomar como base las reflexiones realizadas hasta el momento. Se presenta la dramatización como resultado de la búsqueda creativa individual y colectiva.

En el juego se tienen en cuenta varias reglas:

- Demostrar responsabilidad y compromiso con el cumplimiento de las funciones o roles asignados.
- Escuchar y respetar las ideas y puntos de vista de todos los miembros.
- Mantener una actitud amistosa y cooperativa, de forma consciente y voluntaria hacia todos los integrantes del grupo.
- Destacar los avances, buscar el mérito de cada idea y proponer otras alternativas de ser necesario, para que el colectivo las valore.

En la *reflexión valorativa* se estimula la apreciación por parte de los estudiantes, profesores y docentes del trabajo realizado en equipos, se escuchan criterios para el ejercicio reflexivo. Se realizan aclaraciones y conclusiones de los resultados científicos y su materialización práctica.

Los juegos profesionales en la preparación de los estudiantes de la carrera Educación Especial adquieren peculiaridades según las características del proceso de formación inicial: objetivos integradores por años de estudio, las asignaturas que se desarrollan, la organización de la práctica laboral sistemática y concentrada, los componentes investigativo y extensionista.

Conclusiones:

Utilizar juegos profesionales en la preparación 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. Mediante el juego profesional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del estudiante universitario y la formación de cualidades para el desempeño de sus funciones profesionales.

Para el cierre se emplea la técnica “El espacio catártico” en la que se colocan tres sillas y cada participante debe pasar por cada una respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Cómo llegué? ¿Cómo me sentí? ¿Cómo me voy?

En esta reunión se toman acuerdos para aplicar los fundamentos teóricos del juego profesional en la solución de los problemas profesionales pedagógicos de la carrera Educación Especial.

Clase abierta

Asignatura: Psicología II

2 º AÑO C D Carrera: Educación Especial

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

Sumario: Síntomas psicopatológicos 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 problémica

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 a. Estudio de caso

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 C.D.O (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 les 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 ó 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.

Taller metodológico 1

Tema: Los juegos profesionales como recurso pedagógico que media la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Objetivo: Exponer ejemplos de juegos profesionales como recurso pedagógico que media la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Introducción a la temática:

Se propone el empleo de la técnica "Las fotografías"; se les presenta a los participantes un grupo fotos que representen diferentes estados de ánimo, emociones positivas y negativas y se les pide que cada uno seleccione la que más se relaciona con sus ideas sobre el tema.

Se agrupa a los profesores en tres equipos, a cada equipo le corresponde una disciplina (Logopedia, Didáctica y Psicología), se elaboran actividades basadas en:

- La concepción de juegos profesionales.
- Los requisitos a tener en cuenta para su modelación y selección del contenido
- Los tipos o modalidades de juegos profesionales.
- Los objetivos integradores del año.

Cada equipo presenta las actividades elaboradas, se realizan reflexiones mediante las tareas siguientes:

1. Explique qué es un recurso
2. Exponga criterios autorales sobre recurso didáctico, pedagógico o psicológico.
3. Seleccione un problema profesional de la carrera, fundamente su solución mediante el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico.

Conclusiones:

Los juegos profesionales representan uno de los recursos que propician la solución de los problemas profesionales desde las disciplinas de la carrera Educación Especial, lo que favorece la preparación de los estudiantes para la caracterización, dirección del proceso de enseñanza – aprendizaje, utilización de recursos tecnológicos y la proyección de vías de solución con un enfoque humanista, preventivo, diferenciado, correctivo - compensatorio desarrollador.

Para el cierre del taller se emplea la técnica “La palabra clave”, con el objetivo de que cada participante exprese sus vivencias, opiniones en relación con el trabajo realizado. Se le pide a cada participante que exprese con una palabra lo que piensa o siente en relación con la sesión que se ha trabajado.

Como actividad de autopreparación para la próxima sesión se orienta a los profesores a elaborar protocolos para emplear en los juegos profesionales.

Taller metodológico 2

Tema: El empleo de juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Objetivo: Proponer juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Introducción

Se realiza la presentación de la actividad y se promueve un recordatorio del tema que ha sido convocado. 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 su formación profesional.

Se propone el estudio de la propuesta de juegos profesionales para realizar diferentes actividades:

1. Seleccione un tipo de juego profesional para emplearlo como recurso pedagógico.
2. Diseñe un juego profesional para emplearlo en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Conclusiones

Para el cierre se emplea la técnica “El completamiento de frases”; se reparte una hoja de papel para cada profesor, donde aparece la frase incompleta “esos juegos profesionales son”, cada uno debe completar la frase de manera independiente, se leen en voz alta las respuestas y se comentan las más relevantes.

Como actividad de autopreparación para la próxima sesión se orienta a los profesores el estudio de las condiciones o requisitos que las situaciones problemáticas de la profesión deben tener:⁹

- Un carácter contextualizado, en correspondencia con la realidad educativa de la educación especial.
- Propicien el vínculo entre la actuación grupal e individual en la solución de problemas profesionales, lo que facilita la reflexión en cada caso para tomar decisiones sobre la alternativa de actuación que se ajusta a las circunstancias del contexto y el desarrollo de un modo de actuación cooperativo.
- Reflejen contradicciones, problemáticas y conlleven a los estudiantes a la investigación, la búsqueda, identificación, proposición, el diseño de soluciones, alternativas, de manera que puedan explicar cómo elaboran sus respuestas y desarrollen la experiencia de la actividad creadora.
- Representen las actividades de la práctica profesional para que los estudiantes desarrollen vivencias, motivaciones e intereses hacia la profesión y que se sientan comprometidos con su solución.
- Relacionen los problemas profesionales, objetivos de la carrera, objetivos integradores de año, disciplina, asignaturas y se susciten en actividades inherentes de los componentes académico, laboral, investigativo y extensionista de manera intencionada.
- Integren los conocimientos, habilidades, valores que se distinguen por su relevancia profesional pedagógica y admitan un nivel de cohesión e integración en la teoría y la práctica de las disciplinas, asignaturas y años de estudio.
- Promuevan el descubrimiento o la producción de ideas, objetos, procesos, estrategias o productos novedosos mediante la organización de formas de trabajo conjuntas como vía para lograr el desarrollo individual de los estudiantes a través de la participación, la colaboración y la interacción en grupos.

Taller metodológico 3

Tema: El diseño de situaciones problemáticas de la profesión en los juegos profesionales para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Objetivo: Proponer situaciones problemáticas de la profesión en los juegos profesionales para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Introducción

Se realiza la presentación de la actividad y se promueve un recordatorio del tema que ha sido convocado. Asimismo se preguntará por el nivel de asequibilidad y

⁹Vigoa hoyos, A. (2016) Los juegos profesionales como mediadores para la preparación de los estudiantes en la solución de los problemas profesionales de la carrera educación especial. Tesis en opción al título de Doctor en Ciencias Pedagógicas. p.46

accesibilidad de las fuentes consultadas, cuestiones relativas al impacto general del tema estudiado y su valor general para su formación profesional.

Se propone el empleo de la técnica “cadena de asociaciones” para analizar las diferentes interpretaciones de situaciones problemáticas de la profesión a partir de la experiencia de los profesores. Se presentan varias tarjetas con las palabras situación, problemática, protocolo, contradicción, interdisciplinariedad, para que los participantes asocien con otras palabras que para ellos tienen algún tipo de relación; en orden, uno por uno, van diciendo con qué la relacionan.

Se agrupa a los profesores en tres equipos, para realizar diferentes actividades:

1. Elabore situaciones problemáticas de la profesión a partir de los las condiciones o requisitos estudiados.
2. Proponga juegos profesionales para preparar a los estudiantes en la solución de problemas profesionales de la carrera Educación especial.
3. Valore en qué medida los juegos profesionales propuestos contribuyen a la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Conclusiones

Se escucharán los criterios y opiniones de los participantes, lo que les ha aportado en su preparación, asimismo, se reconocerán los mejores aportes y las propuestas interesantes.

ANEXO 13

SISTEMA DE ACTIVIDADES PARA LA PREPARACIÓN DE DOCENTES

Conferencia de postgrado

Tema I. La preparación de los estudiantes en formación inicial desde el contexto escolar. Los problemas profesionales como ejes integradores.

Objetivos:

- Fundamentar la preparación de los estudiantes desde la problematización, la interdisciplinariedad y el trabajo cooperado.
- Explicar la importancia de la preparación de los estudiantes en formación inicial desde el contexto escolar.

Introducción

Presentación de los participantes y de los temas de superación.

Se propone el desarrollo de la técnica “Remover obstáculos” para conocer las preocupaciones de los participantes. Se prepara una hoja para que los participantes escriban en ella sus opiniones sobre los obstáculos que impiden la preparación de los estudiantes en formación inicial para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial desde el contexto escolar. Luego de la primera ronda se pasa nuevamente la hoja para que se sugieran posibles soluciones a los obstáculos.

Se les explica a los docentes que los problemas profesionales aquellos ejes integradores de la carrera que guían la preparación del estudiante en formación inicial para lograr una implicación afectiva en el cumplimiento del encargo social de la profesión.

Se explican los **problemas profesionales** para la Educación Especial:

- El diagnóstico y la caracterización de educandos con necesidades educativas especiales asociadas o no a discapacidades, del grupo, del entorno familiar y comunitario donde se desenvuelven, y la necesidad de diseñar o rediseñar, y la

necesidad de diseñar o rediseñar las estrategias educativas oportunas, en respuesta a sus necesidades de desarrollo.

- 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 educativo en general y del proceso de enseñanza-aprendizaje en particular, con un enfoque humanista, preventivo, diferenciado, correctivo-compensatorio y desarrollador, para dar solución a las necesidades del desarrollo de capacidades y potencialidades individuales de educandos con necesidades educativas especiales asociadas o no a discapacidades a fin de lograr la integración social más plena posible, 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 maestro 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 y el autoperfeccionamiento profesional.

