

INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO
“CAPITÁN SILVERIO BLANCO NÚÑEZ”
SANCTI SPÍRITUS

TÍTULO: Acciones metodológicas dirigidas a los docentes en función de elevar su nivel de preparación para la dirección del juego de roles.

**TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE
MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

AUTORA: Lic. Clara Idania Morffis González

Sancti Spíritus

2008

INTRODUCCIÓN

La revolución cubana, inmersa en una innovación en el ámbito de la cultura como fundamento de las transformaciones educacionales con vistas al logro de una mayor preparación del pueblo y garantizar la ampliación de una cultura general integral y la profundización de la conciencia ciudadana, necesita del quehacer de los docentes para garantizar la continuidad de la lucha ideológica y la Batalla de Ideas que libra el país, de ahí el reclamo de nuevos estilos de trabajo, donde se atiende la individualidad de cada niño y niña y se lleven a niveles superiores los resultados de la labor educativa, contribuyendo a la formación integral, fomentando la interiorización de conocimientos, el desarrollo de habilidades y orientaciones valorativas que se reflejan gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamientos de acuerdo con el sistema de valores e ideales.

La educación preescolar tiene gran importancia en la existencia del ser humano por las enormes reservas que en ella se acumula y ser definitoria para su vida posterior. Convencido de esto, el estado cubano incluyó en su política educacional, la atención de los niños y las niñas desde 0-6 años para lograr su desarrollo integral.

Lo antes expuesto tiene sus antecedentes desde la época de Juan Amos Comenius (1592-1670: 63) quien brindó una especial atención a la educación de los niños pequeños y consideraba la educación inicial como un período para la enseñanza sistemática en la escuela.

También Juan Jacobo Rousseau (1712-1778: 65) en su doctrina educativa impuso la exigencia de “partir del niño “de ver en él, centro y fin de la educación. Sus ideas han tenido amplia repercusión en la enseñanza por lo que constituyen un modelo abierto, en desarrollo y aportan elementos valiosísimos para la práctica pedagógica.

José de la Luz y Caballero, (1986:25) refiriéndose a la educación preescolar dijo: “Entregadme un niño hasta la edad de 7 años, que yo responderé por los próximos setenta”. Es por esto que para el estado cubano, la educación de la nueva generación en el espíritu de las ideas socialista y de entrega total a la patria es objetivo fundamental y toma gran importancia el trabajo con los niños y niñas.

La educación preescolar como primer eslabón de la educación comunista, tiene como objetivo el desarrollo multilateral y armónico de los niños y las niñas desde su

nacimiento hasta los 6 años de vida; lo cual se logra a través de la realización de diferentes actividades, por lo que es necesario crear desde las edades más tempranas, las condiciones adecuadas para comenzar a desarrollar hábitos, habilidades, capacidades, así como propiciar la adquisición de conocimientos e iniciar la formación de sentimientos y cualidades que pueden constituir posteriormente rasgos positivos de la personalidad.

De todos es conocido que las cualidades de la personalidad se forman en el proceso de asimilación de la actividad y dentro de ellas aquellas que se consideran rectoras en cada etapa del desarrollo, las cuales están encargadas de satisfacer necesidades e intereses y sus relaciones con el mundo circundante.

La lactancia se caracteriza por la comunicación con el adulto; en la edad temprana la actividad con objetos y en la edad preescolar el juego.

Todas las actividades que se realicen con el niño en las instituciones infantiles deben argumentarse y dirigirse sobre bases científicamente fundamentadas como única forma de garantizar el objetivo principal de la educación preescolar; lograr el máximo de desarrollo posible en cada niño, lo cual constituye premisa indispensable de su preparación para la escuela.

Entre estas actividades el juego adquiere un especial significado. Decir que el juego es importante para los niños pudiera ser reiterativo porque es un criterio tan antiguo como Platón y está tan generalizado que no sería exagerado afirmar que todos los que han pensado en la educación del niño se han referido de alguna manera a este tipo de actividad.

El juego, actividad infantil por excelencia tiene una larga historia que data de muchos siglos, K. D. Uskinski (1950:517) escribió: “Este es un poderoso medio educativo elaborado por la propia humanidad y en el cual por eso se ha reflejado sinceramente la necesidad verdadera de la naturaleza humana”.

N. K. Kruspskaia (1983:389) hizo un gran aporte a la teoría del juego al destacar el carácter social de los juegos infantiles, la representación en ellos de los fenómenos de la vida. Consideró que para los niños de edad preescolar los juegos tienen un valor excepcional: “El juego es para ellos, estudio, trabajo, una forma seria de educación. El juego es para los preescolares una vía para conocer el mundo circundante”.

Vigotsky (1982:46) planteó que el juego es una actividad histórico – cultural, que surge con el desarrollo de la humanidad, que pudo haber surgido en la cultura pre-colombina con doble condición cognoscitiva – afectiva sin fin determinado, donde el motivo se subordina a todas las acciones. No es la necesidad la que determina la actividad, sino el motivo, por lo que es una actividad diferente a otra.

Ahora bien es necesario reflexionar y tomar posición de cómo utilizarlo si se tiene en cuenta la formación de los niños y su desarrollo integral.

Mucho se ha discutido sobre la utilización del juego como medio de educación pero para esto los docentes tienen que tener la preparación requerida para que se pueda utilizar al máximo su potencial educativo, de ahí que sea tan importante la participación del adulto en el juego de los niños y la forma acertada de hacerlo.

Existen varias investigaciones relacionadas con el juego y su dirección pedagógica, en Cuba los primeros intentos para conocer las características de la actividad lúdica de los preescolares datan de la década del 70 y los primeros estudios fueron realizados por A. M. Duque de Estrada, M. Esteva, M Rodríguez y sus colaboradores.

En la actualidad se han incrementado estos estudios los cuales han estado dirigidos al surgimiento de las premisas del juego de roles, requisitos para su dirección, cómo preparar a la familia para el juego en el programa Educa a tu Hijo, entre otros; pero no se observa que se haya hecho referencia a un sistema de acciones metodológicas que propicie a los docentes todos los elementos necesarios para lograr una dirección pedagógica óptima del juego de roles.

Las instituciones infantiles se rigen por una serie de documentos que norman el trabajo de preparación metodológica con los docentes entre los que se encuentran: Entorno a la Educación Preescolar, Programas y Orientaciones Metodológicas, Circulares y Resoluciones Ministeriales para determinados cursos escolares.

Es una preocupación actual las dificultades existentes en la dirección pedagógica del juego quedando demostrado en visitas de inspecciones, controles y EMC, entre otras, comprobándose que existen deficiencias en cuanto a la preparación que deben tener los docentes del 3er y 4to ciclo para dirigir acertadamente el juego. No saben definir correctamente en qué consiste la dirección pedagógica del mismo, no

dominan los elementos que conforman esta, no tienen en cuenta todos los aspectos para la planificación, organización y desarrollo de los argumentos. No son capaces de conocer donde es que se inicia la dirección pedagógica. Las conversaciones iniciales son monótonas, en muchas ocasiones imponen los argumentos no permitiéndoles al niño y la niña su elección. Se ofertan argumentos que no son de interés de los menores, en algunos casos no son capaces de estimular a las niñas y los niños para que desde el rol que desempeñan asuman otros, se frena la independencia, las conversaciones finales carecen de objetividad pues solo se limitan en preguntarle al niño y la niña a qué jugaron y se ve poco desarrollo de las actividades preparatorias.

Por lo que la autora determinó el siguiente problema científico:

Problema: ¿Cómo contribuir a elevar el nivel de preparación de los docentes del 3er y 4to ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles?

Determinándose como:

Objeto de estudio: El perfeccionamiento continuo del personal docente.

Campo de acción: La preparación de los docentes del tercer y cuarto ciclo para la dirección pedagógica del juego.

Por lo que se plantea como:

Objetivo: Aplicar acciones metodológicas que contribuyan a elevar el nivel de preparación de los docentes del tercer y cuarto ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles en el C.I “Gilberto Zequeira”.

Dando respuesta anticipada al problema se formulan las siguientes interrogantes científicas:

➤ ¿Cuáles son los presupuestos teóricos que sustentan la preparación de los docentes del 3er y 4to ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles en el C.I “Gilberto Zequeira”?

➤ ¿Cuál es el estado real que presenta la preparación de los docentes del 3er y 4to ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles en el C.I “Gilberto Zequeira”?

➤ ¿Qué características deben presentar las acciones metodológicas de manera que contribuyan a elevar el nivel de preparación de los docentes del 3er y 4to ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles en el C.I “Gilberto Zequeira”?

➤ ¿Qué efectividad tendrán las acciones metodológicas aplicadas que contribuyan a elevar el nivel de preparación de los docentes del 3er y 4to ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles en el C.I “Gilberto Zequeira”?

Para guiar el proceso investigativo y dar solución a la problemática existente se considera necesario proponer las siguientes **tareas científicas**:

➤ Sistematización de los presupuestos teóricos que sustentan la preparación de los docentes del 3er y 4to ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles en el C.I “Gilberto Zequeira”.

➤ Diagnóstico de la situación actual que presenta la preparación de los docentes del 3er y 4to ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles en el C.I “Gilberto Zequeira”

➤ Elaboración y aplicación de acciones metodológicas encaminadas a elevar el nivel de preparación de los docentes del 3er y 4to ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles en el C.I “Gilberto Zequeira”

➤ Validación de la efectividad de las acciones metodológicas a partir de su puesta en práctica en el C.I “Gilberto Zequeira”

Durante la investigación se utilizaron los diferentes **métodos científicos**:

Del nivel teórico:

Análisis – síntesis: Este se puso de manifiesto en diferentes momentos de la investigación, en el análisis realizado de los presupuestos teóricos metodológicos acerca del proceso de preparación de los docentes del 3er y 4to ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles.

Además en la sistematización de la bibliografía para recopilar toda la información, que permitió reconocer y valorar el fenómeno investigado en todas sus partes y llegar a lo concreto del mismo, desde la fundamentación teórica hasta la propuesta de acciones metodológicas.

Inductivo- Deductivo: Está presente en el análisis de los presupuestos teóricos, en la elaboración de las acciones metodológicas y al ofrecer las recomendaciones correspondientes.

Enfoque de sistema: Presente en la elaboración de las acciones metodológicas que contribuyen a elevar el nivel de preparación de los docentes del tercer y cuarto ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles.

Del nivel empírico:

La observación científica: Se aplicó a la entrada y salida de la investigación mediante una guía elaborada al efecto con el objetivo de constatar en la práctica la preparación de los docentes del tercer y cuarto ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles y además comprobar la efectividad de la variable independiente (Anexo II).

Entrevista: Se aplicó a los docentes del tercer y cuarto ciclo para comprobar el nivel de preparación que poseen para dirigir adecuadamente el juego de roles (Anexo I).

Pre-experimento formativo pedagógico: se aplicó en sus 3 fases:

Fase diagnóstica: Se realizó una revisión detallada de la bibliografía seleccionada lo que permitió dar los sustentos teóricos al problema, se elaboraron y aplicaron los diferentes instrumentos para comprobar el estado actual del mismo, posteriormente se procesaron sus datos, se determinó la variable independiente, elaborándose las acciones que la conformarían, luego se presentó en el colectivo pedagógico y de ciclo para su análisis, aprobación y como una vía de preparación del personal docente del tercer y cuarto ciclo .

Fase formativa: Se introdujo la variable independiente que no es más que las acciones metodológicas que contribuyen a elevar el nivel de preparación de los docentes del tercer y cuarto ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles.

Fase Control: Se aplicó nuevamente la guía de observación (Anexo II) para comprobar la efectividad de la variable independiente.

Del nivel matemático:

Cálculo porcentual: Permitió procesar los datos obtenidos durante la investigación posibilitando su análisis cuantitativo y cualitativo.

Además se presentan tablas que permiten ilustrar los resultados obtenidos durante la etapa inicial y final de la investigación.

Población y muestra.

La población está integrada por todos los docentes que laboran en el círculo infantil “Gilberto Zequeira” del Municipio Sancti-Spíritus. La muestra está integrada por 11 docentes que laboran en el 3er y 4to ciclo del Círculo Infantil: Gilberto Zequeira, del municipio de Sancti- Spíritus, representando el 50%. Fue seleccionada intencionalmente porque es donde se evidencia la dificultad con el desarrollo del juego de roles y el poco interés de los docentes por la preparación. De ese total 2 son educadoras licenciadas , 1 con 14 años de experiencia y 1 con 2 años de experiencia en la institución, 1 maestra licenciada con 25 años de experiencia, y 8 auxiliares pedagógicas, de ellas 1 con 12 grado y 7 con 9no grado y los años de experiencias oscilan entre los 2 y 10 años.

Conceptualización y operacionalización de las variables:

Variable Independiente: Acciones metodológicas.

Conceptualización de la variable independiente:

La autora infiere que acciones metodológicas son aquellos modos de conducir la planificación, ejecución y control eficiente del proceso educativo, en particular el juego de roles, con el objetivo de elevar el nivel de preparación de los docentes de una manera asequible, participativa, con carácter sistémico, individual y colectivo.

