

La ludoteca en el componente de extensión universitaria de la formación del profesional de las Ciencias Médicas

The Toy Library in the Component of University Extension of the Training of the Professional of the Medical Sciences

Lídice Ramos-Dorta

Facultad de Ciencias Médicas “Dr. José Assef Yara” de Ciego de Ávila

lidice15@fcm.cav.sld.cu

José Ramos-Bañobre *

jramosbanobre@sma.unica.cu

Dayana Ramos-Dorta*

dayanar@nauta.cu

*Universidad de Ciego de Ávila Máximo Gómez Báez

Resumen

El juego y la actividad lúdica poseen valor universalmente reconocido como impulsores del desarrollo integral de quienes lo realizan. El objetivo del artículo es proponer un proyecto de ludoteca médico pedagógica universitaria como área metodológica para perfeccionar el empleo de la pedagogía lúdica en el componente de extensión universitaria de la formación del profesional de las Ciencias Médicas. Se empleó una metodología de investigación cualitativa, mediante la sistematización de la práctica educativa, el registro ordenado y sistémico de la experiencia, su interpretación crítica, colectiva, interactiva e intencionada. La ludoteca es un área especializada para el entrenamiento, estudio, experimentación y preparación de profesores y estudiantes en el uso de la actividad lúdica en el proceso formativo.

Palabras clave: actividad lúdica, juego, ludoteca, pedagogía lúdica, proyecto

Abstract

The game and the ludic activity are known worldwide to be the driving force of the comprehensive development of those who practice it. The article aims at proposing a project of a medical-teaching toy library as a methodological area to improve the use of the ludic pedagogy in the component of university extension for the training of the professional of the medical science. It was used a methodology of qualitative research, through the systematization of the educative practice, the organized and systemic record of expertise, its critical, collective, interactive and intentioned interpretation. The toy library is a specialized

Resultado de la actividad científico-metodológica.

Recibido: 8 de enero de 2015

Aprobado: 23 de octubre de 2016

area for training, study, experimentation and training of teachers and students in using the ludic activity in the training process.

Keywords: ludic activity, game, toy library, ludic teaching, project

Introducción

La universidad, como espacio de formación e investigación al servicio del desarrollo social, debe egresar profesionales con patrones académicos, culturales y axiológicos que se correspondan con el contexto social en el cual deberán desenvolverse, con las competencias que les permitan desempeñarse exitosamente en su rol profesional. La gran meta de la universidad latinoamericana actual es responder a una triple misión:

- Hacer socialmente relevante su capacidad de creación cultural, de innovación científica y tecnológica y de formación de recursos humanos.
- Extender, por equidad, los conocimientos generados y acumulados en la institución a sectores amplios de la sociedad.
- Asegurar la excelencia por el mantenimiento y la mejora de la calidad de la enseñanza, investigación y extensión. (Trindade, 1996)

En el caso de las Ciencias Médicas se requiere formar un profesional innovador, que posea competencias para: comunicarse, manejar la incertidumbre y la inseguridad, de liderazgo, de aprender a aprender, detectar cuáles son sus fortalezas e identificar en qué ámbito puede trabajar mejor, formular y ejecutar proyectos, investigar, resolver problemas, elaborar estrategias relativas a los servicios médicos y la educación para la salud. Ello implica preparar al profesional en todos los aspectos de su personalidad: instruirlo para que conozca su profesión, y pueda resolver los problemas presentes en su actividad cotidiana, desarrollarlo para que alcance la plenitud de sus facultades tanto espirituales como físicas y educarlo para la vida.

La calidad de la formación y superación de los recursos humanos en Ciencias de la Salud está en estrecha relación con la calidad de la producción y los servicios de salud, ya que los procesos educacionales se fundamentan en la interacción de dos principios de la educación superior: la combinación de la teoría con la práctica y del estudio con el trabajo.

El profesional que se forma en la universidad médica debe estar motivado, demostrar iniciativa, y realizar trabajo colaborativo, entre otros; observar, explicar, comprender y

analizar los hechos y acontecimientos, así como desempeñarse con dominio en la aplicación de procedimientos y estrategias, apegado a los requerimientos específicos del entorno y las necesidades personales, con autonomía intelectual, conciencia crítica, creatividad y espíritu de reto, consciente de asumir las consecuencias de los actos en la búsqueda del bienestar común. Una de las vías para alcanzar tales cualidades de la personalidad del egresado es la incorporación en su proceso formativo de actividades lúdicas.