Desde el enfoque problematizador en la solución de problemas, la relación interdisciplinaria y el enfoque profesional pedagógico en el proceso de formación inicial, la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales el planteamiento de situaciones propias de la carrera, de modo que:

- Tengan un carácter contextualizado, en correspondencia con la realidad educativa de la educación especial.
- Propicien el vínculo entre la actuación grupal e individual en la solución de problemas profesionales, lo que facilita la reflexión en cada caso para tomar decisiones sobre la alternativa de actuación que se ajusta a las circunstancias del contexto y el desarrollo de un modo de actuación cooperativo.
- Reflejen contradicciones, problemáticas y conlleven a los estudiantes a la investigación, la búsqueda, identificación, proposición, el diseño de soluciones, alternativas, de manera que puedan explicar cómo elaboran sus respuestas y desarrollen la experiencia de la actividad creadora.
- Representen las actividades de la práctica profesional para que los estudiantes desarrollen vivencias, motivaciones e intereses hacia la profesión y que se sientan comprometidos con su solución.
- Relacionen los problemas profesionales, objetivos de la carrera, objetivos integradores de año, disciplina, asignaturas y se susciten en actividades inherentes de los componentes académico, laboral, investigativo y extensionista de manera intencionada.
- Integren los conocimientos, habilidades, valores que se distinguen por su relevancia profesional pedagógica y admitan un nivel de cohesión e integración en la teoría y la práctica de las disciplinas, asignaturas y años de estudio.
- Promuevan el descubrimiento o la producción de ideas, objetos, procesos, estrategias o productos novedosos mediante la organización de formas de trabajo

conjuntas como vía para lograr el desarrollo individual de los estudiantes a través de la participación, la colaboración y la interacción en grupos.

Conclusiones parciales

Ello permite que el maestro en formación valore las posibilidades reales que le ofrece el currículo con el que trabaja, para profundizar en los problemas de formación profesional que a él se le presentan y que debe aprender a solucionar.

Se continúa explicando que la práctica laboral es una forma de organización y es centro de la problematización, demostración, fundamentación, investigación, entre otras tareas.

La configuración estructural de la práctica laboral debe estar muy bien definida por los factores que inciden en la formación inicial del estudiante: los profesores de la universidad y los docentes de la escuela. La organización de la práctica laboral debe estar en correspondencia con las funciones que debe realizar el estudiante en la escuela: como maestro y estudiante en formación inicial.

En la microuniversidad pueden activarse las mismas formas de organización que activan las disciplinas para el desarrollo profesional del estudiante, para la preparación docente metodológica, para la función de investigación–superación. Es importante que los profesionales de la universidad orienten y controlen a los estudiantes en su actividad de práctica laboral en estrecha coordinación con los docentes del claustro de la escuela que sirven de tutores, guías, orientadores, jefes de ciclos.

La práctica laboral debe contribuir a:

A- Implicar al estudiante en el despliegue de todas sus energías conscientes en el desarrollo de su actuación para en el proceso sistemático ir aproximándose a un modo de actuación profesional pedagógica.

B- Caracterizar las actividades investigativo-laborales del profesor como fundamental en el proceso de desarrollo de las jóvenes generaciones y su influencia en el desarrollo del educando, la escuela y la sociedad.

C- Demostrar que el proceso y el resultado de la labor del profesor están siempre en constante interacción con la actuación consciente y la proyección futura, a partir del logro de las funciones asignadas por la sociedad a dicho profesional.

D- Desarrollar conocimientos, habilidades, valores y un modo de actuación profesional creativo en la proyección, desarrollo y evaluación de estrategias y/o alternativas educativas que propicien el cambio, la transformación de los sujetos con los cuales interactúa como profesional.

En la práctica debe materializarse el cumplimiento de las funciones: de orientación-educativa, docente–metodológica y de investigación-superación desplegando el sistema de acciones que a cada una corresponde, ello favorece el desarrollo de conocimientos, habilidades, hábitos y capacidades; así como el desarrollo de la autonomía en la medida que propicia contexto.

En las formas de organización que se desarrollen en la práctica investigativo-laboral deben participar los profesores de la universidad para que puedan orientar el proceso de desarrollo científico-técnico del estudiante.

Conclusiones

Los profesores de la universidad, así como los de la microuniversidad, deben revelar en su actuación cotidiana el modo de actuación profesional que se desea formar en el estudiante. En cada debate científico se debe reflexionar en torno al: para qué, cómo, dónde, cuándo del cumplimiento de las funciones en relación con el modo de actuación como profesional.

Como actividad de autopreparación para la próxima sesión se orienta a los docentes el estudio de la propuesta de juegos profesionales.

Taller de postgrado 1

Tema: Los juegos profesionales como recurso pedagógico en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Objetivo: Exponer ejemplos de juegos profesionales como recurso pedagógico que media la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales desde el contexto escolar.

Introducción a la temática:

Se propone el empleo de la técnica “Las fotografías”; se les presenta a los participantes un grupo fotos que representen diferentes estados de ánimo, emociones positivas y negativas y se les pide que cada uno seleccione la que más se relaciona con sus ideas sobre el tema.

Se le pide a los docentes que elaboren actividades basadas en:

- La concepción de juegos profesionales.
- Los requisitos a tener en cuenta para su modelación y selección del contenido
- Los tipos o modalidades de juegos profesionales.
- Los objetivos integradores del año.

Se realizan reflexiones mediante las tareas siguientes:

1. Explique qué es un recurso
2. Exponga criterios autorales sobre recurso didáctico, pedagógico o psicológico.
3. Seleccione un problema profesional de la carrera, fundamente su solución mediante el empleo de juegos profesionales como recurso pedagógico.

Conclusiones:

Los juegos profesionales representan uno de los recursos que propician la solución de los problemas profesionales desde las disciplinas de la carrera Educación Especial, lo que favorece la preparación de los estudiantes para la caracterización, dirección del proceso de enseñanza – aprendizaje, utilización de recursos tecnológicos y la proyección de vías de solución con un enfoque humanista, preventivo, diferenciado, correctivo - compensatorio desarrollador.

Para el cierre del taller se emplea la técnica “La palabra clave”, con el objetivo de que cada participante exprese sus vivencias, opiniones en relación con el trabajo realizado. Se le pide a cada participante que exprese con una palabra lo que piensa o siente en relación con la sesión que se ha trabajado.

Como actividad de autopreparación para la próxima sesión se orienta a los docentes a elaborar protocolos y situaciones problemáticas de la profesión para emplear en los juegos profesionales.

Taller de postgrado 2

Tema: Implementación creativa de juegos profesionales desde el contexto escolar.

Objetivo: Proponer juegos profesionales para desarrollar con los estudiantes en formación inicial en la práctica laboral.

Introducción

Se realiza la presentación de la actividad y se promueve un recordatorio del tema que ha sido convocado. 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 su formación profesional.

Se propone el estudio de la propuesta de juegos profesionales para realizar diferentes actividades:

1. Seleccione un tipo de juego profesional para emplearlo como recurso pedagógico.
2. Diseñe un juego profesional para emplearlo en la preparación de los estudiantes para la solución de problemas profesionales de la carrera Educación Especial.

Conclusiones

Para el cierre se emplea la técnica “El completamiento de frases”; se reparte una hoja de papel para cada profesor, donde aparecen frases incompletas relacionadas con la temática, cada uno debe completar la frase de manera independiente, se leen en voz alta las respuestas y se comentan las más relevantes.

ANEXO 14 RESULTADOS DEL ESTUDIO DE CASOS

Tabla 1. Evaluaciones de la preparación de los estudiantes mediada por los juegos profesionales para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial. Segundo semestre curso 2014-2015

Leyenda: M (mal) R (regular), B (bien), E (excelente)

	Estudiantes								
		1	2	3	4	5	6	7	8
Actividades	I	B	B	R	B	R	R	R	R
	II	B	R	R	B	R	R	B	R
	III	B	B	R	R	B	B	B	B
	IV	B	B	B	B	B	B	B	B
	V	B	B	R	B	R	R	R	R
	VI	B	R	R	B	R	R	B	R

	VII	B	B	R	R	B	B	B	B
	VIII	B	B	B	R	R	B	B	B
	IX	E	E	E	B	B	B	B	B
	X	E	E	E	B	B	B	B	B

Tabla 2. Resultados de la preparación de los estudiantes mediada por los juegos profesionales en el curso 2014-2015, por dimensiones

Indicadores			
	A	PA	I
1. Conocimientos y habilidades para la solución de los problemas profesionales.	62.5%	37.5%	
2. Motivación hacia la preparación para la solución de problemas profesionales.	75%	25%	
3. Implicación afectiva en la preparación para la solución de problemas profesionales.	62.5%	37.5%	
4. Disposición para la representación de roles, dramatizaciones, la realización de tareas, reglas, como parte de juegos profesionales.	62.5%	37.5%	
5. Solución de problemas profesionales.	50%	37.5%	12.5%
6. Autovaloración de su preparación para la solución de los problemas profesionales.	50%	50%	

Tabla 3. Evaluaciones de la preparación de los estudiantes mediada por los juegos profesionales para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial. Segundo semestre curso 2015-2016

Leyenda: M (mal) R (regular), B (bien), E (excelente)

Actividades	Estudiantes								
		1	2	3	4	5	6	7	8
I	B	B	B	B	R	B	B	R	
II	B	B	B	B	B	R	E	R	
III	B	B	B	B	B	B	E	R	
IV	E	E	B	E	B	B	E	B	
VI	B	B	E	E	E	B	B	B	
VII	B	B	E	E	E	B	B	B	

	VIII	B	B	B	E	B	E	B	B
	IX	B	B	B	B	B	B	B	E
	X	E	E	B	E	E	E	B	E

Tabla 4. Resultados de la preparación de los estudiantes mediada por los juegos profesionales en el curso 2015-2016