Variable Dependiente: Elevación del nivel de preparación de los docentes del tercer y cuarto ciclo para la dirección pedagógica del juego de roles.

Según la autora es ofrecer conocimientos teóricos y prácticos que conlleven a escalar niveles superiores en la preparación y transformar modos de actuación de manera que les permitan dirigir adecuadamente el juego de roles.

La novedad científica radica en que las acciones metodológicas aplicadas, dirigidas al personal docente del tercer y cuarto ciclo abarcan todas las vías del trabajo metodológico con un enfoque sistémico que sin lugar a dudas contribuyen a elevar su nivel de preparación en la dirección pedagógica del juego de roles.

El informe se elaboró en dos capítulos. En el primero se plantean referentes teóricos y metodológicos acerca del proceso de preparación de los docentes, así como el juego en la edad preescolar y su dirección pedagógica. En el segundo se exponen los resultados del diagnóstico inicial, las acciones metodológicas dirigidas a los docentes del tercer y cuarto ciclo para elevar su nivel de preparación y los resultados alcanzados con su aplicación. Contempla además, las conclusiones, recomendaciones, bibliografías y anexos.

DESARROLLO

CAPITULO 1. ALGUNAS REFLEXIONES TEÓRICAS SOBRE LOS FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS, PSICOLÓGICOS, FILOSÓFICOS Y SOCIALES DEL TEMA DE PREPARACIÓN DE LOS DOCENTES PARA LA DIRECCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO DE ROLES

1.1 La preparación de los docentes

El sistema de educación cubano se desarrolla en medio de profundas transformaciones económicas, políticas y sociales, donde la educación constituye un derecho de todos los ciudadanos y se concibe con caracteres y factores dinámicos que no se dan en otros países.

El problema fundamental de la educación es responder a la interrogante de qué tipo de hombre y sociedad se quiere formar. Ello supone que en el devenir histórico de la humanidad todas las teorías pedagógicas han tenido que dar respuesta a este planteamiento, por tanto se puede afirmar que no existen pedagogías neutras, ya que el quehacer educativo presupone necesariamente una concepción del hombre y la sociedad.

Toda concepción, a su vez, exige estudiar y comprender al ser humano en toda su integralidad, sin embargo cada teoría lo ha analizado teniendo en cuenta alguna o algunos de los aspectos, pero aún así, subyace una postura acerca del hombre como individuo y como ser social y cultural.

Un aspecto importante que aborda todo modelo pedagógico es la relación entre el educador, el saber y el educando para establecer sus principales características y niveles de gerarquización.

Según J. De Zubiría se definen tres grandes grupos de modelos pedagógicos:

- Los modelos tradicionales, que se proponen lograr el aprendizaje mediante la transmisión de la información.

- Los modelos activos o de la escuela nueva que ponen el énfasis del aprendizaje en la acción, la manipulación y el contacto directo con los objetos.

➤ Los modelos actuales, que proponen el desarrollo del pensamiento y la creatividad como finalidad de la educación, transformando con ello los contenidos, la secuencia y los métodos pedagógicos vigentes.

La teoría pedagógica cubana actual parte del enfoque histórico – cultural, sobre la base de las ideas de Vigotsky, donde precisa que el desarrollo psíquico del niño y la niña está determinado en última instancia, por la apropiación de las distintas formas de experiencia social y como uno de sus postulados básicos, el papel rector que desempeña la educación en el desarrollo y formación integral de las nuevas generaciones.

Los modelos pedagógicos de la educación preescolar, desde sus mismos inicios se han caracterizado por su riqueza, flexibilidad y heterogeneidad. Así tenemos que los antecedentes históricos de la educación preescolar se remontan a los postulados de J. A. Comenius, J. J. Rousseau y J. E. Pestalozzi.

Independientemente a las diferencias entre ellos acerca de la educación libre o dirigida, familiar o social y los métodos de educación y enseñanza en las primeras edades, todos coincidieron en la enorme importancia que tiene la educación de los niños y las niñas desde las edades tempranas, lo que influye en su posterior aprendizaje y desarrollo, quedando demostrado que el niño y la niña no se desarrollan por sí mismo, ni espontáneamente. Solo una educación adecuada “hace del hombre un hombre”.

Froebel por su lado le dio mucha importancia a la educación infantil y propuso el primer currículo institucional, constituyendo este la base para la formación del resto de los currículos hasta llegar al que se emplea hoy.

La teoría pedagógica desarrollada por él adquiere especial importancia porque, se refiere a principios básicos generales como: Individualidad, libertad, autoactividad, relación, unidad o unificación y especificación como:

- La importancia de una educación temprana, cuestión esta a la que se le brinda especial atención en estos momentos por constituir esta la etapa en que se desarrolla la memoria.
- El valor educativo del juego: es la actividad propia del niño pequeño, reporta diferentes beneficios para este y el adulto, desde el punto de vista educativo.

Recomienda favorecerlo, destacando las profundas implicaciones que este tiene en la vida del niño y la niña.

Como se puede observar en los modelos pedagógicos vistos, todos le dieron gran importancia a la labor del adulto en la edad preescolar. Consideraban que el personal que atendiera a estos niños debían ser ilustrados, pacientes, buenos, virtuosos y patriotas. Se hace necesario entonces que se establezcan requerimientos para el desarrollo de un proceso educativo de calidad en estas edades.

Según la Dra. Ana María Siverio Gómez (2007:10), todo proceso educativo concebido para la primera infancia debe ser ante todo:

Contextualizado: tiene que proyectarse teniendo en cuenta las condiciones concretas en que ha de desarrollarse, de forma tal, que se relacione con sus experiencias y tradiciones, lo que contribuya al logro de su identidad y facilita la realización del propio proceso que no se ve como algo ajeno.

Protagónico: Debe ser un proceso en el cual el niño y la niña ocupen el lugar central, que significa que todo lo que se organice y planifique debe estar en función del niño y tener como fin esencial su formación.

Participativo: Si el niño constituye el eje central de la actividad educativa, es lógico que de ello se derive su participación en todos los momentos que lo conforman. Se tiene que tener en cuenta que el niño ha de participar y cómo debe hacerlo, para que realmente ejerzan las influencias que de ellas se esperan.

Carácter colectivo y cooperativo: Cada niño al interactuar con otro, le brinda ayuda, cooperación, le ofrece sugerencias, contribuye a sus reflexiones y toma de decisiones.

Clima socioafectivo: Mientras más pequeños son los niños mayor efecto tiene sobre ellos la satisfacción de las necesidades afectivas. Sentir esa afectividad expresada en sonrisas, en los gestos, en el nivel de aceptación, constituye fuente de implicación personal, de comprometimiento, de motivación para un hacer mejor.

Enfoque lúdico: El juego constituye la actividad fundamental en preescolar y, mediante sus distintas variantes los niños sienten alegría, placer y satisfacción

emocional, lo que al mismo tiempo enriquece sus conocimientos, sus representaciones, sus motivaciones, sus intereses, contribuye a la formación de sus actitudes, de sus cualidades, en fin, a todo su desarrollo y crecimiento personal. Por ello el juego constituye una forma organizativa crucial del proceso educativo.

Por lo antes expuesto la autora considera que el juego constituye un medio idóneo para el logro de los objetivos de la educación integral de los niños y niñas de estas edades, pues brinda grandes posibilidades como vía de influencias educativas.

El educador debe conocer el desarrollo alcanzado por los niños y las niñas para desde su plataforma, moverlo a un nivel superior teniendo en cuenta las potencialidades de cada uno, por lo que es un reto satisfacer las necesidades de desarrollo de estos. Además deben conocer los procedimientos metodológicos para el desarrollo de cada actividad para de esta forma ir creando en los niños y niñas rasgos positivos en su personalidad.

El instituto de la infancia fue creado el 31 de mayo de 1970 y tuvo encomendada la responsabilidad de dirigir y atender la educación de los niños y las niñas en las edades preescolares y la formación y superación de todo el personal que directamente realiza esta labor.

La materialización de estos indicadores se fue concretando durante muchos años en lo que respecta a la formación de educadores en las escuelas de la especialidad y por medio del Plan de Perfeccionamiento empiezan a egresar de las mismas.

Todas con el nivel profesional idóneo, con el nivel educacional medio superior, así como con la titulación a través de los planes de estudios dirigidos a las educadoras vinculadas laboralmente, se organiza el perfil profesional necesario para el desempeño de las actividades educativas con los niños y las niñas.

Por esto, las proyecciones en los planes de formación, calificación y superación de los trabajadores en la edad preescolar, deben atender a las siguientes líneas principales:

- La necesaria titulación de las educadoras y auxiliares pedagógicas, debe ser objetivo primario de todas las que desempeñan estos cargos en las instituciones.

- La permanente actualización de los aspectos metodológicos orientados en la aplicación de las nuevas técnicas pedagógicas y los nuevos contenidos de los programas educativos, la exigencia a este personal de una constante auto preparación y una participación consciente en las actividades metodológicas, cursos y seminarios organizados a estos efectos.

La incorporación a los cursos de preparación para la licenciatura en Educación Preescolar fue un objetivo inmediato de toda educadora titulada, para completar la base de conocimiento que le permitiera los posteriores estudios universitarios en su especialidad.

Las educadoras y auxiliares pedagógicas no deben sentirse nunca satisfechas con sus conocimientos. Deben ser autodidactas que perfeccionen permanentemente sus métodos de estudio. Todas deben centrar sus esfuerzos principales en los objetivos que se han referido, para alcanzar los niveles que se exigen para la adecuada preparación de las nuevas generaciones.

Para lograr esto requiere especial atención la preparación constante y permanente de todo el personal docente lo que garantiza que la educación que se les brinda al niño y la niña sea la adecuada y lo forme correctamente, desempeñando el adulto el papel rector.

La cultura debe ser en la Cuba de hoy una actividad dirigida a contribuir, dentro de sus valores en crecimiento, a la formación del hombre nuevo en la sociedad nueva por eso uno de los retos actuales de la educación, es la preparación del personal docente para mejorar la calidad de su labor y a su vez elevar el trabajo educativo con los niños y las niñas de las edades preescolares y así hacer realidad el sueño del compañero Fidel de convertir a Cuba en el país más culto del mundo.

Esta preparación debe considerarse en dos aspectos fundamentalmente: la formación inicial y la formación permanente.

Se considera formación inicial a la preparación que recibió el docente para capacitarse y obtener un nivel técnico-pedagógico que le posibilite enfrentar la tarea educativa. Esa formación inicial responde a un determinado Plan de Estudio, concebido y aprobado en un momento histórico determinado.

Formación permanente es la que necesita todo profesional y que le permitirá acceder a un nivel superior de preparación para lograr un quehacer educativo más efectivo, o para estar actualizado en el devenir de la ciencia pedagógica.

El personal docente que labora en las instituciones infantiles podrá acceder a niveles superiores de desempeño, por las vías de la superación individual y la colectiva, que están estrechamente relacionadas con la organización de la preparación metodológica, la que se realiza por etapas:

- Etapa anterior al inicio del curso escolar (intensiva).
- Etapa sistemática.

La etapa intensiva debe llevarse a cabo en sesión colectiva antes del comienzo del curso escolar. La etapa sistemática se realiza durante todo el curso escolar, donde el personal docente tiene mayores posibilidades de recibir la orientación que necesitan tanto para los que no están lo suficientemente preparados con niveles, como los que tienen mucha experiencia en el trabajo docente.

Todo lo anterior reflejado demuestra que las actividades de preparación metodológicas pueden realizarse de forma individual o colectiva, dependiendo del colectivo y tipo de actividad. En un mismo encuentro de preparación metodológica es posible conjugar el desarrollo de la forma colectiva y la individual.

El trabajo metodológico ha sido tratado por diversos autores, dentro de los conceptos dados se encuentran los siguientes:

“...Es la actividad paulatina encaminada a superar la calificación profesional de los maestros, profesores y dirigentes de los centros docentes para alcanzar el objetivo de garantizar el cumplimiento de las tareas planteadas en una etapa dada de su desarrollo.” Seminario Nacional para Educadores. (1990:4).

“...El trabajo metodológico lo constituyen todas las actividades intelectuales, teóricas prácticas que tienen como objetivo la elevación de la eficiencia de la enseñanza y la educación.” Seminario Nacional para Educadores. (1997:4).

Según Nancy Mesa Carpio (2007:18) en su libro **Trabajo metodológico** lo define de la siguiente forma:

- Trabajo científico metodológico.
- Unas de las acciones del proceso de optimización de la enseñanza que permite alcanzar la idoneidad de los docentes.
- Un tipo de actividad de carácter permanente, sistémico y consciente donde participan docentes y directivos.
- Una actividad predominantemente colectiva.
- Proceso de dirección.
- Su propósito es elevar el nivel de preparación de los docentes en los aspectos político- ideológico, científico- teórico y pedagógico metodológico para que dirijan eficientemente el proceso de enseñanza y aprendizaje con sus alumnos.

La autora afirma que el trabajo metodológico es la vía fundamental de preparación en el círculo infantil. Es un sistema de actividades que de forma permanente se ejecuta con los docentes, con el objetivo de elevar su preparación para garantizar transformaciones dirigidas a la ejecución eficiente del Proceso Educativo con el propósito de alcanzar la idoneidad del mismo.