Las experiencias divulgadas sobre la incorporación del juego y la actividad lúdica al proceso de formación de los profesionales son escasas, a pesar de las potencialidades de la lúdica para la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades y la formación de valores. Sobre la importancia de lo lúdico en el proceso cognitivo, Jiménez (2002) señala que si el juego, el juguete y la lúdica forman parte de una actitud ante la vida y permiten una mirada hacia el otro y a sí mismo, ya que van ligados a la cultura y a la historia, entonces la pedagogía lúdica muestra que la relación juego-conocimiento, las prácticas lúdicas poseen enormes potencialidades para la interiorización de normas o hábitos (esquemas de percepción y de acción interiorizados como estructuras), y de otras formas de saber como el arte o el conocimiento.

Según la exploración fáctica realizada para este trabajo, a partir de las observaciones, la realización de encuestas, entrevistas y el análisis de los documentos de la carrera, en el proceso de formación del profesional en la Facultad de Ciencias Médicas Dr. “José Assef Yara” de Ciego de Ávila, se aprecia un insuficiente empleo y valoración de la importancia del juego y las actividades lúdicas y no se cuenta con áreas especializadas para el entrenamiento, estudio, investigación, experimentación y preparación de los profesores y estudiantes sobre el valor y efectividad del juego y las actividades lúdicas en el proceso formación del profesional.

La literatura consultada resalta el valor universal del juego como impulsor del desarrollo en cualquier edad y los buenos resultados que logra en el desarrollo físico, intelectual y emocional de quienes lo realizan. Las actividades lúdicas no solo tienen un valor cognitivo, sino también para la formación axiológica, porque el juego permite la adquisición de competencias sociales necesarias para la convivencia.

De igual forma la literatura reconoce que el juego se ha empleado siempre con fines educativos y por tanto la escuela debe incorporarlo en los procesos que organiza y conduce. Sin embargo este reconocimiento se limita al empleo del juego en las edades

tempranas y en las educaciones que las atienden y no se encuentran referencias al empleo del juego y la actividad lúdica en el proceso de formación de profesionales.

El objetivo de este artículo es proponer un proyecto para la constitución y desarrollo de la ludoteca médico pedagógica universitaria como área metodológica para el perfeccionamiento del empleo de la pedagogía lúdica en el componente extensionista del proceso de formación del profesional de las Ciencias Médicas. La metodología de la investigación empleada es de corte cualitativo, mediante la sistematización de la práctica educativa, como proceso permanente de registro ordenado y sistemático de la experiencia, que permite su interpretación crítica, colectiva, participativa e intencionada; descubre, explica e interpreta la lógica del proceso y las causas de su desarrollo.

Desarrollo

Importancia del juego y la actividad lúdica en el proceso educativo

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en los últimos tiempos, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos conceptos no tienen una diferenciación demasiado clara.

No siempre se valora la excelente contribución que puede hacer la actividad lúdica al proceso de formación del profesional, y en ocasiones llega a verse el juego como una pérdida de tiempo y de poco valor educativo. Sin embargo, por los cambios que se están llevando a cabo en la Educación, se necesita recurrir a métodos nuevos y creadores para lograr que el aprendizaje de los estudiantes sea significativo. El juego es un motor en permanente funcionamiento para que cualquier estudiante despliegue todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo. Jugar con otros en forma dinámica, con gran compromiso motriz, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de socialización y comunicación directa, con los pares y con los adultos que se integran en el juego. La regla aceptada y compartida se convierte en un mediador de la convivencia y del respeto al otro, fundamentalmente en esta etapa de la vida en la que el joven comienza su proceso de inserción en el mundo adulto y en el mundo laboral.