Indicadores			
	A	PA	I
1. Conocimientos y habilidades para la solución de los problemas profesionales.	87.5%	12.5%	
2. Motivación hacia la preparación para la solución de problemas profesionales.	100%		
3. Implicación afectiva en la preparación para la solución de problemas profesionales.	100%		
4. Disposición para la representación de roles, dramatizaciones, la realización de tareas, reglas, como parte de juegos profesionales.	87.5%	12.5%	
5. Solución de problemas profesionales.	87.5%	12.5%	
6. Autovaloración de su preparación para la solución de los problemas profesionales.	75%	25%	

En el cuestionario se colocan las preguntas 1, 2, 3; su análisis es cuantitativo y cualitativo. El resto de las preguntas son complementarias y su análisis es solo cualitativo. Una vez que se aplica el instrumento, se determina el 'índice de satisfacción individual y luego de manera general mediante la técnica de Yadov. Para calcular el índice de satisfacción grupal (ISG) se procesa matemáticamente la siguiente fórmula:

$$ISG = \frac{a(+1) + b(+0,5) + c(0) + d(-0,5) + e(-1)}{n}$$

Donde a, b, c, d, e, es la sumatoria de los índices de satisfacción individual y n el número de encuestados. El número que resulte de esta operación debe estar entre -1 y 1 y la información se buscará en la siguiente tabla:

Escala	Valor
1. Satisfecho (a)	1
2. Más satisfecho que insatisfecho (b)	0,5
3. No definida o contradictoria ©	0
4. Más insatisfecho que satisfecho (d)	-0.5
5. Insatisfecho (e)	-1

a) $ISG = (5(+1) + 3(+0,5) + (0) + (-0,5) + (-1))/8 = 1$

b) $ISG = (10(+1) + 5(+0,5) + (0) + (-0,5) + (-1))/15=1$

$$c) ISG = 4(+1) + 1(+0,5) + (0) + (-0,5) + (-1))/5=1$$

ANEXO 15

FOLLETO DE JUEGOS PROFESIONALES DIRIGIDOS A LA PREPARACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN FORMACIÓN INICIAL PARA LA SOLUCIÓN DE LOS PROBLEMAS PROFESIONALES DE LA CARRERA EDUCACIÓN ESPECIAL

Explicación necesaria

El folleto que se presenta está constituido por un conjunto de juegos profesionales diseñados por estudiantes, profesores y docentes de la Educación Especial. Se expone una selección de 11 juegos profesionales para empelar de primer a tercer año, al tratar en las situaciones problemáticas de la profesión, los problemas profesionales de la carrera, los objetivos integradores de año, contenidos de las asignaturas y actividades laborales, investigativas y de extensión universitaria.

En cada juego se muestra una situación problemática, las tareas del juego, una propuesta de roles, el argumento a escenificar y las orientaciones para su desarrollo, en correspondencia con sus fases.

Orientaciones generales para el desarrollo de los juegos

Los juegos profesionales se desarrollan en tres fases, la reflexión inicial, la acción lúdica y la reflexión valorativa.

En la *reflexión inicial* se crean las condiciones para el juego, se explora el conocimiento del contenido y las vivencias que tienen los estudiantes en relación con el tema a desarrollar, se motivan y se implican en la selección de los roles, las tareas y los objetivos a lograr.

Se presenta la situación problemática, la propuesta de personajes y se determina quiénes los van a representar. Se les explica a los estudiantes que de manera cooperada deben realizar las tareas del juego. Los estudiantes tienen la posibilidad de recrear otras características de los personajes y ampliar el argumento de la representación. Se organiza el trabajo en grupos para centrar la atención de los participantes en los objetivos y los contenidos fundamentales a tratar para solucionar la situación problemática de la profesión. Se les brinda un tiempo prudencial para que respondan las interrogantes.

En la *acción lúdica* se propicia la reflexión, interpretación, análisis, intercambio y la sistematización de la teoría y la práctica. Esto permite retomar las principales problemáticas y las contradicciones, realizar síntesis y generalizaciones de los contenidos abordados, vincular los aspectos analizados a las experiencias o vivencias de la práctica profesional, de forma tal que se enriquezca la discusión y se socialicen las experiencias.

Los estudiantes realizan las tareas del juego para identificar la contradicción a resolver; para caracterizar, diagnosticar y tomar decisiones sobre los procedimientos a emplear. Luego se presenta la dramatización como resultado de la búsqueda creativa individual y colectiva de la solución, como resultado de los conocimientos, habilidades, valores adquiridos desde lo que aporta el grupo, los profesores, docentes y los otros estudiantes. Son estas acciones las que contribuyen a la

preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera.

En la *reflexión valorativa* se estimula la apreciación por parte de los estudiantes, profesores y docentes del trabajo realizado en equipos, se escuchan criterios para el ejercicio reflexivo sobre el desarrollo del juego, la interpretación de los personajes y la solución del problema, la valoración de los errores y aciertos alcanzados para volverse a representar, anticipar y planificar otras posibles vías de solución. Se realizan aclaraciones y conclusiones de los resultados que se obtienen y se valoran los siguientes aspectos:

- Dominio de la problemática planteada.
- Actitud ante el juego (colaboración, solidaridad, respeto, profesionalidad)
- Asunción del rol asignado. (Credibilidad de la representación)
- Uso adecuado del vocabulario.
- Calidad y creatividad de las soluciones dadas al problema.

En los juegos profesionales pueden desarrollarse diversas situaciones problemáticas de la profesión, en correspondencia con los problemas profesionales y su relación con los objetivos integradores y contenidos de año.

	Primer año	Segundo año	Tercer año	Cuarto año	Quinto año
Possible situaciones a trabajar en los juegos profesionales	Diagnóstico, caracterización, estrategia de atención educativa Orientación familiar	Diagnóstico escolar y especializado, diagnóstico de la zona de desarrollo próximo, estrategia de atención educativa, tratamiento psicoterapéutico Alteraciones psicopatológicas	Diagnóstico y caracterización de educandos con limitaciones físico-motoras, retardo en el desarrollo psíquico, retraso mental, trastornos de conducta Diseño de estrategias de atención educativa Modelación de clases de Lengua Española, Matemática, Ciencias Naturales	Diagnóstico y caracterización de educandos débiles visuales, sordos e hipoacúsicos, trastornos de espectro autista, discapacidades múltiples Diseño de estrategias de atención educativa Modelación de clases de Lengua Española, Matemática, Ciencias Naturales, Historia de Cuba, Educación Artística	Diagnóstico y caracterización de educandos débiles visuales, sordos e hipoacúsicos, trastornos de espectro autista, discapacidades múltiples Diseño de estrategias de atención educativa Modelación de clases de Lengua Española, Matemática, Ciencias Naturales, Historia de Cuba, Educación Artística

Recomendaciones de reglas del juego:

- Demostrar responsabilidad y compromiso con el cumplimiento de las funciones o roles asignados.

- Escuchar y respetar las ideas y puntos de vista de todos los miembros.
- Mantener una actitud amistosa y cooperativa, de forma consciente y voluntaria hacia todos los integrantes del grupo.
- No se puede interrumpir el desarrollo de los roles una vez comenzado la dramatización.
- Destacar los avances, buscar el mérito de cada idea y proponer otras alternativas de ser necesario, para que el colectivo las valore.

En la solución de los problemas profesionales y la valoración en los juegos, resulta oportuno que se reflexione en torno a varios aspectos:

- ¿Se considera preparado para solucionar problemas de esta naturaleza?
- ¿En qué aspectos debe superarse para elevar la preparación en este problema que se aborda?
- ¿Qué metas debe trazarse y qué nuevos proyectos de mejoramiento profesional puede emprender para dar solución a estos problemas?
- ¿Cuáles fueron los principales logros, experiencias y cuáles los fracasos? ¿Cuáles pueden ser las causas de los fracasos?
- ¿En qué aspectos debe superarse para mejorar la preparación en este problema que se aborda?
- ¿Qué ideal de profesional debe y puede alcanzar como estudiante y como parte de un grupo?
- ¿Cuáles roles son más aceptados y cuáles los más rechazados? ¿Por qué?

Juego profesional 1: “La maestra preocupada”

Objetivo: Elaborar una actividad de orientación para preparar a los docentes en la atención educativa a educandos en condiciones de inclusión educativa, mediante la representación lúdica.

Situación problemática

A la escuela primaria Eusebio Guiteras Font de Matanzas se incorpora el alumno ARM. En la entrega pedagógica la maestra manifiesta una gran preocupación porque asume que no está preparada para darle clases a un alumno con esas características. La psicopedagoga le explica la necesidad de que los niños estén en un ambiente favorecedor y que además, se cuenta con las ayudas de profesionales para potenciar el desarrollo del alumno. Si fueras el maestro de apoyo que atiende la escuela, ¿cómo prepararías a la maestra y demás docentes para la atención educativa de este alumno?

Tareas del juego

1. Lee detenidamente el protocolo que caracteriza al alumno ARM

Nombre: A. R.M. Edad: 7 años

Cursa el segundo grado en una escuela regular. El ambiente y las relaciones familiares son buenas, aunque se aprecia un rechazo encubierto del padre hacia el niño por las dificultades que presenta en el aprendizaje. Existe una actitud de mimo y sobreprotección por parte de la madre. Su articulación está alterada en los fonemas

/r/ /s/, sustitución de /r/ x /l/ y /s/ x /ch/. Asimila con dificultades las tareas de aprendizaje para el grado que cursa. Tiene inmadurez en el área psicomotora, presenta dificultades en la coordinación dinámica; la agilidad buco-facial está limitada, lo que se evidencia en la movilidad lingual. Le cuesta mucho trabajo realizar los ejercicios y cuando lo logra lo hace lentamente. Manifiesta baja autoestima y dificultades para pasar de una actividad a otra (desequilibrio de los procesos de excitación e inhibición). Necesita de un tercer y cuarto nivel de ayuda para realizar actividades de orientación, alineación y direccionalidad, tales como arriba-abajo, derecha - izquierda, aspectos diagonales, para la formación de números.