Además es una actividad planificada y dinámica que debe distinguirse por su carácter sistemático y colectivo y entre sus elementos predominantes se encuentran: el diagnóstico, la demostración, el debate científico y el control.

En el círculo infantil el trabajo metodológico está dirigido a elevar la calidad del proceso educativo, agrupa a todo el personal docente y se organiza de diferentes formas:

- Con todo el colectivo docente a partir de las necesidades de estos.
- Por grupos de educadoras y auxiliares pedagógicas, de acuerdo con sus particularidades y según los contenidos a tratar.
- Mediante el trabajo individual con los docentes que así lo requieran.

La directora y la subdirectora del círculo infantil para la realización del trabajo metodológico se apoyan en: el colectivo pedagógico, colectivo de ciclo, preparación

metodológica, Entrenamiento Metodológico Conjunto y en la reunión de la educadora con las auxiliares pedagógicas, por ser esta la vía de preparación de los docentes encargados de integrar el sistema de influencias a ejercer sobre los niños y las niñas de 0 a 6 años.

El Ministerio de Educación ha emitido indicaciones en esta dirección, las que están contempladas en varios documentos entre los que se encuentran la Carta Circular 01/2000, las Resoluciones Ministeriales 85/99, 95/98, 30/96 95/94, 80/93.

Los tipos fundamentales de actividad metodológica que se realizan en el círculo infantil teniendo en cuenta la Resolución Ministerial 85/99 son:

➤ **Reunión metodológica. (colectivo pedagógico).**

Es una actividad en la que, a partir de uno de los problemas conceptuales metodológicos, se valoran sus causas y posibles soluciones, fundamentando desde el punto de vista de la teoría y la práctica pedagógica y las alternativas de solución a dicho problema.

Las reuniones metodológicas son efectivas para tratar aspectos del contenido y la metodología de los programas, con el propósito de elevar el nivel, científico-teórico y práctico metodológico del personal docente, en interrelación con el Entrenamiento Metodológico Conjunto.

➤ **Actividades demostrativas.**

Tienen como objetivo ejemplificar, materializar de forma concreta las recomendaciones planteadas, teniendo en cuenta la complejidad e importancia de dicha actividad. Exige una preparación y un análisis cuidadoso de todos los aspectos y requisitos de la actividad.

➤ **Actividad abierta.**

Uno de sus objetivos esenciales es el adiestramiento del personal en la búsqueda y valoración de los principales problemas, las insuficiencias metodológicas y la organización de recomendaciones que den solución a ello, sobre la base de un proceder científico en las condiciones concretas de cada centro y cada comunidad.

➤ **Entrenamiento Metodológico Conjunto.**

Se conceptualiza como un método de intervención y transformación de la realidad objetiva dirigido a propiciar el cambio y la modificación de puntos de vistas, estilos de trabajo y modo de actuación de las personas con el fin de obtener mayor eficiencia en su trabajo. Constituye un elemento esencial en el aprendizaje laboral y un medio que contribuye a la formación de conocimientos, capacidades, habilidades y modo de actuación en el trabajo de profesores y directivos educacionales.

Los pasos del entrenamiento metodológico conjunto son:

Diagnóstico: para precisar las potencialidades o debilidades de las estructuras de los centros.

Demostración: es el algoritmo de trabajo que permita la transformación del objeto de entrenamiento a partir del contenido seleccionado.

Ejecución: se lleva a la práctica la actividad y se analizan los resultados.

Control y evaluación: se valora todo el proceso de entrenamiento, evaluando la capacidad de dirección del desempeño profesional y lo transformado, se rediseña al plan individual, si es necesario, a partir de las necesidades que aún persisten en la dirección del proceso educativo.

En opinión del Dr. Carlos Álvarez de Sayas, (1988:24) “el entrenamiento metodológico conjunto es una forma de superación que conduce a un enriquecimiento del contenido, así como de las habilidades, destrezas y métodos que han sido estudiados con profundidad y sistematicidad”.

Referido a este método se puede concluir que la aplicación del mismo busca que las estructuras se apropien de procedimientos de trabajo que permitan atender los logros, favorezcan niveles superiores de calidad y detecten dificultades en el actuar de los docentes de una manera más científica. También que estos últimos promuevan una acción transformadora y creadora respecto a la actuación profesional y permitan la obtención de mejores resultados en la labor educativa.

Existen otras vías para el trabajo metodológico como:

- **Colectivo de ciclo:**

Integrado por las educadoras y auxiliares pedagógicas de un ciclo, constituye un órgano permanente activo que tiene como propósito el análisis de los objetivos y contenidos así como la relación entre el ciclo precedente y posterior. Este colectivo es el momento preciso para analizar las principales dificultades del proceso educativo de interés colectivo, para estimular la crítica y autocrítica, orientar directivas de trabajo, desarrollar la iniciativa y la actividad creadora, proporcionar una atmósfera agradable de trabajo, educar sistemáticamente a todos los participantes y valorar las directrices del trabajo técnico pedagógico en cada uno de los colectivos pedagógicos por grupos. Esto implica la preparación de todos los que acuden a rebelar la profundidad y la esencia de un tema determinado y en las cuestiones que se van analizar, valorar, informar o discutir, deben ser conocidos con tiempo por los docentes del grupo. La preparación que impartan las directoras y subdirectoras al colectivo debe ser interesante, activa y profunda.

➤ **Colectivo de grupo o reunión de la educadora con sus auxiliares:**

Es el órgano técnico a quién, en gran medida corresponde la ejecución del trabajo metodológico mediante las educadoras y auxiliares pedagógicas. Este se concibe como la preparación de las educadoras con sus auxiliares de cada grupo en particular. En este se analizan de forma específica, por año de vida y por área de desarrollo, los puntos abordados en el colectivo de ciclo, cuyo conocimiento e aplicación atañen a todo el personal del centro de un determinado año de vida.

La preparación de la educadora con su auxiliar pedagógica constituye un nivel organizativo y de planificar el trabajo metodológico que garantiza el perfeccionamiento de la dirección del proceso educativo unido al colectivo de ciclo y al colectivo pedagógico, de ahí la necesidad de su control por las estructuras de dirección del centro.

Esta reunión se subordina al colectivo de ciclo, del que recibe directrices e información sobre el desarrollo de la labor pedagógica en función de las actividades educativas generales.

➤ **Preparación Metodológica.**

La preparación metodológica constituye la vía fundamental para llevar a cabo el proceso educativo en el centro. Es la actividad pedagógica donde se promueve entre las educadoras y las auxiliares pedagógicas el estudio de la ciencia de la educación

y contribuye a que profundicen en sus bases teóricas y prácticas, posibilitando el análisis, la discusión y el aporte creador del personal docente.

Su contenido se centra específicamente en el análisis de los resultados obtenidos en los controles, en las habilidades y hábitos que deben adquirir el personal docente desde el punto de vista metodológico, en la preparación científico-teórico y cultural, que incluye los contenidos concretos de las diferentes áreas del desarrollo definidos en el programa de educación para el año de vida o ciclo en que trabaja y en general de la edad preescolar; así como las experiencias de avanzadas y nuevas tecnologías, investigaciones y la superación permanente.

Para mejorar el trabajo educativo es importante la superación individual y la autosuperación. La primera se manifiesta a través de los aspectos señalados en la evaluación del docente y que se refleja en los planes individuales para su cumplimiento.

La autosuperación es la actividad que individual y creadoramente realiza la educadora, con la participación de las auxiliares pedagógicas para dirigir adecuadamente el proceso educativo y posibilitar las condiciones necesarias para obtener resultados positivos.

1.2 El juego en la edad preescolar.

El surgimiento histórico del juego está estrechamente vinculado con el carácter de la educación de las generaciones en crecimiento. ElKonin (1978:13-14) planteaba:

“El juego surge en el decursar del desarrollo histórico de la sociedad, como resultado del cambio del lugar del niño en el sistema de relación social”.

Este principio confirma el carácter social del juego, tanto por su surgimiento como por su naturaleza.

La primera interpretación marxista del origen del juego la dijo J. U. Plejanov y en sus Cartas sin Dirección, se refirió a los juegos infantiles, al analizar el origen del arte. El análisis del contenido de los juegos de los niños y las niñas de los diferentes preescolares (fundamentalmente de los primitivos), le dio la posibilidad de afirmar que en la historia de la humanidad, el juego siguió después del trabajo y sobre su base.

Las corrientes biológicas, ampliamente difundidas en occidente, han considerado el juego de los niños y las niñas como una actividad puramente instintiva que se desarrolla de forma espontánea a medida que van madurando las cualidades innatas e independientemente de las condiciones de vida y educación.

Vigotski (2001:8) se refiere a que el juego crea una zona de desarrollo potencial en el niño. En él, el niño se manifiesta por encima de su edad, por encima de su habitual comportamiento cotidiano. El juego contiene en sí mismo todas las tendencias del desarrollo; el niño en el juego casi intenta saltar por encima del nivel de su comportamiento habitual.

La relación entre juego y desarrollo puede compararse con la relación entre educación y desarrollo. En el juego se producen cambios en las aptitudes y en la conciencia de carácter general. El juego es una fuente de desarrollo y crea el área de desarrollo potencial. La acción en un campo imaginario, en una situación ficticia, la creación de una situación espontánea, la formación de un plano de vida, de motivaciones voluntarias, todo esto surge en el juego y se plantea en el más alto nivel de desarrollo.

En esencia, el niño se desarrolla mediante la actividad lúdica. Solo en este sentido, puede llamarse al juego actividad determinante del desarrollo del niño.

La Teoría Pedagógica cubana, parte de un enfoque histórico-cultural, sobre la base de las ideas de Vigotski. Así se proyecta la práctica teniendo como premisa el carácter rector de la educación en su relación con el desarrollo. Partir de un enfoque histórico-cultural es, fundamentalmente, adoptar una posición humanista y optimista, la personalidad no es innata, su formación y desarrollo se encuentran íntimamente ligados a las experiencias educativas y culturales en general que el individuo recibe, el hombre es educable.

Reconocer el papel rector de la educación es, por tanto, una posición de compromiso para el educador que es quien representa la influencia más calificada para iniciar la formación de la personalidad. Siguiendo el enfoque histórico-cultural, el proceso de formación de la personalidad ocurre desde que el niño nace y continúa hasta llegar a la edad adulta. Este es un proceso activo durante el cual el individuo interactúa con los fenómenos naturales y sociales y se va apropiando de las cualidades de los objetos, de los procedimientos para actuar con ellos, de las

características de los fenómenos y, en general, de los modos de actuar y relacionarse con los demás, de las formas de conducta social.

La formación de la personalidad tiene lugar en las distintas actividades que el individuo realiza y en las relaciones que mantiene con sus semejantes, prácticamente desde el nacimiento así como en la comunicación que se establece a partir de esa relación. Pero este proceso no ocurre de igual forma en todas las edades ni en todos los tipos de actividades; existen tipos de actividad fundamental para cada momento del desarrollo.

Actividad fundamental es aquella donde, por sus características, existen condiciones más propicias para que se produzca el desarrollo; contribuye de manera más significativa a este, por cuanto responde a una necesidad básica en ese momento evolutivo.

Este planteamiento tiene una enorme significación para la práctica pedagógica, que debe instrumentarse reconociendo en primer lugar, que existe un tipo de actividad que no puede obviarse, que debe ocupar un plano relevante. Sin perder de vista que existen otros tipos de actividad que pueden tener una influencia decisiva en esa etapa específica del desarrollo.

Todo el desarrollo de las teorías psicológicas relacionadas con el juego debe verse en estrecha relación con los problemas surgidos con la pedagogía del juego y con el de la historia de la Pedagogía Preescolar. Se debe recordar a F. Froebel, creador del Kindergarten, quien fue el primero en clasificar al juego como un fenómeno pedagógico y lo utilizó en un sistema sumamente estructurado, combinándolo con la enseñanza.

Aunque en esta enseñanza el juego tenía un enfoque rápido y artificial, que no contemplaba en toda su dimensión las amplias potencialidades educativas de esta actividad, sus ideas fueron altamente valoradas y durante mucho tiempo la educación preescolar estuvo sustentada sobre esta base.

En Cuba durante toda la década del 70 se contó con el asesoramiento de especialistas del Instituto de Investigaciones de la Edad Preescolar de la Academia de Ciencias Pedagógicas de la URSS; los resultados obtenidos reflejaron la poca importancia que se le daba al juego, considerado como un simple entretenimiento, por lo que no se ejercía ninguna influencia pedagógica durante esta actividad.

En la solución de este problema los pedagogos y psicólogos han realizado varias investigaciones dirigidas a la búsqueda de métodos adecuados para la dirección pedagógica del juego, incluyendo junto al estudio de la elevación del nivel de juego de los niños y las niñas, a partir del 3er año de vida, el desarrollo de la independencia y la formación y el desarrollo de las premisas del juego de roles.