El juego es una actividad socio-cultural que configura contextos diversos y situaciones elaboradas con fines recreativos, placenteros, creativos, que llevan a cabo los seres humanos con el objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo. Es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Permite realizar un aprendizaje de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo. Para la realización del juego, como para todas las actividades de aprendizaje, se requiere disponer de tiempo y espacio. El juego puede emplearse con diferentes funciones, dentro de otras:

- *Como actividad funcional.* El juego como asimilación funcional se explica por el principio biológico, según el cual todo órgano se desarrolla al funcionar. Cada actividad mental y física debe ser alimentada, por lo que funcionalmente es fácil entender por qué el juego constituye un elemento esencial en el desarrollo físico e intelectual.
- *Como medio diagnóstico.* Por la particularidades de los juegos para expresar emociones, sentimientos y dificultades en las relaciones del individuo con su entorno, su uso como medio diagnóstico es altamente valorado, debido a que estas actividades se pueden realizar en grupos o de manera individual, en entornos abiertos o en la cámara de Gessell (Recinto cerrado, una de cuyas paredes tiene un cristal unidireccional que permite ver e identificar, desde otro local contiguo, a determinadas personas, sin que estas vean lo que ocurre en el otro local. Está provista además, de micrófonos que transmiten la conversación).
- *Como medio terapéutico.* Debido a la influencia de los juegos en el desarrollo físico y mental de los individuos, es factible su uso en diferentes ciclos de la vida, además, por resultar placentero, puede emplearse como medio terapéutico muy eficaz, especialmente en las edades preescolares. Los juegos desarrollados para fines terapéuticos deben cumplir primeramente con el principio de adecuarse con las incapacidades de sus practicantes, estos deben ser progresivos en las complejidades o destrezas a desarrollar, propiciando la confianza del individuo en sí mismo, lo que garantiza que al pasar de un medio individual a uno colectivo el resto del grupo las valore y respete.

Las estrategias para el empleo de la actividad lúdica en el proceso educativo combinan el desarrollo cognitivo, afectivo y emocional del estudiante. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social. Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que genera, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los estudiantes en “profesionales”. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en otros niveles de la educación y que puede enriquecer el proceso de formación de los profesionales.

La actividad lúdica puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el estudiante. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente, sino que puede insertarse en el proceso formativo. Los objetivos del empleo de la actividad lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la lúdica. Entre los objetivos generales más importantes se pueden citar los siguientes:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas reales.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes para la solución de los problemas de la profesión, de la vida y de la sociedad.

De conformidad con las ideas de Concepción (2004), los juegos con fines didácticos se caracterizan porque constituyen un proceso natural que permite al educando manifestar libremente su personalidad sin inhibiciones; son productivos desde el punto de vista del aprendizaje, espontáneos; contribuyen a que el educando aprenda y consolide sus conocimientos por medio de su propia actividad. Además, motivan emociones y

sentimientos diversos, constituyen una importante vía para el desarrollo de la creatividad y la personalidad del educando y abarcan contenidos importantes y necesarios para conocer y dominar futuras actividades del educando.

En resumen, en el trabajo se contextualiza el concepto de juego como una actividad educativa socio-cultural que configura contextos diversos y situaciones de aprendizaje en el ámbito universitario para instruir, desarrollar y educar en la formación del profesional y la categoría de actividad lúdica como vía para desarrollar el proceso de formación del profesional mediante acciones que proporcionen entretenimiento y diversión.

La ludoteca como área especializada para el empleo del juego y la actividad lúdica en el proceso formativo

Las ludotecas surgen originalmente como proyectos para acoger a niños con necesidades educativas especiales, como espacios especializados de préstamo de juguetes. Friedrich Fröebel, según Meneses & Monge (2001), fundamenta la importancia de las ludotecas en el preescolar como una necesidad social y familiar. Para él los “*Kindergarten*” son espacios donde el infante desarrolla su individualidad debido a su actividad espontánea. Este pedagogo considera que el jardín de la infancia debe estar basado en el juego, las canciones, los cuentos, y el empleo de materiales especialmente elegidos para trabajar con los infantes.

Coincidiendo con los apuntes de Meneses & Monge (2001) se considera que al niño se le debe brindar cariño y que debido a su potencial, es inquieto y necesita actividad corporal. Montessori, citado por Meneses & Monge (2001), fundamenta principios de libertad, actividad, vitalidad e individualidad para el proceso de educación del infante. Por lo tanto la escuela debe crear un entorno adecuado donde el niño se sienta libre y pueda establecer una relación con el material lúdico que responda a las necesidades de moverse. Desde este punto de vista se le da importancia al juego y al juguete, como elementos esenciales en la adaptación de los niños al desarrollo social.

Del desarrollo incipiente de organizaciones que alientan y fomentan diversos proyectos de ludotecas surge la necesidad de intercambiar sus experiencias y hallar espacios para discutir aspectos como los objetivos, recursos, formación de

ludotecarios, repercusión comunitaria, y otros. Han sido muchos los educadores que, con su iniciativa y creatividad, apostaron por mantener, desarrollar y difundir este tipo de instituciones, aún a pesar de las dificultades económicas que afrontan los diferentes países.