2. Responde las siguientes interrogantes:

- a. Enumera algunos de los indicadores de riesgo que apunten hacia posibles dificultades del desarrollo.
- b. Explica las particularidades de la situación social del desarrollo que debe tener presente el maestro para potenciar el máximo desarrollo posible de este educando.
- c. ¿Qué factores sociales pueden afectar el desarrollo psicológico del escolar?
- d. ¿Qué acciones propondrías para la estrategia de atención educativa integral?
- e. Diseña una actividad de orientación a la maestra y demás docentes en la que les proporciones las ayudas necesarias para organizar y dirigir las actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir de la incorporación de este educando.

3. Prepárate para escenificar tu idea

Propuesta de roles y de características de los personajes

- Maestra de tercer grado: maestra joven, con poca experiencia en el grado, responsable, con interés por superarse, pero se le dificulta aceptar cambios en sus tareas cotidianas.
- Maestro de apoyo: educador de experiencia, con buen desarrollo de capacidades comunicativas, reflexivo, amable, con amor por su trabajo y grandes deseos de lograr la preparación de los maestros
- Logopeda: persona joven, con experiencia en la atención logopédica a los educandos con necesidades educativas especiales.
- Director de la escuela: persona de experiencia, autoritario, con experiencia en la dirección del proceso docente educativo.
- Jefe de ciclo: manifiesta pocos deseos de superarse en temas relacionados con la atención educativa de educandos con necesidades educativas especiales.
- Jueces: registran por escrito las ideas principales de los participantes, del desarrollo del juego, de la representación de los personajes.

Propuesta de argumento a escenificar: Se reúnen el maestro de apoyo, la maestra de tercer grado, el director, el jefe de ciclo y la logopeda para desarrollar la actividad. Se producen debates sobre las inquietudes de los participantes. Se explican, modelan, proponen acciones que contribuyan a orientar a los docentes para la atención educativa del alumno.

Juego profesional 2: “¿Quién logra comunicarse mejor”

Objetivo: Fundamentar el empleo de algunos sistemas aumentativos de la comunicación para el desarrollo de los educandos con necesidades educativas especiales, mediante la representación lúdica.

Situación problemática

En el mes de junio de 2016 en la facultad de Ciencias Pedagógicas se va a desarrollar el VI Simposio Internacional de Educación Especial. A este evento asistirán estudiantes de la carrera de varios países. Ustedes, como estudiantes de la Universidad de Matanzas van a participar en un panel científico con el objetivo de intercambiar sobre los sistemas aumentativos más utilizados para el lenguaje y la comunicación. ¿Qué sistema aumentativo es el que usted va a seleccionar para su presentación en el evento?

Tareas del juego

1. Lea detenidamente el protocolo
 - a. ¿cuál es su impresión diagnóstica?
 - b. ¿cuál sistema aumentativo usted propone emplear en este caso?
2. Elabore una ponencia para el evento

Por la complejidad de las tareas de este juego, el profesor puede orientar una guía de preparación en la que el estudiante analice el protocolo que le corresponda, elabore los medios necesarios como soporte técnico del sistema aumentativo seleccionado y elabore la ponencia. Puede sugerirse el diseño de presentaciones en powerpoint.

Propuesta de roles

- Coordinador
- Jefe de sala del evento: profesional que dirige la sala, presenta el tema, orienta la participación de los panelistas, realiza conclusiones parciales.
- Panelistas: estudiantes de la carrera Educación Especial, de otros países de habla hispana e inglesa.
- Periodistas: realizan interrogantes, graban el evento, realizan reportajes de presentación.
- Traductor: realiza la traducción del participante de habla inglesa y viceversa.
- Jueces: recogen por escrito las ideas principales de los participantes, del desarrollo del juego, de la representación de los personajes.

Argumento a representar

En una sala de conferencias se organiza el evento, cada participante se acredita y pasa a la sala. El coordinador presenta el panel, la temática, a los participantes y sugiere el orden para exponer. Cada miembro expone su experiencia en el empleo de un sistema aumentativo, a partir del estudio realizado del caso; se valoran las opiniones presentadas, se le entrega un reconocimiento al resultado más novedoso y al resto de los panelistas por su participación. El periodista concluye con un reportaje para la televisión cubana.

Casos a estudiar

Protocolo 1

Nombre: T H J. Edad: 3 años

Niña que es llevada al C.D.O por su madre, luego de ser estudiada por especialistas del Hospital infantil "Eliseo Noel Camaño" al presentar marcadas dificultades en su desarrollo, fundamentalmente en el área de la comunicación y del lenguaje, así como

en las relaciones interpersonales. La madre refiere que pasa muchas horas tranquila, como si estuviese en otro mundo, manipulando objetos sin sentido alguno, como una sogu un palito; pero no le llaman la atención los juguetes, ni el juego con otros niños de su edad. A veces se levanta y empieza a correr por la casa aleteando las manos. La madre la ha visto comportarse de manera inadecuada, si va a coger un vaso lo hace con movimientos exagerados de las manos, da tres golpes en la mesa y luego se toma el agua. Presenta un retraso o ausencia completa del lenguaje oral, pues solo emplea gestos para comunicarse con las personas que le rodean. Tiene severas dificultades para iniciar o mantener conversaciones; su lenguaje es estereotipado. La han sorprendido manipulándose los genitales y comiéndose las crayolas. Los padres al ver estos comportamientos han extremado las medidas de seguridad y no dejan a la niña sola en ningún lugar de la casa.

Protocolo 2

Nombre: R.A.G. Edad: 4 años

En la historia clínica de este niño se refiere que el embarazo de la madre fue tóxico en el primer trimestre. El proceso de adaptación ha sido difícil porque llora mucho y tiene apego especial por su madre, camina por el césped, deambula frecuentemente. No juega con los juguetes, ni tiene preferencia por alguno, sonríe sin motivo aparente. Frecuentemente se muerde los labios, se autoestimula acariciándose la oreja derecha, no es selectivo para alimentarse, le teme a los animales. Son evidentes las dificultades para establecer las relaciones con otros niños. Evita el contacto visual y no es capaz de sonreír con los que le rodean, se aísla, prefiere estar solo, en ocasiones se observan ataques de cólera intensos, autoagresión, agresión y rabietas. La madre refiere que a veces sale corriendo velozmente, se acuesta en el portal, se mira durante largo rato las manos. No se relaciona con las personas desde los 19 meses de edad, momento en el que perdió su vocabulario activo.

Protocolo 3

Nombre: E.R.M. Edad: 4 años

Es atendido por presentar severos daños en la audición y la visión desde los primeros meses de vida, lo que ha limitado el desarrollo de su lenguaje. La madre refiere que sufrió rubéola durante el embarazo y que estuvo bajo cuidados especiales durante un período prolongado. El niño no reaccionó ante los estímulos del medio, tanto visuales como auditivos, tuvo rabietas frecuentes y autoagresiones, rechazaba el entorno social y se aislaba. Se comunica a través de gestos y mímica, aunque reacciona positivamente ante el roce de las manos, las caricias. Presenta dificultades para el reconocimiento del espacio exterior y no deambula por sí solo. Presenta inestabilidad postural y lentitud en los movimientos.

Protocolo 4

Nombre: A.L.G. Edad: 5 años

La niña fue atendida por vez primera cuando tenía 2,5 años, refiriendo la madre conductas inapropiadas para su edad; al año y medio dijo las primeras palabras con sentido, pero las dificultades en esta área fueron y son marcadas, no se expresa en oraciones completas, no termina las frases, su lenguaje es prácticamente nulo, aunque comprende órdenes repitiendo generalmente lo que se le dice. No rechaza el contacto humano, siente satisfacción en el juego con otros niños, muestra obsesión

por los objetos giratorios, se autoagrede cuando ve en la televisión escenas violentas, grita en forma de chillidos, hay manierismos (ligero aleteo). La alimentación es selectiva y mantiene estereotipias motoras.

Protocolo 5

H. R.T. Niño de 6 años

Sufrió de hipoxia al nacer, hubo aplicación de fórceps y la madre refiere que estuvo mucho tiempo en trabajo de parto. Se encuentra en el grado preescolar y tiene dificultades para relacionarse con otros niños y adultos. Se considera que su intelecto se encuentra en los límites de la normalidad alcanzando los logros fundamentales de su año de vida, aunque tiene dificultades para realizar tareas motoras propias de su edad. Presenta una hipotonía y trastornos en la marcha, la manipulación de objetos la realiza con torpeza, su ritmo de trabajo es lento, necesita de un mayor tiempo para el trabajo manual, todo ello incide en el escaso desarrollo de las habilidades previas a la escritura. En cuanto al lenguaje se aprecian dificultades en la articulación de algunos fonemas y poca precisión en los movimientos articulatorios. Sustituye el sonido /b/ por el sonido /d/ al inicio y medio de palabras y distorsión del sonido /r/ al inicio y medio de palabras.

Protocolo 6

Nombre: TRG. Edad: 6 años

La niña comenzó el primer grado en la escuela primaria. Es la mayor de cuatro hermanos, con poca diferencia de edad entre ellos. Convive con la abuela paterna, la madre y el padre, el cual trabaja en el campo y está poco tiempo en la casa. La madre tiene 25 años y es ama de casa, comenzó un técnico medio que abandonó en el primer año. Los niños pasan casi todo el tiempo mirando muñequitos, y la madre refiere que ella atiende sola a sus hijos y no tiene tiempo de brindarle otra atención. Reporta como dato de interés que durante el embarazo presentó placenta previa. Presenta omisión de /s/, /ñ/ /j/, y sustituye /l/ por /r/; /k/ por /t/; /t/ por /d/. Su madurez psicomotora se encuentra afectada sobre todo en la realización de movimientos finos como ensartar bolas, hacer trazos.