Todas estas investigaciones han tenido como base el enfoque histórico cultural y se han realizado en condiciones específicas de las instituciones infantiles que constituyen unas de las modalidades de atención a los niños y niñas de edad preescolar en Cuba y dentro de las cuales el juego de roles ocupa un lugar fundamental.

El surgimiento del juego de roles se encuentra genéticamente enlazado bajo la dirección del adulto con la formación de las acciones con objetos. Este surge en los límites de la edad temprana y la edad preescolar, se desarrolla intensamente y alcanza un nivel más alto en la segunda mitad de la edad preescolar.

Mercedes Esteva (2001: 21) define al **juego de roles** como una forma particular de actividad de los niños que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales. Esto significa que no es la manifestación de instintos hereditarios, como algunos pretenden demostrar, sino un producto socialmente adquirido.

En este tipo de juego los niños asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de estos y las relaciones sociales que ellos establecen entre sí. Se considera una **actividad fundamental** en la edad preescolar, porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: quiere ser como los adultos y hacer todo lo que estos hacen, aún cuando sus posibilidades reales no se lo permitan.

El juego de roles lo integran cuatro elementos fundamentales:

- Los roles que asumen los niños.
- Las acciones mediante las cuales desempeñan roles.
- Los objetos que utilizan en sus acciones.
- Las acciones que tienen lugar entre los participantes del juego.

El **rol** es componente esencial, y tanto las acciones como las relaciones lúdicas constituyen las formas en que este se manifiesta. Cuando el niño asume un rol actúa como si fuera otra persona, generalmente un adulto, aunque a veces hace como si fuera otro niño, e incluso como un animal.

Las acciones lúdicas, que son características de este tipo de juego, se realizan en un plano imaginario y se pueden identificar porque no son una producción exacta de las acciones verdaderas, sino como un esquema de estas.

Los objetos que los niños utilizan para realizar las acciones lúdicas pueden ser juguetes propiamente dichos u objetos de otro tipo con los que el niño juega. Los juguetes más usuales en el juego de roles son los llamados representativos y constituyen una reproducción más o menos exacta, a escala reducida, de aquellos que se usan en la vida cotidiana (utensilios de cocina, piezas de vajilla, instrumentos de limpieza, medios de transporte entre otros).

También se utilizan otros objetos, generalmente de desecho, a los que el niño algunas veces da el uso para el cual fueron creados como: vasos para beber, cuchara para comer, peine para peinar,... pero que en ocasiones le atribuye otro significado, es decir los emplea como sustitutos de los necesarios para realizar una acción determinada.

Las relaciones que surgen entre los participantes pueden ser de carácter lúdico o no. Las lúdicas son una parte importante en la realización del argumento y se manifiesta mediante el rol; por ejemplo, cuando el “médico” atiende a sus “pacientes”, lo reconoce y les receta algunas medicinas.

Cuando nos referimos a las acciones lúdicas debemos incluir las llamadas relaciones de subordinación, que son aquellas que tienen lugar entre los roles principales y los secundarios; por ejemplo, entre el “papá” y su “hija”, la “maestra” y su “alumnos”, el “jefe de la obra” y los “constructores”, entre otros.

Las relaciones no lúdicas, que suelen llamarse relaciones reales, aunque están directamente vinculadas con el argumento, no forman parte de la situación imaginaria. Por lo general, se producen antes de que los niños la inicien, cuando deciden qué van a jugar, se distribuyen los roles se ponen de acuerdo para organizar su juego; pero también pueden aparecer en el transcurso de este cuando;

por ejemplo, un participante le llama la atención a otro por no desempeñar bien el rol o le pone una nueva situación.

Aunque los roles, las acciones, los objetos y las relaciones entre los participantes están presentes de alguna manera desde el momento en que el tipo de juego comienza a manifestarse, se observa que al inicio lo más importante para el niño son los objetos que utiliza y luego las acciones que realizan con estos. Posteriormente, le interesa más el rol, primero porque le permite realizar las acciones con sus compañeros; por ejemplo, la niña quiere ser “costurera” para coser con la maquina, cortar tela; pero luego desea hacerlo para que ellos le pidan que les haga la ropa y ponerse de acuerdo con ellos sobre el modelo que va a confeccionar.

Además debe reunir los siguientes requisitos para que sea considerado como tal:

1. Que el niño actúe como si fuera un adulto, otro niño e incluso un animal.
2. Que el niño durante su juego pueda utilizar, en determinados momentos sustitutos.
3. Que exista una trama o situación imaginaria con el empleo de acciones sustitutas.
4. Que realice acciones que representen las interrelaciones entre los adultos.

Es decir, que el juego de roles posea un argumento que represente la esfera de la realidad que los niños reflejen en sus juegos, dependiendo su variedad de la amplitud de la actividad a que se enfrentan los niños, su modo de vida familiar, características de la zona en que viven, etc. Esto influye también en el contenido del juego, en las acciones que realizan durante el mismo, el número de niños que participen en cada juego, en su duración y en sus interrelaciones, que se producen durante el mismo.

Mediante el juego de roles, el niño y la niña entran en relación directa con la sociedad en que vive, así el juego infantil, con sus juguetes constituyen un verdadero espejo social de cada cultura.

Descubre por primera vez las relaciones que existen objetivamente entre las personas, empieza a comprender que la participación en cada actividad exige del hombre el cumplimiento de determinadas obligaciones y le otorga una serie de derechos. Cumplir un rol dentro de un juego consiste precisamente en cumplir los

deberes que este impone y hacer valer sus derechos en relación con los demás participantes. El jugar se inicia en el comportamiento del mundo adulto, aprende de él la acción de sustituir un objeto real por un juguete; conoce las conducta y las interacciones de los adultos que se convierten en un modelo para su propia conducta y adquieren los hábitos fundamentales de comunicación y cualidades indispensables para el establecimiento de las interrelaciones con sus coetáneos.

Así mismo se reconoce unánimemente la influencia del juego en el desarrollo social en la etapa preescolar. El juego es la actividad idónea para la formación de relaciones entre los niños y las niñas, porque constituyen el primer escalón en la comunicación independiente de unos con otros.

Según la experiencia profesional de la autora afirma que cuando existen las condiciones pedagógicas adecuadas los preescolares prefieren jugar con sus coetáneos, además en sus juegos predominan las relaciones positivas, por ello es fundamental que los adultos tengan plena conciencia de que el juego, lejos de ser un pasatiempo es la actividad primordial del niño y la niña, que esta le posibilita la asimilación y la confrontación con el mundo en que vive, es un excelente medio para conocer a los menores, por su forma de jugar se puede conocer el grado de desarrollo que han alcanzado, ellos sienten alegría de estar en actividad, la disposición de conocer algo nuevo y poner a prueba todas sus posibilidades, de cambiar al mundo que les rodea en vez de aceptarlo tal como es, satisfacen sus necesidades debido a que aprenden a comunicarse, liberan sus deseos, despliegan creatividad, adquieren conocimientos, desarrollan su autoestima y se someten a un conjunto de reglas.

Además es precisamente en esta edad cuando se sientan las bases de la moral y adquieren las primeras nociones morales, sentimientos, normas y formas de convivencia social que determinan el desarrollo moral de la personalidad y a todo ello es posible contribuir mediante el juego.

A partir del 3er ciclo, el juego es muy rico, no solo en cuanto a su contenido, es decir, a las representaciones de la vida real que realizan, sino al sistema de relaciones que se establecen entre sí, lo que implica que deben coordinar sus acciones con los compañeritos y ponerse de acuerdo con estos.

La observancia del cumplimiento de las reglas y la subordinación a ellas, ocupa un lugar central en el juego, especialmente aquellas de contenido social, lo cual posibilita que a través de esta actividad los niños vayan penetrando cada vez más en los modos y estilos de vidas de los adultos.

Se hace necesario, por tanto, estimular la comunicación entre los niños para su actividad conjunta, así como la posibilidad de crear, llevar a cabo las ideas en el juego, de organizar y planificar dicha actividad conjunta todo lo cual satisface la necesidad del niño de encontrar su lugar entre los que juegan, de ajustar las relaciones, de emprender el deseo de los que juegan y confrontar con ellos sus propios deseos y posibilidades.

Es decir en esta edad el niño aprende a regularse y a conducir de acuerdo a la situación general del juego, lo que posibilitará, según lo planteado por Norma Rodríguez (1998:8) que si estas actitudes están bien concientizadas y estructuradas en el juego, puede trasladarse a las condiciones de vida cotidiana cuando las circunstancias lo requiera .

Cabe destacar que en los juegos los niños crean una situación ficticia, irreal pero basada en la experiencia y los conocimientos obtenidos en la realidad, en la medida en que estos juegos se desarrollen, dicha realidad se torna más enriquecedora si se logra la toma de conciencia de la finalidad del juego, es decir, si se cumplen sus fines de manera conciente lo cual presupone una mayor independencia del niño en esta actividad y requiere, además de una dirección pedagógica adecuada.

1.2.1- La dirección pedagógica del juego en la edad preescolar.

Para que el juego constituya un verdadero medio de educación, es necesario que sea organizado a partir de los intereses y posibilidades de los niños y las niñas y dirigido adecuadamente por el personal docente del grupo.

En la dirección de los juegos es importante lograr una relación equilibrada entre la actividad a desarrollar por la educadora y la actividad e iniciativa de los niños y las niñas.

Existen distintas formas de dirigir el juego y todas no son adecuadas. Veamos las siguientes:

Dirección autoritaria: la educadora les dice a los niños y las niñas todo lo que deben hacer al jugar, estos son el elemento pasivo, solo cumplen lo que se les indica.

Dirección Liberal: plantea que al niño y la niña no se les puede privar del juego, de la creación. La educadora apenas dirige, solo se dedica a realizar preguntas.

Dirección Pseudo Democrático: la educadora deja que el niño y la niña actúen, hablen, pero ella es la que determina quién será cada cual y qué hará en el curso del juego.

Dirección Óptima: la educadora le da el modelo de juego al niño y la niña y luego los deja actuar de forma independiente, de manera que desarrollen sus habilidades, capacidades y hábitos.

Los métodos de trabajo pedagógico más utilizados en la dirección de los juegos son: los métodos orales (explicaciones, preguntas, proposiciones, conversaciones, etc.), y los prácticos (participación directa de los docentes en los juegos, demostraciones).

Los métodos orales incluyen diferentes procedimientos como son: los consejos y las preguntas que se hacen para enriquecer las acciones que realizan los niños y las niñas con los diferentes juguetes y objetos; por ejemplo, cuando a la niña que acostó su muñeca en la cuna y se queda pasivamente junto a ella, la educadora le dice: “¿tú nené se despertó ya?”, “¿no tiene hambre?”, “será bueno que la nené coma ya”, le muestra el plato y la cuchara, para lograr que comience a darle de comer.

La educadora utiliza la sugerencia para orientar a los niños y las niñas, proponiéndoles a qué jugar y cómo jugar, siempre teniendo en cuenta los intereses de estos. Puede ser utilizada al inicio de un juego para contribuir a su utilización, a la selección del tema o para incorporar a un niño o una niña que no encuentra ocupación.

El consejo debe hacerse en forma lúdica. Así, por ejemplo, si en el grupo hay un niño al que le gusta ser chofer, habitualmente está manejando, todo lo que cae en sus manos lo utiliza como timón y empieza enseguida a reproducir el sonido del motor, pero no hace nada más. La educadora (como si fuera el jefe de almacén) le puede decir: “chofer, ¿usted podría llevar estos alimentos al círculo infantil?”.

Las preguntas permiten mantener viva la atención e inducen a los niños y las niñas a pensar sobre la mejor forma de jugar, cómo continuar un argumento, qué papeles se pueden desempeñar y qué deberes han de cumplir, se emplean, generalmente, cuando han empezado un juego por iniciativa propia pero hay algunas cuestiones que no están claras del todo para ellos. Al preguntar, la educadora precisa la trama y la encauza de modo adecuado.

Las conversaciones son uno de los procedimientos más efectivos para la educación mediante el juego, pues con ellas la educadora ayuda a los niños y las niñas a que aprendan como organizar las distintas situaciones en sus juegos y a que posteriormente puedan desarrollarlas. Están dirigidas principalmente a aumentar la calidad del juego, a que los niños y las niñas adquieran intereses estables, a desarrollarles el pensamiento y las cualidades morales.

La educadora con su ejemplo vivo, logra que los niños y niñas realicen adecuadamente las acciones lúdicas necesarias para el juego que están desarrollando, demostrando cómo se juega y para ello participa directamente en los juegos, se incorpora como un integrante más, asume un determinado papel. En ocasiones es el rol principal y organiza a los niños y las niñas en torno suyo; por ejemplo, la educadora hace de “mamá” y va mostrando dentro de la trama del juego lo que cada niño o niña puede realizar, sin que estos se percaten de que están siendo dirigidos, orientados.

Dentro del método práctico existen diversos procedimientos que permiten el desarrollo positivo del juego. Entre ellos podemos mencionar las demostraciones, procedimiento que se emplea más con los niños y las niñas pequeños, pero que pueden ser también de gran utilidad en otros años de vida. La educadora muestra a los niños y las niñas cómo realizar adecuadamente las acciones propias de un juego determinado, participando directamente en su juego; por ejemplo, le da de comer a la muñeca, la duerme, la acuesta y luego invita a los niños y las niñas para que lo hagan igual que ella.