Definición de la categoría ludoteca

Como diversos son los tipos de ludotecas y sus funciones, diversas son también sus definiciones. Partiendo de la etimología, la palabra ludoteca deriva del latín ludus, juego, juguete y de la palabra griega théke caja, lugar donde se guarda algo. Ludoteca es el espacio donde se realizan actividades lúdicas, de juegos y juguetes, especialmente en educación infantil, con el fin de estimular el desarrollo físico y mental y la solidaridad con otras personas (EcuRed, 2012). Esto quiere decir, que es un espacio donde hay una serie de juegos que ayudan al participante no solamente a divertirse sino a aprender.

Para Dinello (1989; 1993) las ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría.

Manzione, Desimone & Centeno (2014) definen las ludotecas como *espacios educativos*, donde niños, jóvenes y adultos interactúan entre sí mediados por una multiplicidad de objetos que pueden ser transformados según el deseo y la creatividad tanto individual como grupal. La propuesta es poder transitar a través del espíritu lúdico por diversas formas del lenguaje expresivo: dramatización, títeres, dibujo y pintura, canciones, ritmos, orquestaciones, expresión corporal, narrativa, danza, rondas cantadas, bailes del folclore y otra multiplicidad de actividades realizadas con placer, emoción y sorpresa.

Borja & Cauduro (2008) definen la ludoteca como un lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un ludotecario o animador infantil. Así mismo consideran la ludoteca como un espacio pensado para los niños, en el que se le permite jugar con los materiales lúdicos, donde el ludotecario da orientaciones y ofrece alternativas de juego con el fin de favorecer el desarrollo de la personalidad del niño.

A partir de la sistematización de los elementos comunes en las diferentes definiciones y caracterizaciones de ludoteca estudiadas y su contextualización al proceso de formación de los profesionales de las Ciencias Médicas, en este artículo se define: *la*

ludoteca médico pedagógica universitaria como un espacio educativo donde se produce una dinámica de interacción de los estudiantes sustentada en una concepción lúdico pedagógica determinada, que mediante el empleo del juego y la actividad lúdica propicia la estimulación de los procesos de formación de los profesionales de las Ciencias Médicas.

Tipos de ludotecas

El estudio de la literatura permite reconocer diversos tipos de ludotecas, de acuerdo a la forma de trabajo y los propósitos que persiguen: ludotecas fijas, ludotecas itinerantes (circulantes), ludotecas escolares, ludotecas comunitarias, ludotecas personales, entre otras. Sus características fundamentales son:

Ludoteca comunitaria es promovida para compartir juegos y juguetes con otros niños o vecinos de la comunidad donde se ubica el centro lúdico, para permitir la diversión y el aprendizaje.

Ludoteca personal tiene como fin de disfrutar y aprender a encontrarse a sí mismo, a través de antologías, poemas, cuentos, cantos y juegos.

Ludoteca escolar se encuentran en las instituciones educativas o fuera de ellas, en donde se cuenta con espacios que disponen de materiales lúdicos dando respuestas a las características de los usuarios y de las metas que persiguen.

Ludoteca pública están ubicadas en instituciones como casas de cultura, museos, bibliotecas, centros recreativos, círculos sociales. Brindan un servicio que abarca a toda la comunidad y poseen amplio horario.

Ludoteca hospitalaria dispuestas de espacios habilitados para el juego de pacientes infante-adolescentes.

Ludoteca especializada para el trabajo con discapacitados, cuentan con juguetes especialmente seleccionados. Normalmente se encuentran dentro de las escuelas especiales donde estos niños estudian. Acuden a ella acompañados por sus educadores que orientan en gran medida la elección del juguete.

Ludoteca laboratorio son anexas de otras instituciones relacionadas con la actividad docente o lúdica para la experimentación o formación de especialistas, como son institutos o escuelas pedagógicas, empresas productoras de juguetes, entidades de investigación psicológica o sociológica, etc. Son de carácter investigativo.