Protocolo 7

Nombre: RHD. Edad: 6 años

Es única hija. Convive con los abuelos maternos, la madre y el padre. La niña fue vista por una logopeda, quien le detectó en la exploración logopédica la presencia de una anquiloglosia¹⁰ grave y la remitió a un otorrinolaringólogo para realizar la [frenectomía](#). Tiene alterada la articulación del fonema /r/. Asimila sin dificultades las tareas de aprendizaje para el grado que cursa. Aún después de practicada la corrección quirúrgica persisten las dificultades para la articulación del fonema afectado. Tiene grandes dificultades al tratar de hacer comparaciones y una escasa amplitud perceptual. Presenta trastornos en la motricidad fina y gruesa. Presenta dificultades en la coordinación dinámica; la agilidad buco-facial está limitada, principalmente se evidencia en la movilidad lingual. Le cuesta mucho trabajo realizar los ejercicios logopédicos y cuando lo logra lo hace de forma muy lenta. Omite /s/,

¹⁰La anquiloglosia o lengua anclada es un trastorno congénito frecuente, caracterizado por un [frenillo](#) lingual anormalmente corto y la incapacidad para extender la [lengua](#). El frenillo puede alargarse con el crecimiento para producir función normal. Si el grado de la anquiloglosia es grave, puede estar afectado el [lenguaje](#), lo que obliga a seguir una terapia del lenguaje o a la corrección quirúrgica.

/g/, /ñ/, sustituye /l/ por /r/; /k/ por /t/; /t/ por /d/. Tiene dificultades en la asimilación de las tareas de aprendizaje para el grado que cursa.

Protocolo 8

Nombre: A. V.H. Edad: 7 años

Operada de labio leporino y paladar hendido. Refiere la madre que desde el año y medio empezó un tratamiento sin resultados, pues la niña no cooperaba. Tiene voz nasal y trastornos en la articulación de los sonidos /p/ y /b/ por /m/; /t/ y /d/ por /n/; /k/ y /g/. Los errores fundamentales están en los cálculos matemáticos y en la comprensión de ideas complejas, requiere de hasta dos niveles de ayuda, sus respuestas son lentas y aunque asimila la ayuda ofrecida suele olvidar en ocasiones los algoritmos elementales de solución que se le dieron como apoyo. En las habilidades adaptativas no se presentan irregularidades; tiene hábitos de auto cuidado y autogobierno, se relaciona adecuadamente con otros niños y con los adultos. De manera general es una niña alegre, expresa preferencia por el juego; sin embargo, se interesa por aprender y se esfuerza por superar las dificultades académicas que presenta.

Juego profesional 3: “Trabajando en el C.D.O”

Objetivo: Elaborar un informe para la evaluación y diagnóstico de un caso, mediante la representación lúdica.

Situación problemática

La madre del niño R.A.G acude al Centro de Diagnóstico y Orientación (C.D.O.) porque la educadora del círculo le explicó que su niño necesitaba ayuda; sin embargo, ella considera que su hijo “es normal”, que solo está malcriado y por eso se comporta mal en determinados lugares. ¿Cómo se realiza el proceso de diagnóstico en este caso?

Tareas del juego

- Determinar los especialistas que intervienen en el estudio diagnóstico.
- Proponer instrumentos para investigar los antecedentes pre, peri y post natales.
- Redactar un informe que concluya con la valoración diagnóstica.

Propuesta de personajes y sus características

- Madre del niño: madre joven, ama de casa, con pocas relaciones sociales, bajo nivel cultural.

Elementos que debe revelar en el estudio sobre el niño: El proceso de adaptación ha sido difícil porque llora mucho y tiene apego especial por ella, camina por el césped, deambula frecuentemente. No emplea los juguetes de forma funcional, no tiene preferencia por ninguno, sonríe sin motivo aparente, frecuentemente se muerde los labios, se autoestimula acariciándose la oreja derecha, no es selectivo para alimentarse, le teme a los animales. Le resulta difícil establecer relaciones con otros niños. Evita el contacto visual y no es capaz de sonreír con los que le rodean, se aísla, prefiere estar solo; en ocasiones se observan ataques de cólera intensos, autoagresión, agresión y tiene patrones de movimiento raros, así como rabietas. A veces sale corriendo velozmente, se acuesta en el portal y se mira durante largo rato las manos; no

se relaciona con las personas desde los 19 meses de edad, momento en el que perdió su vocabulario activo.

- Otros personajes. Los estudiantes determinan los miembros del C.D.O. que consideren necesarios.
- Jueces: recogen por escrito las ideas principales de los participantes, del desarrollo del juego, de la representación de los personajes.

Propuesta de argumento a escenificar: Se comienza con una reunión inicial en la que el jefe del equipo presenta el caso. Se comienza el estudio diagnóstico obteniendo información de la madre y otros miembros de la familia. Se reúnen nuevamente los especialistas y presentan sus valoraciones. Se elabora el informe.

Juego 4 : “ Ayudando a los padres”

Objetivo: Orientar a la familia en el empleo de algunos sistemas aumentativos de la comunicación para el desarrollo de los educandos con necesidades educativas especiales.

Situación problemática

Una maestra de la escuela Franklin Gómez de Matanzas participa con sus alumnos en las actividades de equinoterapia, pero necesitan de la ayuda de otros maestros de la escuela para orientar a los miembros de la familia que participan en las sesiones, mientras se están realizando las actividades con los niños. ¿Qué orientaciones debe recibir la familia de los niños con autismo para potenciar la socialización de sus hijos?

Tareas del juego

1. Lea el protocolo para conocer las características de los educandos y sus familias
2. Elabora una consulta especializada para orientar a la familia en la actividad.

Propuesta de personajes

- Docentes de la escuela: maestro, logopeda, psicopedagogo
- Padres de los niños con autismo
- Jueces: recogen por escrito las ideas principales de los participantes, del desarrollo del juego, de la representación de los personajes.

Propuesta de argumento a escenificar

Los padres y maestros conversan cuando los niños están realizando la equinoterapia. Se les ofrecen orientaciones específicas a las familias en correspondencia con las características de sus hijos. En algunos casos los padres no comprenden las orientaciones y mediante un lenguaje sencillo, se les explica nuevamente. Las orientaciones pueden estar dirigidas hacia la realización de actividades con los animales, organización de rutina, ambientación del hogar, entre otras.

Casos a estudiar

Protocolo 9

Nombre: J.L.M. Edad: 6 años

La madre destaca las complicaciones en el parto porque el niño se presentó en posición pelviana, resultó muy difícil su nacimiento debido a la súbita contracción del útero sobre la cabeza. Tuvo anoxia neonatal y dificultades de succión y deglución. Tiene un diagnóstico de parálisis cerebral de tipo tetraplejia distónica. Desde los dos años asiste a un centro específico para niños con discapacidad motriz y psíquica.

Además, presenta una epilepsia controlada con medicación. Su audición y visión se encuentra conservada. Está diagnosticado logopédicamente como una disartria con alteraciones en el componente sonoro del lenguaje. Se hace visible la acumulación de saliva en la cavidad bucal debido al insuficiente cierre de la mandíbula. En cuanto al lenguaje impresivo entiende órdenes y situaciones comunicativas que le resultan familiares, su vocabulario está muy limitado, no rebasa los límites del llamado vocabulario usual, Su pronunciación está severamente afectada. Se expresa en oraciones muy simples y con presencia de agramatismos. No muestra interés por los aprendizajes, tiene una atención muy dispersa y se agota con facilidad. Presenta problemas de alimentación (masticación, deglución, respiración y dificultades para ingerir líquidos y sólidos).

Protocolo 10

Nombre: A. R.M. Edad: 7 años

Cursa el segundo grado en una escuela regular. El ambiente y las relaciones familiares son buenas, aunque se aprecia un rechazo encubierto del padre hacia el niño por las dificultades que presenta en el aprendizaje. Existe una actitud de mimo y sobreprotección por parte de la madre. Su articulación está alterada en los fonemas /r/ /s/, sustitución de /r/ x /l/ y /s/ x /ch/. Asimila con dificultades las tareas de aprendizaje para el grado que cursa. Tiene inmadurez en el área psicomotora, presenta dificultades en la coordinación dinámica; la agilidad buco-facial está limitada, lo que se evidencia en la movilidad lingual. Le cuesta mucho trabajo realizar los ejercicios y cuando lo logra lo hace lentamente. Manifiesta baja autoestima y dificultades para pasar de una actividad a otra (desequilibrio de los procesos de excitación e inhibición). Necesita de un tercer y cuarto nivel de ayuda para realizar actividades de orientación, alineación y direccionalidad, tales como arriba-abajo, derecha - izquierda, aspectos diagonales, para la formación de números.

Protocolo 11

Nombre: ACVH. Edad: 7 años

Es una niña que presenta una disminución de la resonancia nasal. Fue remitida por el logopeda y atendida en el hospital pediátrico, donde la intervinieron quirúrgicamente debido a la presencia de adenoides hipertrófica con un diagnóstico logopédico de hiporrinofonía. Actualmente persisten las características iniciales en la emisión de su voz. Su articulación está afectada por la sustitución de los fonemas /b/ por /m/, /d/ por /n/ y /ll/ por /ñ/. Su escritura es en espejo, manifiesta dificultades para leer. Tiene dificultades en la caligrafía por el insuficiente espaciado entre palabras y renglones.

Protocolo 12

Nombre: S.A.R. Edad: 8 años

El parto fue inducido y traumático. La niña nació cianótica, no hubo llanto espontáneo. Fue llevada a terapia intermedia por tener las clavículas partidas, parálisis facial y un hematoma en la cabeza. La madre refiere que a los 10 meses notó que no veía ni oía nada. Después se diagnosticaron dificultades visuales; sordera del oído derecho e hipoacusia del izquierdo. Presentó un retraso considerable en el desarrollo psicomotor y en el lenguaje. Utilizaba gestos y mímica para comunicarse, y las primeras palabras las dijo casi a los cuatro años. No puede entablar una conversación de forma espontánea. Se expresa con palabras aisladas, con un vocabulario reducido. Ejecuta órdenes, comprende palabras y acciones sin

dificultad. El rimo de su lenguaje es muy lento. Se aprecia un insuficiente desarrollo de sus procesos cognitivos, así como inmadurez en su funcionamiento intelectual, manifiesto en imprecisiones en el razonamiento lógico, y en la solución de problemas.

Orientaciones para el desarrollo del juego

Similares al juego anterior.