La dirección pedagógica del juego de roles, al igual que todo proceso educativo, comprende su planificación, ejecución y control o evaluación; cada uno de estos momentos tiene peculiaridades que responden a la especificidad del tipo de juego de que se trate.

Cuando se habla de planificar el juego, se hace referencia a la necesidad de que, partiendo del desarrollo alcanzado por los niños y las niñas y de los objetivos propuestos, sean previstos los procedimientos pedagógicos. Se trata de pensar si se propone un juego nuevo, si los niños y las niñas ya tienen las vivencias necesarias y los conocimientos suficientes sobre las actividades de los adultos que van a reflejar, por ejemplo si van a jugar al constructor, deben tener ideas de lo que realizan los albañiles, los ayudantes, los carpinteros, los instrumentos que utilizan y las tareas que realizan.

Muchas de las vivencias los niños y las niñas las adquieren en el ámbito familiar, otras mediante las actividades programadas que constituyen una importante fuente de contenido del juego. No obstante a veces surgen temas para los cuales es necesario planificar algunas actividades previas al inicio del juego como pueden ser: paseos, dramatizaciones, observaciones de láminas, una conversación, donde ellos cuenten lo que conocen acerca del tema que ha despertado su interés; con esto se contribuirá a enriquecer y organizar las ideas de todo el grupo al respecto.

Debe recordarse que los niños y las niñas pueden realizar juegos muy variados y como principio sólo se excluirán aquellos cuya influencia sea negativa para el desarrollo físico, psíquico o moral.

Entre los temas que más atraen a los preescolares se pueden citar: los relacionados con la vida cotidiana , en el ámbito familiar: tareas del hogar, cumpleaños, paseos con la familia; en el ámbito del círculo: las actividades programadas, las fiestas; los que se refieren a los distintos trabajadores, es decir, choferes, médicos, constructores, peluqueros u otros, que incluyen las impresiones que los niños y las niñas reciben mediante el cine y la televisión, además de las que se les trasmite durante las actividades programadas, principalmente en la referidas a la vida social y a la naturaleza.

Un aspecto importante de la planificación es el relacionado con la creación de condiciones que incluye los materiales que se van a utilizar en el juego, por eso se debe tener presente de cuáles se dispone y qué hace falta elaborar, sin olvidar en qué pueden ayudar los niños y sus padres. La planificación no se puede convertir en un acto rutinario; hay que pensar en todo lo que necesitan los niños cada día para satisfacer sus intereses y cumplir los objetivos educativos propuestos.

Los llamados juguetes representativos, que se utilizan en las diferentes esferas de la actividad humana: tacitas, cafeteras, martillos, escobas, entre otros, constituyen, sin duda alguna, una fuente importante de motivación, porque llevan implícita la sugerencia del juego y la posibilidad de jugarlo; no obstante, el nivel de imaginación de los preescolares puede permitirles desarrollar juegos en que los juguetes no sean elementos indispensables, a cualquier objeto el niño le puede atribuir el significado que le convenga, por ejemplo: una piedra puede ser unas veces el dinero para pagar y otras el huevo que compró.

En la imaginación infantil hay cabida para esa forma creativa de reflejar la realidad y no se debe perder la oportunidad de desarrollarla. Para ello es aconsejable organizar un lugar en el área de juego o dentro del aula donde los niños encuentren objetos a los que pueden dar un uso diverso, como: cajitas y envases plásticos vacíos, hojas de papel, pedacitos de tela o de madera, que puedan servir como sustitutos de otros objetos, en función del significado que cada niño o niña quiera asignarles.

Algunas veces, en el área de juego hay elementos (estantes, juguetes u otros) que ya los niños y las niñas no utilizan porque ya no despiertan su interés; en estos casos es recomendable retirarlos para que solo estén aquellos que los propios niños y niñas decidieron utilizar cuando seleccionaron sus juegos o proponerles un nuevo uso.

Cuando capten la manera peculiar de manifestarse en el juego, de realizar las acciones y de emplear los objetos, cuando tengan las vivencias y las condiciones materiales necesarias para desarrollarlas, solo queda invitarles a jugar y, junto con ellos, dejar que vuele la imaginación y que impere la alegría.

Es conveniente tener presente que la dirección pedagógica del juego, en el momento de su ejecución, comprende la conversación que se hace con los niños y niñas antes de iniciar el juego, para que lo planifiquen y organicen, la realización del juego y la conversación que hacen al final, para valorarlo. La participación del adulto en estos tres momentos de la ejecución se irá determinando por el desarrollo que vayan teniendo los pequeños y por las características del propio juego.

En las primeras semanas del curso es probable que ellos todavía no sepan planificar su juego de común acuerdo con los compañeritos, es decir, que no sean capaces de

ponerse de acuerdo sobre lo que van a hacer; para lograrlo es recomendable conversar brevemente con todo el grupo de niños y niñas antes de iniciar el juego, para que mediante preguntas y sugerencias elijan un tema determinado, decidan con quién van a jugar, lo que va a hacer cada uno, los materiales que necesitarán, el lugar donde se ubicarán, así como que organicen sus ideas acerca del juego que pretenden desarrollar.

Aunque los niños, sobre todo los mayorcitos puedan determinar por sí mismo todo lo relacionado con los aspectos anteriores, la adecuada participación del adulto puede propiciar una actividad con mayor contenido educativo.

Después de iniciado el juego, el adulto puede ocupar un lugar principal o secundario en dependencia de las posibilidades que los niños y niñas tengan de jugar por sí solos. De esa manera, puede dar consejos y proponer ideas para evitar que decaiga el interés de los niños o surjan situaciones negativas.

Para lograr que los niños y las niñas jueguen por sí mismos, en la medida que sepan hacerlo, el papel del adulto será cada vez más secundario, así podrá promover situaciones que enriquezcan la atmósfera lúdica y las relaciones entre ellos y canalizar sus iniciativas.

El adulto debe mantenerse atento a que las acciones que realicen los niños tengan una secuencia lógica para contribuir a la estabilidad de estos en el juego y a que interioricen las reglas explícitas u ocultas en el rol. Una nueva acción que se les proponga puede propiciar la continuidad o el enriquecimiento del argumento. Así, desde un rol secundario, le sugiere nuevas acciones y relaciones. El adulto al hablar con los niños que participan en el juego debe denominarlos por el rol que han adoptado para estimular la participación de los pequeños.

En el juego de roles es importante también que, durante la realización del argumento, se observe detenidamente si alguno de los niños no ha captado aún la posibilidad de sustituir un objeto por otro. En este caso resultará efectivo colocar entre los juguetes algunos objetos de posible utilización como sustitutos y situarlos de manera que les sugieran el empleo que pudieran darles: un palito colocado junto a un plato seguramente le sugerirá usarlo como cuchara, además, para evitar que usen siempre el mismo sustituto para una misma acción. Cuando el adulto juegue

con ellos propiciará que realice una misma acción con objetos sustitutos diversos, o incluso sin estos, totalmente imaginario.

Ello no significa que la influencia pedagógica del adulto se dirija, fundamentalmente, a mostrar una amplia gama de objetos sustitutos, sino a enriquecer las vivencias y a promover situaciones donde sea necesario utilizarlos; la imaginación del pequeño y sus posibilidades creadoras conformarán la acción lúdica. En esa atmósfera que logran los niños hay oportunidad para que creen diversas situaciones, donde incluso, pueden prescindir del objeto, y con simples movimientos realizar acciones.

Uno de los objetivos fundamentales es favorecer el surgimiento de relaciones positivas entre los niños, por eso la educadora le prestará especial atención durante todo el transcurso del juego. Son efectivas las acciones y situaciones que se les pueden sugerir para que realicen juegos que contribuyan al surgimiento de relaciones lúdicas y reales, mediante las cuales los pequeños asimilan normas de conducta social que pueden incluso estar implícitas en el rol y constituir sus reglas ocultas.

Las relaciones de subordinación tienen especial significación al desarrollo social del niño y la niña; para que surjan es necesario que en los argumentos del juego existan roles principales y secundarios.

Es importante que cuando se propicie una conversación entre los participantes de un juego, con el propósito de que piensen acerca de lo que ha sucedido durante este, se contribuya a la formación de cualidades como la justicia, el sentido crítico y el autocrítico, pues los pequeños tienen la oportunidad de hacer valoraciones de su propia conducta y de sus compañeros.

Es muy importante, que en el 3er y 4to ciclo se realice, antes de concluir el juego, la valoración de cómo han jugado, para ello, en los momentos finales de la actividad o en cualquier momento del juego si fuera necesario, la educadora se acercará a algunos de los grupos y por medio de preguntas, tratará de que los niños expresen quién jugó bien o mal.

Para evaluar objetivamente el desarrollo que han alcanzado los niños en el juego, resultan efectivos los cinco niveles, ellos incluyen los cuatro elementos fundamentales que forman parte del juego de roles: las acciones, la adopción de un rol, la utilización de los objetos y las relaciones entre los coetáneos.

INDICADORES PARA LA VALORACIÓN DEL JUEGO DE ROLES.

Indicadores	1er Nivel	2do Nivel	3er Nivel	4to Nivel	5to Nivel
I. Carácter de las acciones.	Realizan acciones de imitación de su vida diaria.	Realizan acciones lúdicas aisladas o repetitivas.	Realizan acciones lúdicas referidas a un mismo tema, aunque no vinculadas entre sí.	Realizan acciones lúdicas vinculadas entre sí que conforman la trama del juego.	Las acciones lúdicas que realizan tienen una secuencia lógica y reflejan de manera creadora la actividad de los adultos.
II. Adopción del rol.		El rol solo se manifiesta en la acción que realiza.	Se atribuyen el nombre del rol de acuerdo con las acciones que están realizando.	Se dominan por un rol y actúan en consecuencia con este.	Asumen roles diversos y exigen el cumplimiento de las reglas que estos llevan implícitos.
III. Utilización de los objetos.	En ocasiones utilizan los objetos de acuerdo con la	Utilizan los objetos de acuerdo con el uso que tienen en	Introducen en sus acciones algunos objetos sustitutos e	Desarrollan situaciones lúdicas con la utilización de	Crean situaciones lúdicas que enriquecen el

	función social real.	la vida real.	imaginarios.	objetos sustitutos e imaginarios.	contenido del juego e incluyen variados objetos sustitutos e imaginarios.
IV. Relaciones con los coetáneos.	Solo tienen lugar breves contactos con otros niños, por motivos no lúdicos.	Se relacionan con otros niños casualmente a partir de las acciones que realizan.	Juegan con otros niños y pueden relacionarse entre ellos a partir del rol que se atribuyen.	Se ponen de acuerdo con otros niños para organizar un juego y durante este mantienen relaciones estables que pueden incluir la subordinación de roles.	Se ponen de acuerdo para planificar y organizar juegos conjuntos, en cuyo desarrollo mantienen relaciones lúdicas y además tienen lugar relaciones reales que regulen el curso del argumento.

Esos niveles no son específicos para un determinado año de vida, sino que recogen elementos importantes en el surgimiento o evolución de este tipo de juego, desde la formación de sus premisas hasta llegar a un pleno desarrollo, su utilización permite evaluar al grupo de forma individual y colectiva.

Para lograr una dirección pedagógica óptima del juego de roles no puede faltar la coordinación necesaria entre los docentes del grupo. La educadora será la responsable de distribuir las tareas entre las auxiliares pedagógicas que incluye: las actividades de preparación con los niños, la confección de materiales, la previsión de qué docente va a estar al frente de cada argumento y el control que estos deben llevar de cómo juega cada niño para reflejarlo lo más exacto posible en su evaluación sistemática.

CAPITULO 2: DIAGNÓSTICO INICIAL, ACCIONES METODOLÓGICAS PARA ELEVAR EL NIVEL DE PREPARACIÓN DE LOS DOCENTES PARA LA DIRECCIÓN DEL JUEGO DE ROLES. CONSTATAción FINAL.

2.1 Diagnóstico inicial.

La aplicación de los instrumentos para el diagnóstico de los docentes, implicados en la muestra permitió apreciar que existen dificultades con la dirección pedagógica del juego de roles.

A continuación se ofrece la descripción de dichos resultados y la evaluación de los indicadores declarados en las dimensiones, mediante la aplicación de una escala valorativa que comprende los niveles: bajo, medio y alto, con el propósito de comprobar el nivel de preparación que poseen los docentes sobre la dirección pedagógica del juego de roles.

Entrevista:

La entrevista fue aplicada a los 11 docentes que laboran en el 3er y 4to ciclo. Para su realización se tuvo en cuenta que la conversación se estableciera en un ambiente armonioso, donde fluyera sin interrupciones que pudieran afectar el nivel de concentración de los participantes.

Al aplicar la entrevista (Anexo I) con el objetivo de comprobar el nivel de preparación que poseen para dirigir adecuadamente el juego de roles se obtuvieron los siguientes resultados.