Ludoteca itinerante es la que está dirigida por instituciones provinciales o municipales para acercar el juguete a núcleos rurales en los que alguna población, centro de tiempo libre o escuela se convierten en sedes de dicha ludoteca itinerante. Estas ludotecas cuentan con juguetes y un medio de transporte en el que se trasladan los juguetes hacia las diversas entidades que se responsabilizan de los mismos. En algunos casos se utilizan *ludo buses*, que recorren diferentes sitios para facilitar el préstamo de materiales lúdicos tales como ajedrez, dominó, material deportivo, por ejemplo, en la Universidad Nacional Autónoma de México.

Las ludotecas suelen combinarse con otros servicios de animación infantil como bibliotecas, diversas actividades culturales, recreativas y deportivas.

Funciones de las ludotecas

Autores como Manzione, Desimone, & Centeno (2014), reconocen que la ludoteca tiene una multiplicidad de funciones, dentro de las cuales señalan: las lúdicas, de divulgación, educativas, pedagógicas, sociales y de protección de los derechos de los niños/as. Según Borja (1982) el contexto latino-mediterráneo de ludoteca está muy identificado con el modelo ibérico y tiene un fuerte compromiso, desde su origen, con una dimensión compensadora de tres tipos de deficiencias: las socio-económicas, las de nivel físico-psíquico y las socio-culturales. Haciendo una sistematización de lo que diferentes autores plantean se llega a la conclusión de que las ludotecas poseen, entre otras las siguientes funciones:

- Función recreativa: Debe ser un espacio de juego, un lugar atractivo que ofrezca diversión y disfrute para los usuarios.
- Función educativa: La misión de la ludoteca es aprovechar el aprendizaje innato que genera el juego orientándolo a un desarrollo integral y positivo de los niños y niñas y de la comunidad en general.
- Función socioeconómica: Entregar a aquellas personas que no poseen los recursos tanto a nivel material, de espacio, tiempo y también a nivel social (compañeros de juego), las posibilidades que ofrece una ludoteca.
- Función comunitaria: Es de gran importancia que las ludotecas se encuentren ubicadas en lugares estratégicos para el entorno cotidiano, generando en ellos un

impacto, tanto a nivel educacional, como fenómeno para motivar a otros colectivos de la comunidad.

- **Función de investigación:** Al ser la ludoteca el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella, se debe tener al tanto del análisis de los materiales de juego y velar por la calidad de éstos.

Como se aprecia todos los antecedentes encontrados sólo se refieren a la importancia del juego y el papel de la ludoteca en las primeras edades.

Proyecto de la ludoteca médico pedagógica universitaria

El proyecto educativo es la integración de las acciones educativas, fundamentadas en la teoría y práctica pedagógica, que se diseñan, ejecutan y evalúan desde una institución o grupo escolar, bajo la dirección científica de docentes y directivos, encaminadas a elevar la calidad de la educación para la formación integral de los estudiantes, los que tienen una actuación protagónica en su propia educación y en la que intervienen todos los componentes de la comunidad escolar, a partir de los problemas priorizados determinados sobre la base de un diagnóstico integral, contextualizado y sistemático. (Pla & Ramos, 2016).

A partir de esta definición se llega a la conclusión de que el proyecto educativo para la constitución de una ludoteca médico pedagógica universitaria, que se presenta en este artículo, consiste en la integración de las acciones educativas a corto, mediano y largo plazo, fundamentadas en la teoría y práctica pedagógica cubana, que se diseñan, ejecutan y evalúan desde la institución formativa, bajo la dirección científica de docentes y directivos, encaminadas a elevar la calidad del componente extensionista de la formación del profesional, mediante el empleo del juego y la actividad lúdica, en la que los estudiantes tienen una actuación protagónica en su propia instrucción, educación y desarrollo. El diseño del proyecto transitó por las siguientes fases o etapas:

1. ¿Dónde estamos? Diagnóstico del estado del empleo de las actividades lúdicas en el proceso formativo

El diagnóstico realizado, a partir de las observaciones, la realización de encuestas, entrevistas y el análisis de los documentos de la carrera, en el proceso de formación del profesional de las Ciencias Médicas en la Facultad de Ciencias Médicas Dr. “José Assef Yara” de Ciego de Ávila, puso de manifiesto las siguientes insuficiencias:

- Existe poca valoración sobre la importancia educativa del juego y de la necesidad de la incorporación de la pedagogía lúdica en la formación del profesional.
- Se aprecia un insuficiente estudio teórico, y casi ninguna aplicación experiencial o reflexión en el campo de las teorías relativas al empleo del juego y la actividad lúdica como método dinámico e innovador en el proceso de formación del profesional.
- Los estudiantes y profesores de la carrera poseen poco dominio de la aplicación de la pedagogía lúdica en la integración del aprendizaje y producción de conocimientos.
- En las escasas ocasiones en que se emplea el juego y otras actividades lúdicas en el proceso formativo, se hace sin una adecuada planificación, siguiendo las experiencias e iniciativas de algunos profesores.
- No se encontró evidencia de la inclusión de contenidos declarativos, procedimentales o actitudinales, ni orientaciones prácticas referidas a la pedagogía lúdica, en los diferentes componentes del proceso formativo.
- No se realiza sistemáticamente la preparación metodológica y la superación del personal docente para el empleo de las actividades lúdicas en el proceso formativo.
- No se cuenta con áreas especializadas para el entrenamiento, estudio, investigación, experimentación y preparación de los profesores y estudiantes sobre el valor y efectividad del juego y las actividades lúdicas y su empleo en el proceso formación del profesional.

2. ¿Quiénes somos? Determinación de la misión, visión y valores compartidos

Misión de la ludoteca: El entrenamiento, estudio, investigación y experimentación del valor y efectividad del juego y las actividades lúdicas en la preparación de los profesores de las Ciencias Médicas como vía para la inserción de la pedagogía lúdica en la formación del profesional.

Visión (mediano plazo):

Se consolida la excelencia del trabajo en la ludoteca, alcanzando altos niveles de eficiencia y de demanda; se reconoce la calidad y formación integral de los egresados, por su desempeño competente e incondicional en la solución de los problemas que le impone la práctica profesional en el empleo del juego y la actividad lúdica en la

actividad educativa del profesional de la salud. La educación de postgrado relacionada con este tema satisface las necesidades de formación continua de los profesionales.

Se logra el mejoramiento continuo y el reconocimiento a nivel provincial y nacional del desarrollo en la Facultad de las actividades lúdicas dentro del proceso de formación del profesional. La investigación científica sobre el tema del empleo del juego y la actividad lúdica en el proceso de formación de los profesionales de Ciencias Médicas incrementa su impacto en el desarrollo de la universidad y la salud en la provincia.

3. ¿Qué queremos? Objetivos priorizados

- Constitución y desarrollo de una ludoteca médico pedagógica universitaria como área metodológica para el estudio y perfeccionamiento del empleo de la actividad lúdica en el componente extensionista del proceso de formación del profesional.
- Diseñar la inserción de la pedagogía lúdica en el componente extensionista del proceso de formación inicial y permanente de los profesionales de las Ciencias Médicas mediante la ludoteca como acción formativa de las habilidades investigativas e innovadoras en la práctica profesional.
- Reconocer a la ludoteca como un espacio organizado que incita al descubrimiento, la experimentación, la capacidad inventiva, la investigación, la convivencia, la recreación, el disfrute, la administración del tiempo libre, es decir, al empleo del juego como propiciador de nuevos aprendizajes significativos del mundo social y natural, a partir del conocimiento teórico metodológico que requieren el juego y la ludoteca.

4. ¿Cómo lo haremos? Plan de acciones estratégicas

- Constitución de un grupo de trabajo (convocatoria a estudiantes, profesores y otros profesionales).
- Apertura y acondicionamiento de un área (aula) especializada.
- Búsqueda e intercambio de información con ludotecas del país y de universidades de otros países.
- Firma de convenios (locales, nacionales e internacionales).
- Apertura de espacios de debate, sistematización e intercambio sobre el empleo del juego y la actividad lúdica en la formación del profesional.

- Diseño de actividades de divulgación (página web, plegables, eventos, artículos, etc.).
- Conformación de un banco de juegos y actividades lúdicas cuyo contenido esté relacionado con el perfil del profesional de las Ciencias Médicas.