Juego 5: “Las clases en festival”

Objetivo: Modelar clases para el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la representación lúdica.

Situación problemática

En la facultad de Ciencias Pedagógicas se les convoca al festival de clases. De la carrera de Educación Especial deben participar en el concurso de habilidades de formación pedagógica y en la presentación de clases. Solo faltan tres días y los profesores de los colectivos de año aún no han seleccionado a los participantes.

¿Para cuál evento del festival van a seleccionar tu trabajo?

Tareas del juego

1. Lee el protocolo que se presenta:
 - a. ¿Qué repercusiones en el desarrollo del sistema nervioso central pueden aparecer como consecuencia de las dificultades prenatales que se describen?
 - b. ¿Qué elementos le indican que este escolar puede presentar riesgos que dificulten su desarrollo?
 - c. ¿Qué características de la personalidad debe tener en cuenta el maestro para potenciar el máximo desarrollo posible de este escolar?
 - d. ¿Qué factores sociales pueden afectar el desarrollo psicológico del escolar?
 - e. ¿Qué acciones propondrías para la estrategia de atención educativa integral?
2. Diseña una clase o tratamiento para participar en el festival de clases, teniendo en cuenta las características del educando.

Sugerencia de protocolos

Protocolo 13

Nombre: R.C.V. Edad: 8 años

El niño cursa el tercer grado en una escuela de enseñanza especial en Matanzas. Es hijo único. Se aprecia un medio cultural alto, el nivel de escolaridad de los padres es universitario. En la entrevista a los padres se obtiene la información de que la madre durante el embarazo presentó rubéola. Afirman que se quedaron impresionados al ver la fisura palatina abierta y el labio leporino del niño. Fue operado a los 3 meses y a los 18 meses de nacido del paladar. Usó un obturador antes de la operación. Le faltan intervenciones quirúrgicas para la mala implantación dentaria. El niño presenta una hipernasalidad durante el habla, tiene afectada la pronunciación de los fonemas oclusivos y velares, cambios de /p/ y/b/ por /m/; /t/ y /d/ por /n/; /k/ y /g/ se omiten, dificultades en la pronunciación de los sonidos fricativos: /s/ y /f/, los que se omiten o se cambian por fonemas nasales; el fonema africado /ch/ se cambia por /g/, /j/ y /t/. Presenta negativismo verbal, es distraído y ansioso, necesita ayudas de un segundo y tercer nivel para procesar la información escolar y seguir el ritmo de aprendizaje del resto de sus compañeros, presenta también dificultades para evocar y recuperar la

información aprendida. Se observa baja autoestima. El ambiente y las relaciones familiares son buenos, pero hay desconocimiento de los problemas de la pronunciación del niño.

Protocolo 14

Nombre: F.R.A.G. Edad: 8 años

Niño que cursa el 3er grado en la escuela primaria José Martí Pérez. Posee una limitación física de etiología pre y perinatal, ya que presentó un sufrimiento fetal agudo, lo cual provocó una parálisis cerebral infantil (PCI) que dejó como secuela una lesión en el SNC en el área motora que compromete los miembros inferiores, principalmente el pie izquierdo. Padece de un déficit motor por hipotonía de los miembros inferiores.

Su aspecto personal no es bueno y se muestra cooperador en la investigación.

Vive en una zona urbana, en una casa modesta, con condiciones constructivas favorables. Su medio social es poco favorecedor (hogar multifactorial), carece de poco espacio para su desplazamiento, padres divorciados, la madre no tiene vínculo laboral en estos momentos, es ama de casa y su nivel cultural es bajo. El niño realiza juegos pasivos debido a su desarrollo psicomotor, le gusta la televisión, es cariñoso, activo, alegre, laborioso. Su coeficiente intelectual está acorde a su edad. Posee buenas relaciones con sus compañeros aunque en ocasiones es rechazado por su hedor.

Los docentes que trabajan con este alumno no poseen conocimientos acerca del trabajo que pueden desarrollar para ayudarlo, y no han recibido preparación para atender a la diversidad.

Los docentes manifiestan que propician la participación de este alumno en matutinos, pero que hay actividades en las cuales les resultaría difícil participar, como es el caso de excursiones, labores de limpieza y organización del aula, actividades deportivas, culturales. Además, los docentes plantean que es muy difícil para ellos desarrollar su labor actual.

Refieren los docentes que la familia de este alumno es despreocupada no es preocupada y que la existencia de barreras arquitectónicas es otro de los impedimentos para la participación activa de él en algunas actividades. Uno de los docentes expresa "para llevar al alumno a la clase de Informática hay que cargarlo, pues el laboratorio queda en el tercer piso". Los docentes plantean que este alumno es rechazado por los demás del grupo y no saben qué hacer cuando se resisten a su incorporación en actividades deportivas. Tiene torpeza motora, sialorrea y dificultades en la pronunciación de /s/ y /ch/. Su voz es monótona y débil.

Protocolo 15

Nombre: C.H.T. Edad: 8 años

Niña que presenta un diagnóstico de parálisis cerebral de tipo tetraplejia espástica, Está diagnosticada logopédicamente como una disartria con alteraciones en el componente sonoro del lenguaje con una afectación en la pronunciación de los sonidos. Se observa que la posición que asume la lengua en estado de reposo no es correcta, con tendencia a mostrarse intranquila, tensa, y a inclinarse en ocasiones hacia un extremo de la boca. Su audición y visión se encuentran conservadas, comprende órdenes y responde a situaciones comunicativas familiares. Se expresa en forma oracional. Su pronunciación está afectada y se caracteriza por sustituciones e inconstancias de los fonemas /k/, /l/, /r/ con repercusión en el desarrollo insuficiente

del oído fonemático lo que se refleja también en la lectura, escritura y en la motricidad de los órganos articulatorios. En la escritura, además de las sustituciones, son evidentes las dificultades en los trazos de los elementos gráficos de las letras y en el control muscular en general; Cuando lee, se le dificulta relacionar los grafemas con los correspondientes fonemas, por lo que comete errores de sustitución. En su desarrollo cognitivo se evidencia un ligero retraso en el área de la Lengua Española; se muestra presto a la ayuda y realiza un considerable esfuerzo por aprender.

Protocolo 16

Nombre: L. V. F edad: 8 años

Sus primeras palabras las dijo a los 15 meses y desarrolló un lenguaje oracional alrededor de los 3 años con muchas dificultades en la pronunciación. Padece de catarros frecuentes, con un cuadro alérgico agudo que ha provocado ingresos frecuentes usuales. Presenta dificultades en su aprendizaje según lo planteado por la maestra, quien ha transitado con él por el primer ciclo de la enseñanza primaria. En primer grado no estaba claramente definida la lateralidad manual, presentó dificultades en la regulación de la fuerza de la mano al escribir, en la recuperación desde la memoria de símbolos, particularmente dígitos y letras, escritura en bloque, inclinación defectuosa de las palabras y renglones.

En segundo grado presentó dificultades marcadas en el dictado, aun cuando la pronunciación fuese enfatizada y con prolongación de sonidos, generalmente tuvo una combinación deficiente para componer textos escritos manifestándolo por errores gramaticales, organización pobre de párrafos, múltiples errores de ortografía y una grafía excesivamente deficitaria, por lo que no logró vencer los objetivos del grado. Muestra dificultades en los trazos por enlaces incorrectos y escribe con ritmo lento.

Su maestra lo describe como un alumno desinteresado, dependiente de ella, que le cuesta trabajo apropiarse de los contenidos docentes mostrándose en ocasiones como negativista, ansioso, con manifestaciones de fatiga cuando la tarea requiere de una concentración mantenida por varios minutos y dificultades para pasar de una actividad a otra. En comprobaciones de conocimientos y en los diferentes cortes evaluativos por períodos ha obtenido resultados insuficientes.

Propuesta de personajes

- Un profesor de la universidad: orienta, conduce el festival de clases.
- Estudiantes de la carrera: participan en el evento, presentan sus clases y tratamientos psicopedagógicos.

Propuesta de argumento a escenificar

En el departamento de Educación Especial se organiza la actividad, cada estudiante expone su resultado, a partir del estudio realizado del caso. Se valoran las opiniones presentadas, se determina cuáles participarán en el festival de clases.

Juego 6: “La neurona intranquila”

Objetivo: Proponer situaciones que reflejen estudios teóricos y prácticos realizados para desarrollar juegos profesionales.

Situación problemática

El director del programa televisivo: “La neurona intranquila” envía una convocatoria a los estudiantes universitarios para que propongan preguntas a desarrollar en el programa. Los temas estarán relacionados con personalidades importantes en el desarrollo de la humanidad que han tenido alguna discapacidad, grupos musicales

con nombres que representen alteraciones psicopatológicas, personajes de cuentos con trastornos de personalidad, dibujos que sugieran alteraciones de la conducta, países con mayor índice de niños con síndromes, características y causas, entre otros. Los trabajos ganadores recibirán varios premios. ¿Qué propuesta le enviarías al programa?

Tareas del juego

Elaborar protocolos, dibujos, relatorías, preguntas, argumentos de dramatizaciones para enviar al programa, relacionados con las experiencias de los estudiantes y sus conocimientos sobre la educación especial.

Propuesta de personajes

Libre

Propuesta de argumento a escenificar

Variante 1: Los estudiantes trabajan en equipos para elaborar propuestas al programa. Cada participante se entrevista con el director y presenta su propuesta. Se seleccionan los ganadores.

Variante 2: Los ganadores participan en el programa televisivo, de manera que respondan las preguntas elaboradas por otros. Se seleccionan los ganadores del programa.

Juego 7: “ Buscando un inventor”

Objetivo: Fundamentar el empleo de medios de enseñanza para el trabajo correctivo compensatorio con educandos con necesidades educativas especiales, mediante la representación lúdica.