En el **indicador 1.1** referido a los elementos que conforman la dirección pedagógica del juego, 1 docente (9.09%) se ubica en un nivel alto porque domina la dirección pedagógica del juego, además manifiesta que esta se inicia desde que en el colectivo de ciclo se aprueban los argumentos, hace referencia a que dentro de los elementos juega un papel fundamental el garantizar todos los juguetes y materiales, desarrollar con dinamismo la conversación inicial, que se le oferten los argumentos en el orden establecido, que no se le impongan a los niños los argumentos, además de prestar atención a las habilidades lúdicas que deben dominar los docentes para atender el juego y a la planificación, ejecución, control y evaluación del mismo .

Se encuentran en un nivel medio 4 docentes (36.36%) ya que dominan qué es la dirección pedagógica del juego y se refieren dentro de los elementos que se deben tener en cuenta para una buena dirección a la creación de condiciones como punto de partida para el desarrollo de este y a la planificación, ejecución, control y evaluación del juego de forma general sin detallar aspecto alguno.

Se ubicaron en un nivel bajo 6 docentes (54.54%) pues no tienen dominio de lo que significa la dirección pedagógica del juego y se refieren solamente a la creación de condiciones como único elemento total para el desarrollo del juego.

En el **indicador 1.2** referido a los aspectos a tener en cuenta en la planificación, ejecución y control del juego de roles, 3 docentes (27.27%) se ubican en un nivel medio puesto que hicieron referencia de forma general a la conversación y la explicación como los métodos, y los consejos y las preguntas como los procedimientos que deben utilizarse en el juego, consideran que el desarrollo de la conversación inicial es punto de partida para la dirección pedagógica del juego y respecto al cumplimiento de los indicadores manifiestan que estos se dan indistintamente.

Los 8 docentes restantes (72.72%) expresaron que uno de los aspectos a tener en cuenta es preparar el juego con antelación y participar como un niño más en él, situándose estos en un nivel bajo.

En el **indicador 1.3** relacionado con los elementos estructurales del juego de roles y su comportamiento 3 docentes (27.27 %) respondieron acertadamente puesto que hicieron referencias a las acciones, a los objetos sustitutos, al rol y a las relaciones, así mismo consideraron que estos componentes se comportan en correspondencia con el nivel de juego alcanzado, pues no solo se trabaja por lograr que los niños asuman el rol sino que se proyecten al respecto, situándose en un nivel alto.

Se ubica en el nivel medio 1 docente (9.09 %) pues mencionó las acciones y los objetos señalando que estos son variados sin embargo el rol que es el componente esencial no se relaciona además expresa que las acciones se realizan en secuencia lógica. Los 7 docentes restantes (63.63%) se ubican en un nivel bajo puesto que no supieron responder acerca de los componentes que conforman la estructura del juego y su comportamiento.

Analizando las respuestas ofrecidas se aprecia que los docentes carecen del sustento teórico para dirigir adecuadamente el juego de roles, partiendo de que no tienen una concepción clara de lo que significa la dirección pedagógica de esta actividad tan importante para los niños, así como considerar que la planificación, ejecución, control y evaluación del juego son aspectos fundamentales en este proceso. Todo esto permitió ubicar a la mayoría de los docentes en un nivel bajo aunque hay algunos que se mueven en nivel medio y alto en algunos de los indicadores. (Ver Anexo III).

Observación científica:

Se realizaron 19 observaciones al juego de roles, de ellas 14 fueron en el horario establecido para la enseñanza de este y 5 en los distintos momentos de la actividad independiente lo que permitió recoger y analizar la información sobre el comportamiento de la dirección pedagógica. Los datos obtenidos fueron llevados a un registro por la autora de este trabajo para su posterior procesamiento.

Para la aplicación de la guía de observación se tuvo en cuenta la necesidad de crear una atmósfera sosegada al respecto, que mantuviera un estado de ánimo estable para lograr la orientación del adulto y la incorporación de los niños al juego, la realización de este con interés y entusiasmo, propiciando relaciones afectivas entre los propios niños y los adultos que los rodean sin que se sientan presionados o evaluados.

Al aplicar la guía de observación (Anexo II) con el objetivo de constatar en la práctica la dirección pedagógica del juego de roles en el 3er y 4to ciclo, se muestran los resultados siguientes:

Dimensión II:

En el **indicador 2.1** relacionado con la creación de condiciones, 8 docentes (72.72%), se encuentran en un nivel bajo porque las conversaciones iniciales que realizaron no cumplieron su objetivo, fueron monótonas, carentes de iniciativas, los argumentos propuestos no se ofertan en el orden establecido y se les imponen a los niños e incluso distribuyen los roles en ese momento, los argumentos propuestos no se corresponden con la asistencia siendo estos insuficientes al igual que los materiales complementarios, además sólo se observan objeto juguete y juguetes representativos.

Se ubicaron en el nivel medio 3 docentes (27.27%) porque la conversación inicial de forma general cumple con el objetivo, pero no logran realizarla con el dinamismo deseado motivando que el inicio del juego demore un poco más; los argumentos que ofertan tienen los atributos necesarios pero no se corresponde con la asistencia promedio del grupo lo que provoca la aglomeración de niños en los argumentos; propician la utilización de algunos objetos sustitutos correspondiéndose estos con los que más el niño conoce Ej: termómetro, cuchara, comida y jabón.

El **indicador 2.2** relacionado con la utilización de métodos y procedimientos se comportó de la siguiente forma: 9 docentes (81.81%) se encuentran en un nivel bajo ya que durante el desarrollo del juego no utilizan la conversación, la explicación, las preguntas para dar salida correcta a las situaciones que se presentan; de cierta forma estimulan y logran que los niños participen en los diferentes roles realizando acciones pero frenan totalmente su independencia.

Fueron ubicados en el nivel medio 2 docentes (18.18 %) porque sólo emplean algunos métodos como la conversación y la explicación y como procedimiento los consejos, motivaron a los niños para que participen en la realización de las acciones pero frenan en ocasiones su independencia imponiéndoles lo que deben hacer.

En el cumplimiento del indicador 2.3 (cumplimiento de los indicadores del juego), 10 docentes (90.9 %) se encuentran en un nivel bajo porque aunque estimulan a los niños a asumir los diferentes roles de los argumentos ofertados no le dan seguimiento a las acciones que estos realizan viendo afectado su orden lógico; no motivan a los niños a usar en su juego los objetos sustitutos e imaginarios frenando en estos la creatividad e imaginación. No se estimulan las interrelaciones entre un argumento aunque las relaciones que propician entre los niños son positivas.

En el nivel medio fue ubicado 1 docente (9.09 %) ya que logra que los niños asuman el rol pero no le da seguimiento para que lo mantenga durante todo el juego.

Estimula la realización de las acciones en secuencia lógica, pero no así a utilizar objetos imaginarios, propicia sin dificultad las relaciones entre los niños pero hay momentos que no aprovecha la situación dada para interrelacionar un argumento con otro.

Como se observa los resultados alcanzados evidencian que los docentes en su mayoría se encuentran ubicados en un nivel bajo, o sea, en la práctica se corrobora

lo comprobado mediante la entrevista donde se demuestra la carencia de conocimientos teóricos para la dirección del juego de roles. (Anexo V)

2.2. Fundamentación de la propuesta de acciones metodológicas.

Partiendo del concepto asumido de **acciones metodológicas** como aquellos modos de conducir la planificación, ejecución y control eficiente del proceso educativo, en particular el juego de roles, con el objetivo de elevar el nivel de preparación de los docentes de una manera asequible, participativa, con carácter sistémico, individual y colectivo se hace necesario realizar un análisis de los presupuestos teóricos y metodológicos en que se sustentan las acciones metodológicas propuestas, las cuales tienen su base en las ciencias como la filosofía, la pedagogía y la psicología, posibilitando una organización coherente y los aspectos que ellas aportan al estudio del objeto de investigación, se relacionan entre sí, por lo que no se considera necesario analizarlas por separado.

El Marxismo Leninismo, teniendo en cuenta sus propias leyes considera la práctica social como punto de partida, la representación de la relación entre hombre y sociedad en un proceso histórico concreto es la máxima de cualquier empeño educativo lo que obliga a analizar la educación como medio y producto de la sociedad, donde se observa la necesidad de que el profesional mantenga una preparación sistemática para estar acorde con la dinámica del desarrollo social, y poder cumplir su función social. Dentro de todo el proceso de preparación se manifiesta la dialéctica entre teoría y práctica teniendo en cuenta la relación sujeto-objeto donde la actividad juega un papel importante. La esencia fundamental de la labor del docente es que él pueda perfeccionar el trabajo metodológico desde su propia actividad pedagógica.

La diversidad de modelos pedagógicos, nutridos de los avances de la psicología y de las teorías del aprendizaje realizadas durante el pasado siglo ha permitido explicar las limitaciones de la educación actual y avizorar las potencialidades del futuro.

Los cambios ocurridos en la sociedad y la revolución en ramas tan importantes como las telecomunicaciones y biotecnología, unidos a una economía mundial globalizada plantean a la educación nuevas y mejores demandas que respondan a las expectativas en la formación de profesionales.

La propuesta de solución está compuesta por acciones metodológicas dirigidas a los docentes que laboran en el 3er y 4to ciclo y que contribuyó a elevar su nivel de preparación para dirigir con éxito el juego de roles.

Las acciones metodológicas se diseñaron a partir de instrumentos que propiciaron un excelente ambiente para diagnosticar el estado en que se encuentra la preparación de los docentes del 3er y 4to ciclo en la dirección pedagógica óptima del juego de roles como: regularidades detectadas en las visitas al juego, dificultades presentadas en el diagnóstico aplicado y las características del juego en la edad preescolar, además, se tuvo en cuenta el concepto de “Zona de Desarrollo Próximo”, dado por LS Vigotsky ya que posibilita determinar las potencialidades y necesidades del docente, llegando a decidir la ayuda necesaria en cada caso hasta alcanzar el nivel de preparación deseado.

Estas abarcan diferentes aspectos teóricos y prácticos referidos al juego y su dirección pedagógica. Los aspectos teóricos se impartieron en el horario de sueño y los sábados, los prácticos en los diferentes momentos del juego y la actividad independiente. Su duración abarca todo el curso escolar. Las acciones han sido dirigidas por la directora, subdirectora y docentes con experiencia.

Dicha propuesta ofrece al docente diferentes métodos para dirigir el juego, así como le propicia los argumentos a trabajar, el fundamento teórico del juego de roles y aspectos esenciales de la dirección pedagógica. De igual forma proporciona que las educadoras y auxiliares pedagógicas conozcan los aspectos que conforman la personalidad del niño y que mediante el juego se desarrollan.

Se sugiere que las acciones metodológicas se realicen en el mismo orden en que se proponen puesto que tienen carácter sistémico teniendo en cuenta que cada conocimiento adquirido anteriormente sustenta enfrentar al próximo contenido a recibir.

Está sustentada en la teoría de Marx en la cual se plantea que para transformar la naturaleza humana de manera que reciba preparación y sea una fuerza obrera desarrollada se necesita de una determinada instrucción y educación.

Acciones Metodológicas que contribuyen a la preparación de los docentes para dirigir el juego de roles.

Acción #1

Tema: El juego como medio de educación.

Se sugiere que este tema se realice en un primer momento puesto que ofrece a los docentes el sustento teórico como medio de la Educación Comunista. Se realizará mediante la vía del colectivo pedagógico.

Persigue como objetivo que los docentes adquieran los conocimientos necesarios para que a partir de la interiorización del juego como un medio educativo se proyecte en la dirección de esta actividad.

Primeramente se abordarán diferentes planteamientos de los clásicos de la Pedagogía los que serán analizados por los docentes y a partir de allí promover el debate, destacando la importancia del juego.

Es fundamental que el docente que dirige la actividad enfatice en el papel que desempeña el adulto en el juego para que este se convierta en un medio educativo. El material "La educación en el juego" (Anexo VI) puede ser utilizado para el debate. Con esta actividad se pretende que los docentes lleguen a conclusiones por sí mismo de la importancia que tiene el juego como medio de educación. Se orientará que elaboren fichas de contenido para archivar en el gabinete. Finalmente el docente al frente de la actividad enfatizará en los aspectos que considere necesario puntualizar.

Bibliografía:

- Zhukovskara, R. I. (1980). El juego y su importancia pedagógica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Osova, A. P. (1979). El papel del juego en la educación de los niños. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Mendizheustskaia. D. B. (1987). A la educadora acerca del juego infantil. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

PLANTEAMIENTOS DE LOS CLÁSICOS.

Acción # 2

Tema: El juego como una forma de organizar la actividad de los niños y las niñas.

Se sugiere que esta acción se realice mediante la vía del colectivo pedagógico.

Persigue como objetivo que los docentes se apropien de los elementos que determinan que el juego es una forma de organizar la actividad.

Para la realización del colectivo se tendrá en cuenta abordar primeramente los fundamentos teóricos sobre el tema y seguidamente trabajar con una técnica participativa titulada “Los Preguntones” y el texto “El juego y su importancia pedagógica”, para ello se propone dividir los participantes en tres grupos, estudien el material y resuman las ideas esenciales a exponer. El docente que dirige la actividad se mantendrá atento a lo que allí se exprese para lograr que todos ofrezcan sus criterios y el debate se enriquezca y puedan llegar a conclusiones.