Funciones que desarrollará la Ludoteca Médico Pedagógica Universitaria:

- Educativa-formativa: formación inicial (componentes académico, laboral-investigativo, extensionista); formación permanente (superación profesional, formación académica de postgrado).
- Metodológica: para la preparación de los profesores.
- Investigativa: proyectos de investigación, proyectos de tesis de maestrías y doctorados, trabajo científico estudiantil, servicios científico técnicos.
- Lúdico-recreativa, divulgativa y sociocultural

Servicios que ofrecerá la Ludoteca Médico Pedagógica Universitaria:

- Orientar a los profesores sobre el empleo del juego para el desarrollo eficaz de las potencialidades de los profesionales en formación.
- Diseño, implementación y evaluación de juegos didácticos, juguetes y actividades lúdicas con fines educativos.
- Asesorar a profesores y estudiantes sobre la utilización de las actividades lúdicas en el proceso formativo.
- Brindar a los estudiantes de la carrera servicios especiales de prestación de materiales lúdicos, libros, tanto en soporte duro como digital.
- Realizar investigaciones sobre esta temática, a las cuales se pueden vincular, trabajos estudiantiles, tesis de grado, de maestría y doctorado.
- Desarrollar de manera experimental actividades lúdicas con los hijos de profesores y trabajadores de la universidad en períodos de receso escolar y vacacional.
- Ofrecer cursos de superación, capacitación y cursos opcionales de extensión universitaria sobre contenidos relacionados con el tema.

5. *¿Cómo lo evaluaremos?*

A través del sistema de actividades de la ludoteca (sistematización de las experiencias y opiniones de usuarios y directivos). Mediante actividades investigativas, la aplicación de encuestas, entrevistas, la observación sistemática del proceso y el sistema de evaluación y acreditación de la carrera.

Conclusiones

La formación del profesional de las Ciencias Médicas exige instruirlo en su futura profesión, desarrollarlo para que alcance la plenitud de sus facultades espirituales y físicas y educarlo para la vida. El juego y la actividad lúdica poseen valor universalmente reconocido como impulsores del desarrollo cognitivo, instrumental, social y axiológico de quienes lo realizan y por tanto debe ser un recurso pedagógico que se emplee en el proceso de formación de los profesionales.

El artículo propone un proyecto de ludoteca médico pedagógica universitaria como área metodológica para perfeccionar el empleo de la pedagogía lúdica en la formación del profesional, mediante el entrenamiento, estudio, investigación y experimentación del valor y efectividad de las actividades lúdicas en la formación de los profesionales de las Ciencias Médicas.

Referencias bibliográficas

- Borja, M. (1982). *Les ludoteques: Joguines i societat*. Barcelona: Rosa Sensat. (Estudis, 62).
- Borja, M. & Cauduro, M. T. (2008). La ludoteca: su dimensión preventiva e inclusiva a partir del juego. *Revista Digital - Buenos Aires* 13(125) Octubre de 2008.
- Concepción, J. A. (2004). *Estrategia didáctica lúdica para estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés de estudiantes de especialidades biomédicas*. Tesis doctoral. Villa Clara: Universidad Central Marta Abreu de Las Villas.
- EcuRed. (2012). Enciclopedia colaborativa cubana. La Habana: [portable].
- Google (2016). Jugar por jugar. Consultado el 3 de septiembre de 2016 desde: <https://books.google.com/cu/books?id=Ow5fvFuewzgC&pg=PA14&lpg=PA14&dq=Congreso>
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.

- Manziona, M. A., Desimone, C. & Centeno, S. (2014). *Ludoteca comunitaria en la Universidad Barrial: construyendo prácticas de inclusión*. Buenos Aires: III Jornada de Extensión del MERCOSUR. Consultado en diciembre de 2016 desde: <http://www.extension.unicen.edu.ar/web/jem2014/ponencias/>
- Meneses, M. & Monge, M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista Educación*, 25, (2), pp. 113-124.
- Ramos, J., Ramos, L., Ramos, D. & Dorta, M. (2016). Concepción de la pedagogía lúdica en el proceso de formación del profesional de las Ciencias Médicas Ciego de Ávila: Facultad de Ciencias Médicas “José Assef Yara”. Material inédito.
- Pla, R. & Ramos, J. (2016). La categoría contenido en el proyecto educativo para la formación integral de los profesionales. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 16, (3), pp. 1-24.
- Dinello, R. (1989). *Expresión lúdico creativa (temas de educación infantil)*. Montevideo: Editorial Nordan.
- Dinello, R. (1993). *La expresión lúdica en la Educación Infantil*. Santa Cruz: Universitaria de Apesa.
- Trindade, H. (1996). Evaluación institucional y calidad académica: resistencia y construcción. En: *Conferencia Regional sobre Políticas y Estrategias para la Transformación de la Educación Superior en América Latina y el Caribe*. Consultado el 2 de octubre de 2015 desde: <http://www.unesco.org/education/educnews/habana/habana3.htm>