Situación problemática

Varios estudiantes de la carrera Pedagogía-Psicología realizan su práctica sistemática en escuelas de la educación especial. En su formación inicial han recibido asignaturas que los preparan para el trabajo en las escuelas; sin embargo, no tienen experiencia en la elaboración de estrategias educativas que potencien el desarrollo de los educandos con necesidades educativas especiales. Como alternativa, piden ayuda a los estudiantes de la carrera Educación Especial. ¿Cómo ayudarías a estos estudiantes a elaborar medios de enseñanza?

Tareas del juego

- 1 Lee el protocolo que se presenta:
 - a. ¿Qué repercusiones en el desarrollo del sistema nervioso central pueden aparecer como consecuencia de las dificultades que se describen?
 - b. ¿Qué elementos le indican que este escolar puede presentar riesgos que dificulten su desarrollo?
 - c. ¿Qué características de la personalidad debe tener en cuenta el maestro para potenciar el máximo desarrollo posible de este escolar?
 - d. ¿Qué factores sociales pueden afectar el desarrollo psicológico del escolar?
 - e. ¿Qué acciones propondrías para la estrategia de atención educativa integral?
- 2 Modela una clase o tratamiento psicopedagógico teniendo en cuenta las características del educando.

Sugerencia de protocolos

Protocolo 17

Nombre: A.R.S. Edad: 8 años

Niña que cursa el tercer grado de la enseñanza primaria. Hija única con algunas manifestaciones de mimo y sobreprotección. Su mamá refiere que la niña tuvo un desarrollo del lenguaje normal, solo que aproximadamente a los 3 años de edad comenzó a tener algunos tropiezos al hablar, alargaba las sílabas, que por períodos mejoraba, pero volvían las crisis. Agrega que esto comenzó a ocurrir en los momentos en que atravesaban la situación de divorcio con el papá, que la niña sufrió esta separación y además, tuvo que trasladarla de círculo infantil y de domicilio. La fluidez del lenguaje sigue afectada, se observan frecuentes espasmos clónicos, realiza un esfuerzo exagerado para articular las consonantes /p/, /b/, /f/, /d/, y /k/. Al comenzar a hablar se observa un trastorno de la respiración verbal, es rápida y superficial, con una inspiración sonora y corta que entrecorta la frase, dando la sensación de ahogo. Se observa, además, la realización de movimientos concomitantes que realiza para enmascarar el defecto, como: contracción de los músculos de la cara, aleteos nasales y golpecitos con los pies. En sus relaciones con el grupo se aprecia una tendencia a la timidez, dificultades para entrar en contacto con el colectivo y hacer amistades, manifestando temor a hablar en clases. Sus resultados docentes son buenos con mayores logros en el área de la matemática.

Protocolo 18

Nombre: S.P.Z. Edad: 9 años

Educando con intelecto conservado que se comunica a través de la lengua de señas. Sufre una retinosis pigmentaria que le provoca dificultades en la lectoescritura, muestra timidez para relacionarse con otras personas; su memoria visual se encuentra conservada y tiene desarrolladas habilidades de autovalidismo. Manifiesta poca motivación e interés por la realización de actividades de aprendizaje, así como dificultades en los movimientos globales y finos, problemas en la orientación y movilidad, en la integración y representación perceptual. Su familia es preocupada, atiende sus necesidades y cumple con esmero las orientaciones de la escuela. Sustituye el sonido /b/ por el sonido /d/ y omite el sonido /l/, al inicio y medio de palabras.

Protocolo 19

Nombre: R.V.R. Edad: 10 años

Niño que cursa el quinto grado en la escuela primaria René Fraga Moreno. Posee una limitación física de etiología perinatal debido a la aplicación de fórceps, lo que provocó una parálisis cerebral infantil, que deja como secuela una lesión en el SNC en el área motora (miembros superiores). Presenta un trastorno obsesivo compulsivo (TOC), disgrafía, escritura en espejo. Su aspecto personal es bueno. Vive en una zona urbana, en una casa modesta, con condiciones constructivas favorables. Su medio social es favorecedor, constituido por una familia nuclear, la madre es ama de casa y posee alto nivel cultural. Le gusta jugar pelota y fútbol, en relación con esto en la técnica de la composición expresa "mis amiguitos no me quieren en su equipo y por eso decido no ir a jugar". Le gusta la televisión, escribir cuentos e historietas. Su coeficiente intelectual está acorde a su edad, destacándose en las asignaturas de Historia, Ciencias Naturales y Lengua Española. Posee un lenguaje amplio con una expresión oral, fluida y coherente y mantiene buenas relaciones con sus compañeros, aunque expresa "amigo de verdad tengo solo uno, que siempre me

acompaña y ayuda”. Su voz es monótona y presenta dificultades en la pronunciación del fonema /r/.

Los docentes corroboran la preocupación familiar por este alumno, refieren que propician su participación en las actividades que se desarrollan en la escuela y que no presentan dificultades con la colaboración familiar cuando necesitan trasladarse a algún lugar fuera de la escuela para la realización de actividades culturales. Además, plantean que este alumno participa en concursos, actividades de exploración y campismo y limpieza del aula.

Es preciso señalar que el alumno que se estudia, aunque adquiere calificaciones altas por el contenido de su trabajo, estas disminuyen debido a la calidad de su letra, lo cual le causa disgusto.

Protocolo 20

Nombre: V.B.N. Edad: 11 años

Recibe atención ambulatoria. La madre refiere que su parto fue normal y que la niña nació bien, que su desarrollo fue adecuado hasta que a la edad de 18 meses sufrió de una meningoencefalitis bacteriana que dejó varias secuelas, entre ellas: afectaciones intelectuales, motoras y del lenguaje. Manifiesta movimientos repetitivos, temblores, espasmos y marcha inestable. Su lenguaje es incoherente, poco fluido, se comunica a través de palabras aisladas, su articulación es imprecisa y torpe. Su autovalidismo es pobre, se observan dificultades para el desplazamiento. Su familia la limita y sobreprotege. Ha adquirido con muchas dificultades nociones elementales de Matemática y Lengua Española. Presenta sustitución del sonido /s/ por /z/, al inicio, medio y final de palabras, omite el sonido /k/ al inicio y medio de palabras. Se desarrolla en un medio familiar poco estimulante, con regular situación social de desarrollo; la vivienda se encuentra ubicada en una zona suburbana, carente de factores que contribuyan a la formación de su cultura general. Labora a un ritmo lento, muestra escasas habilidades para trabajar de forma independiente; generalmente no planifica sus acciones, recurre al empleo del ensayo y error como método de trabajo, tiene poca crítica en el reconocimiento de sus errores; necesita de la ayuda, llegando a un segundo nivel, en ocasiones al tercero; logra la transferencia en un nivel alto en las actividades ejecutivas.

Juego 8: “Ayudando a los demás”

Objetivo: Fundamentar las estrategias de atención educativa a educandos con necesidades educativas especiales, mediante la representación lúdica.

Situación problemática

Varios estudiantes de la carrera Pedagogía-Psicología realizan su práctica sistemática en escuelas de la educación especial. En su formación inicial han recibido asignaturas que los preparan para el trabajo en las escuelas; sin embargo no tienen experiencia en la elaboración de estrategias educativas que potencien el desarrollo de los educandos con necesidades educativas especiales. Como alternativa, piden ayuda a los estudiantes de la carrera Educación Especial. ¿Cómo ayudarías a estos estudiantes a elaborar estrategias de atención educativa?

Tareas del juego

1. Lee el protocolo que se presenta:
 - a. ¿Qué repercusiones en el desarrollo del sistema nervioso central pueden aparecer como consecuencia de las dificultades prenatales que se describen?

- b. ¿Qué elementos le indican que este escolar puede presentar riesgos que dificulten su desarrollo?
 - c. ¿Qué características de la personalidad debe tener en cuenta el maestro para potenciar el máximo desarrollo posible de este escolar?
 - d. ¿Qué factores sociales pueden afectar el desarrollo psicológico del escolar?
 - e. ¿Qué acciones propondrías para la estrategia de atención educativa integral?
2. Modela una clase o tratamiento teniendo en cuenta las características del educando.

Sugerencia de protocolos

Protocolo 21

Nombre: H.G.P Edad: 12 años

Educando que asiste a la escuela secundaria José Luis Dubrocq. Presenta una limitación físico-motora de etiología prenatal (Síndrome de Fucuyama), con diagnóstico reciente de distrofia muscular. Tiene buen aspecto personal.

No se muestra satisfacción en relación con el docente que lo atiende y la abuela refiere “se está perdiendo una inteligencia”. La madre plantea que “él es muy independiente y le gusta estudiar, pero no todas las materias, manifiesta que puede dedicarle poco tiempo porque trabaja como enfermera en el hospital pediátrico.

Siente satisfacción hacia los estudios de informática, plantea en el test de Rotter: “amo la informática”; “el tiempo en la computadora”; “deseo ser un buen informático”; “creo que tengo condiciones para ser informático”. Expresa: “estudio lo que me gusta y no lo que me orientan”; “no me gusta que me enseñen nada, aprendo solo lo que me interesa”. Se considera una valoración inadecuada lo que denota sobrevaloración.

Influye positivamente la representación que tiene de su familia, por ejemplo en el test de Rotter expresa: “estoy mejor cuando estoy con mi familia”; “amo mucho a mi mamá; “una madre es buena”; “mi padre, mi madre, son buenos”. En la técnica de los diez deseos manifiesta: “que mi hermana y toda mi familia esté unida y con salud”. La satisfacción con sus redes de apoyo constituye un determinante subjetivo que influye positivamente en su desarrollo.

No se reporta en ninguna técnica la insatisfacción con la limitación física que posee.

En los ítems referidos a la manera en que se siente se considera que no refleja sus sentimientos, por ejemplo en el test de Rotter expresa “lamento..., nada”; “mi mayor temor..., ninguno”; “sufro..., nada”; “yo..., estoy bien”; “lo que más me preocupa..., nada”; “necesito..., que me dejen en paz”; en este ítem no se logró que explicara a qué se refería con la expresión, pero denota superficialidad en el completamiento de frases. Se constata que se deprime en ocasiones por la prolongada ausencia del padre.