Bibliografía:

- Zhukovskara, R. I. (1980). El juego y su importancia pedagógica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Osova, A. P. (1979). El papel del juego en la educación de los niños. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Mendizheustskaia. D. B. (1987). A la educadora acerca del juego infantil. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Técnica participativa.

“Los Preguntones”.

El ponente presentará al colectivo el material “El papel del juego en la organización de la vida y actividades de los niños”.

Se formarán 2 ó 3 equipos según la cantidad de docentes y se les orienta que en secreto seleccionen de allí un contenido para estudiar colectivamente, el cual tratarán de descubrir en plenaria los restantes equipos.

Cada equipo hará 5 preguntas relacionadas con ese contenido las cuales serán formuladas en plenaria y los miembros del otro equipo deberán responder con claridad pero sin decir más información que la solicitada y así procederá cada equipo pero al final todos deberán acertar sobre cuál material se está hablando.

Cada equipo al concluir puede hacer una exposición sobre el material consultado.

Las preguntas se irán recogiendo en un papelógrafo y al final se seleccionará la pregunta imprescindible, la mejor formulada y la más sugerida.

Acción #3

Tema: El juego de roles. Concepto e importancia.

Se sugiere que esta acción se realice en un colectivo de ciclo.

Tiene como objetivo que los docentes se apropien del concepto e importancia del juego de roles para que comprendan con posterioridad por qué constituye la actividad fundamental de los niños de estas edades.

Se propone que se realice mediante la técnica de lluvia de ideas, propiciando que educadoras y auxiliares den sus criterios acerca del juego de roles y su importancia para el desarrollo de los niños y las niñas.

Las ideas expresadas serán colocadas en el pizarrón del gabinete metodológico y a partir de allí se realizará el debate de lo antes expuesto. Además se sugiere el material "Influencia del juego de roles en el pensamiento de los niños preescolares" (Anexo VII) para su análisis.

El que dirige, se mantendrá atento al debate para poder intervenir en el momento que considere oportuno y ofrecer criterios que enriquezcan el mismo.

Para concluir se precisarán los elementos que deben ser del dominio de todos los docentes independientemente del año de vida en que trabaje.

Bibliografía:

- Esteva Boronat, Mercedes (2001). El juego en la edad preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Vorunkra, V. Y. (1990). Los juegos creativos de los preescolares mayores. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Esteva Boronat, Mercedes. (1999). Quieres jugar conmigo. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Acción # 4

Tema: Características del juego de roles en la edad preescolar.

Esta acción se sugiere que se realice a través de una conferencia, en preparación metodológica.

El objetivo de la acción es caracterizar el juego de roles de manera, que propicie a los docentes los elementos básicos para dirigir acertadamente el mismo.

Se propone que sean trabajadas las características del juego en 4to, 5to y 6to Años de vida (por separado).

El que dirige la actividad debe propiciar el debate a partir de las experiencias que posee cada docente y hará las presiones que al respecto considere necesario.

Para concluir se determinarán las semejanzas y diferencias del juego en cada año de vida a partir del debate realizado.

Se les orientará que deben estudiar lo referido a la estructura del juego de roles que aparece en el texto El juego en la edad preescolar y fichar los elementos esenciales.

Bibliografía:

- Esteva Boronat, Mercedes (2001). El juego en la edad preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Vorunkra, V. Y. (1990). Los juegos creativos de los preescolares mayores. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Esteva Boronat, Mercedes. (1999). Quieres jugar conmigo. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Acción #5

Tema: Los componentes del juego de roles.

El objetivo de esta acción es lograr que los docentes dominen los componentes del juego así como la metodología de cada uno de ellos.

Se sugiere que se realice a través de una mesa redonda (en preparación metodológica); se seleccionarán 4 panelistas los que harán referencia a los componentes y su metodología.

Posterior a este el que dirige la actividad promoverá el debate con los participantes para que desde su experiencia profesional pongan ejemplos de cómo se realiza, corrijan los errores (según la metodología que anteriormente se explicó) y puedan ganar en claridad de la forma en que lo deben hacer para lograr el objetivo.

Para concluir la persona que está al frente de la actividad dividirá a los participantes en dos equipos, los que formularán preguntas referidas a la temática mientras el otro equipo responde y viceversa.

Se recomienda que posterior a la realización de esta actividad sean organizadas actividades prácticas en los grupos de 4to, 5to y 6to año de vida con el objetivo de comprobar el nivel de asimilación de los elementos estudiados. Se aplicará la guía de observación. Estas actividades deben realizarse en el horario destinado a la enseñanza del juego de roles y en diferentes momento de la actividad independiente.

Al final de cada observación se promoverá el debate sobre lo observado logrando que todos los docentes jueguen un papel protagónico en el análisis.

Bibliografía:

- Esteva Boronat, Mercedes (2001). El juego en la edad preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Esteva Boronat, Mercedes. (1999). Quieres jugar conmigo. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Componentes del juego de roles y los pasos metodológicos para su enseñanza.

En el juego de roles podemos distinguir 4 elementos componentes que conforman su estructura; las cuales están presentes en mayor o menor proporción según el desarrollo que hayan alcanzado los niños.

Los componentes son:

Las acciones: el carácter de las acciones está dado desde que el niño realiza estas imitando al adulto hasta que son capaces de realizar una secuencia de acciones con elementos creadores y en un plano imaginario.

El rol: Es el componente esencial puesto que las acciones y las relaciones son la forma en que éste se manifiesta.

Los objetos: Aquí podemos encontrar los llamados representativos que son juguetes que constituyen una reproducción más o menos exacta de los objetos de la vida real.

Están también los otros con los que se realizan acciones bien sea dándole el uso adecuado u otras funciones no inherentes como el lápiz por una cuchara. Esto es una función de sustitución y responde a la doble convencionalidad que identifica el juego de roles porque los niños actúan como si fueran otras personas y utilizan objetos como si fueran otros.

Para afirmar que un niño opera con sustitutos no solo es que utilice un objeto como si fuera otro, sino que lo **designa**, o sea coge un lápiz y lo usa como cuchara y al preguntársele responde: **es una cuchara**.

A veces el niño sustituye con una parte de su cuerpo o en plano totalmente imaginario acompañado a veces de sonidos y movimientos.

Debe quedar bien claro que cuando un niño ha captado la posibilidad de sustituir un objeto por otro, ya sea real o imaginario ha captado el sentido del juego.

La relaciones: Se pueden dar las relaciones lúdicas y relaciones reales.

Las relaciones lúdicas: Son las que surgen en el transcurso del argumento o sea entre los roles, ejemplo la peluquera le pregunta a la cliente cómo quiere que la pele etc.

Las relaciones reales: Se producen antes del inicio del juego; son las que aunque están directamente vinculadas al juego no forman parte de la situación imaginaria. También puede darse en el propio transcurso del juego cuando los niños rompen la atmósfera lúdica para llamarle la atención a otro y que permitan que el juego continúe su curso o también para enriquecer el mismo como por ejemplo: Ahora vamos a jugar a que tú eres un ladrón y yo soy el policía y te llevo preso; a estas relaciones la educadora debe prestar gran atención porque a veces se convierte en conflicto.

Como te has dado cuenta todos estos son los indicadores de juego pero para seguir su enseñanza debes tener en cuenta los pasos metodológicos.

Es conveniente aclarar que la educadora debe tener en consideración el orden en que se han explicado los procedimientos metodológicos; para lograr un buen trabajo, o sea propiciar primero la realización de acciones variadas de la utilización de objetos sustitutos; la secuencia lógica de las acciones; la identificación o adopción del rol y las relaciones.

Pasos metodológicos:

Acciones variadas:

1. Trabaja para que el niño adquiera vivencias suficientes del medio que lo rodea, mediante diferentes actividades preparatorias como observaciones, conversaciones.

Objetos sustitutos:

1. Mostrar el sustituto y decirle el nombre del objeto real.
2. Darle el sustituto para que realice la acción.

3. Realizar las preguntas ¿Qué es esto?
4. Dar posibilidad para que busque el sustituto para realizar la acción.
5. Introducir algunas acciones con objetos imaginarios.

Secuencias de acciones: Cuando el niño es capaz de imitar acciones variadas puede comenzar a vincularlas.

1. Enriquecer sus vivencias mostrando acciones de la vida real.
2. Invitarlos a jugar a lo observado.
3. Realizar el juego independiente.

Adopción del rol:

1. Referirse a él de acuerdo a las acciones que están realizando.
2. Preguntar: tú eres la mamá ¿Quién es chofer?

Relaciones:

1. Llamar la atención hacia el juego del compañerito que está a su lado (mira que bien juega Juan Carlos).
2. Enseñar algunas reglas sencillas de conducta (darle las gracias porque te prestó la muñeca).
3. Establecer relaciones recíprocas (lanzar una pelota a otro).
4. Establecer relaciones alternas (un niño peina y otro es cliente; después se invierten).
5. Propiciar una relación más estable amistosa (sugerir que hayan dos peluqueras).

Todos estos pasos se deben iniciar desde el segundo año (enseñanza de acciones) y es válido hasta el 6to año puesto que a veces se incorporan niños que no han asistido nunca al círculo infantil y requieren de esta enseñanza para

que el juego se desarrolle adecuadamente y los niños alcancen el nivel de juego correspondiente.

Guía de observación.

Objetivo: Comprobar mediante la actividad práctica el comportamiento de los elementos estructurales del juego de roles.

Objeto de observación: El juego de roles en la edad preescolar.

Aspectos a observar:

1. Creación de condiciones para darle cumplimiento al juego. (Atributos, elementos complementarios, objetos sustitutos).
2. Cumplimiento del rol. (Asume un rol, adopta el rol, actúa todo el tiempo en correspondencia con el, asume varios roles).
3. Cumplimiento de las acciones. (Realiza todas las acciones de forma aislada, mantiene en secuencia las acciones, realiza acciones imaginarias).
4. Diversidad y cantidad de objetos y juguetes a utilizar. (Juguetes industriales, objetos-juguetes, objetos sustitutos).
5. Establecimiento de relaciones. (Relaciones lúdicas, relaciones de subordinación).

Acción #6

Tema: Aspectos fundamentales para la dirección del juego de roles.

A esta acción se le concede mucha importancia porque los contenidos a trabajar son fundamentales para garantizar una dirección pedagógica adecuada del juego de roles.

Se propone que se realice un colectivo pedagógico con el objetivo de analizar, debatir y llegar a conclusiones acerca de la planificación del juego de roles.

La persona que dirige la actividad debe dejar bien claro los aspectos esenciales para garantizar que la planificación del juego se realice con calidad. Propiciará la participación activa de los docentes quienes emitirán sus criterios, reflexiones y llegarán a conclusiones sobre los aspectos antes referidos.

Mediante la técnica de preguntas y respuestas se tratarán los diferentes tipos de dirección. Se confeccionarán tarjetas en las que aparezcan los diferentes tipos de dirección así como las habilidades, las cuales se les entregarán a diferentes docentes y otro grupo tendrá en su poder tarjetas en las que estén reflejadas las características de ambos aspectos.

Primeramente un docente mencionará la dirección en cuestión para que el resto busque las características que se corresponde con esta y así se irá haciendo sucesivamente.

En todo momento el que dirige la actividad llevará a los docentes a analizar y debatir al respecto y a ejemplificar cada una de ellas lo que permitirá arribar a las conclusiones correspondientes. Todos los participantes deben quedar convencidos de por qué la dirección óptima es la adecuada.

Bibliografía:

- Esteva Boronat, Mercedes. (1999). Quieres jugar conmigo. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Esteva Boronat, Mercedes. (2001). El juego en la edad preescolar. . La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Tarjetero.

Acción #7

Tema: Etapas de formación del juego. Habilidades lúdicas a desarrollar en los niños y niñas de edad preescolar.

Esta acción se debe desarrollar por la vía del taller. Su objetivo es propiciar a los docentes los elementos esenciales para que puedan dirigir el juego sobre la base de que los niños pasen de forma adecuada por las etapas de este.

Para dar cumplimiento a esta acción será analizado el material “Etapas del juego.” Para ello se sugiere que se organicen dos equipos, lo analicen y debatan al respecto. Posteriormente la persona que está dirigiendo el taller propiciará a los docentes diferentes protocolos, a partir de la lectura de estos se irá promoviendo el debate para que sean los propios docentes los que digan por qué ocurren esas cosas y qué hacer para evitarlas.

Es importante que para concluir se precisen las etapas de formación del juego y las habilidades lúdicas que deben desarrollar los niños.

Bibliografía:

- Esteva Boronat, Mercedes. (1999). Quieres jugar conmigo. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Esteva Boronat, Mercedes. (2001). El juego en la edad preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Instituto de la infancia (1988). "Dirección pedagógica del juego". Simiente. 4. La Habana.

ETAPAS DE FORMACIÓN DEL JUEGO Y SUS HABILIDADES.