Protocolo 22

Nombre: O. C. R. G. Edad: 14 años

Es matrícula de séptimo grado de la secundaria básica Antonio Berdayes, posee una limitación de etiología perinatal, por una mala aplicación de fórceps, con diagnóstico de parálisis cerebral infantil (PCI). Tiene un buen aspecto personal y se mostró cooperadora durante la investigación.

Manifiesta satisfacción hacia los estudios, así expresa en el test de Rotter: “los estudios son lo mejor que sé hacer”; “en el futuro seré una buena profesional”, “me

gusta mucho estudiar para ser alguien en la vida”; “me gusta la informática y no la puedo coger”. En respuesta a la técnica de los diez deseos, quiere “ser una buena profesional de la informática”.

Se configura como esencial la representación de satisfacción hacia su familia. De este modo en el test de Rotter manifiesta: “el tiempo más feliz es el que vivo ahora con mi mamá”; “estoy mejor cuando estoy con mamá”; “yo y mi mamá somos una sola”; “cuando sea mayor ayudaré a mi mamá”; “una madre es una amiga”. Como puede apreciarse, la relación con la madre se expresa como indicador de satisfacción.

Refleja que no siente apoyo en las relaciones con sus coetáneos; en el test de Rotter plantea: “quisiera saber lo que piensan todos de mí”; “en la escuela hay amigos buenos y malos”; “sufro porque me rechazan”; “los muchachos no son muy buenos”. Influye como una insatisfacción la percepción que tiene de su limitación físico-motora, lo cual manifiesta cuando expresa que “quisiera ser diferente”, “lamento, ser así”; “no puedo seguir sufriendo”; “mi mayor problema es ser discapacitada”, “otra gente piensa que soy extraña”. Esto demuestra su necesidad de aceptación, lo que hace que presente dificultades en el establecimiento de nuevas amistades.

El análisis realizado permite delimitar como potencialidades en la alumna la satisfacción con sus redes de apoyo, la familia, específicamente con la figura materna, hacia su desempeño docente y los estudios en sentido general.

Los principales problemas para la inclusión educativa son: la insatisfacción en las relaciones con sus coetáneos, con la limitación físico-motora, que influye en su pesimismo hacia la carrera que desea estudiar.

Protocolo 23

Nombre: C. G. H Edad: 9 años

Menor que al nacer mostró rasgos físicos evidentes para emitir el diagnóstico: ojos achinados, mala implantación de orejas, nariz respingada, labios gruesos, cuello corto. Nace con un soplo en el corazón. Su desarrollo posterior confirma el diagnóstico.

Su desarrollo motor es demorado, logra mantener la marcha independiente a los 3 años. Su vocabulario es pobre e ininteligible a consecuencia del tamaño de la lengua. Logró el control de esfínter a los 5 años. En el círculo infantil presentó dificultades para desarrollar las actividades programadas por la falta de concentración, dificultades para analizar, comparar, generalizar. Se mostró alegre y entusiasta. Le gusta la música, el baile, los juegos con pelota con otros niños.

Comenzó el grado inicial en la enseñanza especial. Necesita de constantes niveles de ayuda para concentrar su atención y comprender la tarea a realizar. Presenta dificultades para memorizar los números del 1 al 10, asociar números a conjuntos, en el conteo ascendente y descendente. Reconoce las vocales y las consonantes m, p.

El medio familiar en que se desarrolla es favorable, existen buenas relaciones afectivas entre sus miembros, las condiciones económicas son adecuadas, se siguen patrones educativos acertados.

Juego 9: “En lista de espera”

Objetivo: Autoevaluar los conocimientos sobre la preparación para la atención educativa a educandos con necesidades educativas especiales, mediante la representación lúdica.

Situación problemática

En varios países de habla inglesa se necesita la colaboración de profesionales de la educación especial. El embajador de Bahamas se entrevista con profesionales cubanos para conformar una brigada que dirija el proceso de enseñanza-aprendizaje en su país. Para la entrevista se solicita a los interesados presentar por escrito una caracterización personal en la que explique su experiencia en el tratamiento a educandos con necesidades educativas especiales. Si fueras a entrevistarte, ¿qué le expondrías al embajador?

Tareas del juego

1. Elaborar una presentación en lengua inglesa sobre los datos personales.
2. Elaborar un texto en el que se autovalore la experiencia en la atención a educandos con necesidades educativas especiales.

Propuesta de personajes

- Embajador: persona seria, con un amplio desarrollo de la lengua inglesa; pero que conjuga algunos verbos en español de manera incorrecta, curioso, educado, respetuoso.
- Profesionales de la educación: maestros de la educación especial, especialistas del C.D.O, logopedas, entre otros.

Propuesta de argumento a escenificar

Varios profesionales reciben en la Universidad de Matanzas al embajador de Bahamas, el que se presenta al auditorio resaltando su respeto y consideración por la educación en Cuba. Seguidamente entrevista a los interesados para seleccionar los que integrarán la brigada.

Juego 10: “Mi retrato profesional”

Objetivo: Autoevaluar los conocimientos sobre la preparación para la atención educativa a educandos con necesidades educativas especiales, mediante la representación lúdica.

Situación problemática

En varios países de América se necesita la colaboración de profesionales de la educación especial. El embajador de Chile se entrevista con profesionales cubanos para conformar una brigada que dirija el proceso de enseñanza-aprendizaje en su país. Para la entrevista se solicita a los interesados a presentar por escrito una caracterización personal en la que explique su experiencia en el trabajo con educandos que presentan necesidades educativas especiales. Si fueras a entrevistarte, ¿qué le expondrías al embajador?

Tareas del juego

1. Elaborar un texto en el que se autovalore la preparación para la atención a educandos con necesidades educativas especiales.

Propuesta de personajes

- Embajador
- Profesionales de la educación: maestros de la educación especial, especialistas del C.D.O, logopedas, entre otros.

Propuesta de argumento a escenificar

Varios profesionales reciben en la Universidad de Matanzas al embajador de Chile, el que se presenta al auditorio resaltando su respeto y consideración por la educación

en Cuba. Seguidamente entrevista a los interesados para seleccionar los que integrarán la brigada.

Juego 11: “Hazte el extranjero”

Objetivo: Presentar un informe diagnóstico a partir de un estudio de casos, mediante la representación lúdica.

Situación problemática

La familia de Josie viene a vivir a Cuba. El niño ha sido atendido en su país por presentar necesidades educativas especiales. Para que el niño reciba la atención educativa necesaria, se necesita conocer el proceso de diagnóstico que se ha realizado. Se le da la tarea a los especialistas del equipo multidisciplinario del Centro de Diagnóstico y Orientación para emitir su impresión diagnóstica. ¿Cuál es la impresión diagnóstica de Josie?

Tareas del juego

1. Traducir un texto del inglés al español para elaborar un informe diagnóstico.

Josie is a three-year ten-month-old girl who was diagnosed as having Down’s syndrome at birth. She and her mother have attended an infant stimulation program for developmentally delayed children and their families since the child was six months old. Both the staff at the program and Josie’s parents feels she is now ready to go to a preschool for part of her educational program.

Josie lives at home with her parents. Her mother is expecting her second child in three months. Mrs. E. has been able to spend a great deal of time with Josie, both in the infant stimulation program and at home, where she carries through the therapist’s suggestions. She is concerned that Josie’s development may suffer after the arrival of the baby. Yet, at the same time, she wants to be able to spend time with her new baby.

The last psychological testing done on Josie indicates that both cognitively and socially, she scores much like a slow learner, functioning on the border line for educable mentally handicapped, with a full scale IQ (Intelligence Quotient) of 75 on the Stanford-Binet Intelligence Scale. Josie’s verbal and nonverbal intelligence scores were comparable, placing her at a mental age of approximately two years, seven months, which is fifteen months lower than her chronological age. Her social age was slightly higher, as measured by the Vineland Social Maturity Scale (with Mrs. E. as informant), which placed her at the two-year ten month level.

Josie demonstrated receptive knowledge of common nouns and verbs. Her receptive language age was two years, ten months. On the Zimmerman Preschool Language Scale, an auditory comprehension age of two years nine months was attained, and verbal abilities were measured at two years eleven months. During therapy, Josie has demonstrated that she is familiar with and can name common nouns and verbs and is able to express herself in three-or four-word phrases and sentences. Josie is currently working on understanding and using adjectives, pronouns, and positional words correctly. Articulation therapy is also ongoing.

The physical therapist and occupational therapist are providing Mrs. E. with a home program for Josie. Josie received direct therapy from them until her progress and Mrs. E.’s interest in following through at home enabled Josie to be dismissed. Editorial Emphasis has been on improving the quality of Josie’s movement, and reducing her

tactile defensiveness. The therapists both commented on Josie's eagerness and her confidence in attempting difficult motor tasks.

The staff from the infant stimulation program emphasized Josie's need for concrete experiences to facilitate both learning and remembering. For example, songs have helped Josie identify body parts and perform simple body movement. They also reported Josie has demonstrated a beginning knowledge of shapes, sizes, and colors. The staff has also been working on auditory, visual, tactile, and taste identification and discrimination in order to help Josie use all her senses in new learning experiences.

The staff at the program would like Josie and Mrs. E. to attend one morning a week, and Josie to attend a preschool class for two-to-three-year-olds three mornings a week. In this way Josie can continue to receive speech and language therapy and can begin to establish some peer relationship that would enhance her development. The staff feels this can best be accomplished by involvement in both types of programs and that staff interaction is essential.

Mrs. E. would like Josie to begin preschool soon so that the child does not feel she is going to be sent to school because of the new baby. She also cautioned the preschool staff that Josie is prone to respiratory infections and should wear a hat and scarf when outside on chilly days. She added that Josie loves to look at books and dress up and has enjoyed the activities in language therapy and the infant stimulation program.

Read the text carefully to do the following tasks:

- 1- Fill out the worksheet with information from the text.
- 2- Write a summary of the text in Spanish.

Propuesta de personajes

Libre

Propuesta de argumento a escenificar

Libre