La dirección pedagógica del juego debe estar condicionada a las diferentes etapas de este y las características de los niños.

Es importante conocer cuáles son las etapas principales de formación por las que transcurre el juego de rol, y las habilidades lúdicas que es necesario formar.

- **Primera etapa:** Asimilación de las acciones eventuales con los juguetes y objetos sustitutos (desde un año hasta 2.6 meses).
- **Segunda etapa:** Asimilación de la conducta del rol, interrelación del rol e interacción (2.6 meses hasta 4.6 meses).
- **Tercera etapa:** Asimilación de los modos para construir un argumento (4.6 meses hasta los 4 años).

En la primera etapa la dirección pedagógica se dirigirá hacia la asimilación de las acciones. Se crearán actividades para demostrar, en primer lugar, el uso del juguete en función del contenido del juego-la cuchara se utiliza para alimentar a la muñeca-y la mismo tiempo se centra la atención del niño en la utilización de objetos sustitutos.

Durante la edad temprana la educadora trabajará de forma directa para enseñar a los pequeños cómo un objeto sustituto puede hacer diferentes funciones-un palito similar una cuchara, un termómetro, una jeringuilla, un peine; y un acuchara puede ser cualquier objeto que se les parezca- un palito, un depresor, un tubo, una paleta, etcétera. También se les enseña cómo jugar con otro coetáneo creado situaciones para el juego conjunto- lanzarse una pelota-. Al finalizar la edad temprana se comenzará a interesar al niño por el conocimiento del rol, por lo que se hacen demostraciones de diferentes roles- la mamá friega, cocina; la enfermera da la medicina; la peluquera pone los rolos y otras.

La tarea principal en la dirección pedagógica del juego en la segunda etapa, consiste en enseñar a los niños los modos de la conducta del rol. Es necesario primeramente, formar en ellos la habilidad del cumplimiento de un rol (4to, 5to año de vida) para lo cual la educadora se incluye en el juego conjunto como un activo participante, hace la escenificación de un argumento sencillo atendiendo a las vivencias y representaciones que posean los niños: preparar la comida, limpiar, viajar en ómnibus, atender a un paciente.

Hay que tener presente que en este año de vida, es característico el juego al lado, por tal razón la educadora será el centro de la organización de la actividad. Se pueden introducir, de dos a tres roles activos, médico-paciente y algunos pasivos como el hijo del paciente (muñecas). Aunque el rol parezca pasivo, para el niño significa un papel activo, por lo que todos tienen las mismas características.

La concluir el primer semestre dichos niños serán capaces de pasar de los contenidos preparados a la actividad independiente por su propia iniciativa y sabrán aplicar los conocimientos a diferentes condiciones (alimentar a la

muñeca, a un perro, a un gato). En el segundo semestre la educadora creará las condiciones para propiciar las condiciones lúdicas, llamarse por el rol, en correspondencia con las acciones que ejecuta el compañero y la utilización de los atributos, si esta actividad es dirigida al finalizar el cuarto año de vida los niños estarán preparados para desarrollar argumentos sencillos, con la participación de hasta tres roles y aparecerán indicios de interrelaciones más estables.

La conducta de los niños en el 5to año de vida es activa y muy variada. Aquí el desarrollo del lenguaje es bastante amplio, lo que posibilita una gran reserva de conocimientos y permite a la educadora formara en ellos habilidades superiores en el juego.

La educadora del 5to año de vida se concentrará en la formación de habilidades lúdicas en el juego conjunto. En el primer semestre se prestará atención a la conducta del rol y su interrelación con otros personajes; para llevar a cabo esta tarea la educadora, utilizando métodos de influencia indirecta conjuntamente con la creación de situaciones dirigirá al niño hasta el dominio de los procedimientos necesarios para que su rol interactúe con otro, lo que hace posible que la conducta del rol sea más profunda.

Desde el principio la educadora puede preparar argumentos (siempre y cuando respete los intereses de los niños y sepa dar representaciones de forma sistemática que vayan hacia el enriquecimiento del contenido del juego), en los que se vean claramente cómo las acciones de un rol se enriquecen con las de otro, ya que ellos están relacionados de forma funcional: médico-enfermero; vendedor-comprador; chofer- pasajero; todo esto posibilita que más adelante los niños puedan establecer relaciones mucho más complejas como: maestro-alumno; educadora-niño; capitán-marinero.

En la tercera etapa que comienza a mediados del 5to año de vida, la tarea fundamental es la formación en los niños de la habilidad de construir el argumento del juego en la actividad conjunta. Para resolver esta tarea, al inicio, la educadora ayuda a los niños a planificar el juego. Primero debe existir una

fase de preparación del mismo en la que se discute el argumenten (esta edad no se deben trabajar más de cuatro roles) y la interacción de los mismos.

El contenido del argumento puede tener tres o cuatro situaciones, por ejemplo- la mamá en la casa, en la bodega, en el ómnibus y en el círculo infantil.

Para el cumplimiento con éxito del juego conjunto y la construcción del argumento, los niños deben dominar las acciones propias y tener habilidades de interacción con los coetáneos. Redestacan, por lo tanto, tres niveles de interacción en el juego conjunto. En el primero en calidad de objeto principal de la interacción, surge el juguete representativo de contenido que determina el tema del juego y las formas de interacción. En el segundo aparecen las reglas de la conducta del rol y por último en el tercero el objetivo de las interacciones es el acuerdo para la construcción del argumento: la selección del tema, el orden sucesivo de los acontecimientos que ocurrirán y la situación de la interacción lúdica.

Al dominar los niños la habilidad de interacción en el juego conjunto, a finales del 5to año y comienzo del 6to, ellos estarán capacitados para idear el juego por iniciativa propia.

Esta habilidad se forma paulatinamente y la labor pedagógica de la educadora será la de familiarizarlos con todo lo que le rodea, al efecto les lee cuentos, relato y obras literarias, además, en las observaciones cotidianas llama la atención sobre las acciones que llevan a cabo las personas y sus relaciones con otras.

Es importante aclarar que con una sola observación no será posible que el juego surja por iniciativa propia de los niños, para ello es necesario combinar los hechos que se producen espontáneamente, los paseos dirigidos, las conversaciones sobre lo observado, la lectura de cuentos, poesías, relatos y otras actividades que contribuyan a dar vivencias.

Es bueno que la educadora conozca que la suma de los argumentos que ella ha creado no conduce a ningún desarrollo. El juego de rol ha de ser creativo, los niños deben fantasiar, imaginar y crear.

Para que el juego se convierta en un éxito pedagógico los niños en conjunto deben poseer la habilidad de seleccionar el tema, dividir los roles y señalar el curso de las acciones. La influencia de la educadora estará en la organización y en el período de preparación de la actividad lúdica. Solamente se podrá utilizar esta forma de preparación del juego cuando los niños han asimilado las habilidades de la conducta del rol.

La formación de habilidades lúdicas constituye un factor importante en la socialización de los niños en la edad preescolar, pues ello permite que el juego se convierta en una forma de organización de la vida de los pequeños y en un medio para la formación del colectivo infantil.

Protocolos.

Protocolo # 1

La educadora vio en el círculo infantil “Los Marineros” como los niños y las niñas jugaban de manera interesante a los pescadores. De inmediato cuando llegó a su grupo confeccionó varas de pescar y les propuso a los niños jugar, de ese juego no se logró nada.

La educadora constantemente tenía que indicarles a los niños y las niñas lo que debían hacer.

Responde:

1- ¿Por qué el juego fracasó?

2- ¿Qué hay que hacer para que en un juego todos los niños y las niñas sean activos y puedan asumir todos los roles?

Protocolo # 2

En el círculo infantil “Campanitas” todavía los juegos de roles con argumentos no han sido bien organizados.

En 5to año se pudo observar lo siguiente:

Tres o cuatro niños organizan un juego, seleccionan sus juguetes y objetos necesarios para realizarlos pero la mayoría de ellos no poseen estas habilidades y el juego se queda a un nivel de 4to año, a pesar de que la educadora trata de crear las condiciones para tales juegos, pone los juguetes a disposición de ellos.

Responde:

1- ¿Por qué ocurre esto?

2- ¿Por qué es necesario que la educadora domine las etapas de formación de los juegos?

3-¿Cómo usted procedería?

Protocolo # 3

Las observaciones llevadas a cabo en varios círculos mostraron que los juegos que realizaban los niños y las niñas eran muy parecidos por su contenido. A veces el juego no tenía ningún inicio ni final determinado por tal razón se deshacían rápidamente. La conducta de los niños se diferenciaban, los más activos asumían roles más responsables pero la mayoría no manifestaba interés especial, ni deseaban asumir roles, habían otros que no querían participar.

A la pregunta de la educadora ¿Por qué no juegan?, generalmente respondían “no queremos jugar”.

Los iniciadores de los juegos eran Rafael, Yamila, Yusimí, Yoel y Karla, pero estos niños no se ponían de acuerdo para jugar, porque siempre querían ser los “jefes”.

Como resultado el grupo parecía dividido en pequeños núcleos aislados, no unidos por intereses comunes. Las niñas jugaban a la familia y al círculo infantil con sus muñecas y los varones despachaban o construían.

Responde:

1- ¿A qué conclusiones llega usted sobre la dirección de los juegos de los niños?

2- Determine los procedimientos de dirección de la educadora para el desarrollo del juego, iniciativa e independencia de los niños y las niñas.

Protocolo # 4

En las actas del colectivo del 3er y 4to ciclo se encontró que en el análisis sobre los argumentos a realizar aparecía lo siguiente: La semana próxima corresponde el “círculo infantil”, en la otra semana el “correo”, en la 3ra el “teatro” y así sucesivamente.

Responda:

1-¿Lograría la educadora que los niños y las niñas desarrollen el juego adecuadamente?

2- ¿Cuál es su apreciación sobre la planificación del juego?

Acción #8

Tema: Las actividades preparatorias. Los elementos y atributos complementarios.

Esta acción tiene como objetivo lograr que los docentes se apropien de las habilidades necesarias para desarrollar las actividades preparatorias así como la metodología para el argumento.

Se sugiere que los sustentos teóricos relacionados con el tema sean debatidos en un colectivo de ciclo, es necesario que la persona que esté dirigiendo el mismo promueva el debate para que lleguen a conclusiones acerca de la forma en que se debe realizar las actividades preparatorias y la importancia que estas tienen para garantizar que el juego se desarrolle correctamente.

Se debe orientar que los docentes confeccionen un sistema de actividades preparatorias sobre un argumento seleccionado y la metodología de este en dependencia del año de vida en que trabaje, estos serán debatidos en el colectivo de ciclo próximo.

Para la confección de atributos y elementos complementarios de los argumentos anteriormente analizados, se realizará un taller donde los docentes tendrán la oportunidad de demostrar creatividad y habilidad en este sentido. Se sugieren algunos modelos para su confección (Anexo VIII).

Bibliografía:

- Esteva Boronat, Mercedes. (1999). Quieres jugar conmigo. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Esteva Boronat, Mercedes. (2001). El juego en la edad preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Instituto de la infancia (1988). “Dirección pedagógica del juego”. Simiente. 4. La Habana.

Actividades preparatorias.

- Conversaciones acerca del contenido del juego a desarrollar.
- Muestra de láminas que refieran ilustraciones relacionadas con el contenido del juego.
- Muestra de útiles de trabajo propios del juego a desarrollar.
- Visita de un trabajador al grupo, previa coordinación de la educadora con el objetivo de intercambiar con los niños sobre la labor que realiza.
- Visita al lugar previsto en correspondencia con el contenido del juego, siempre que existan condiciones para ello.
- Vincular mediante actividades plásticas (dibujo, modelado y aplicación) el contenido del juego.
- Aprovechar las potencialidades de la literatura infantil (cuentos, poesías, adivinanzas y rimas) para trabajar aspectos relacionados con el contenido del juego, así como canciones.
- Realizar juegos dramatizados de manera que los niños puedan dramatizar cómo sería su juego.
- Paseo imaginario, propiciando que los niños manifiesten acciones y relaciones en correspondencia con el contenido del juego en un plano imaginario.
- Proyección de videos en correspondencia con el contenido del juego.

- Confección del álbum. Este se orientará desde el primer momento en que se selecciona el juego, para ello se le pedirá a los niños que traigan recortes de periódicos y revistas que se relacionen con el contenido y luego los pegarán conformando el álbum el cual estará ubicado en el área.
- Creación de materiales para el juego. Los niños crearán de acuerdo a sus posibilidades diferentes materiales que utilizarán en sus juegos.

Sugerencia de metodología para la realización de un juego de roles.

Se consignarán los siguientes aspectos:

Argumento: Un paseo en ómnibus.

Roles: Chofer, pasajeros, mamá, papá, niños.

Materiales: Sillitas, timón, cajita, alcancía, cartón, carterita, pañuelitos de cabeza, muñecas. (Se deben reflejar todos los tipos de materiales posibles a utilizar).

Desarrollo del argumento:

Una vez que los niños hayan adquirido las representaciones, la educadora propondrá a los niños realizar un paseo en ómnibus y les preguntará: ¿A dónde quieren ir?, ¿Quiénes irán?

Pueden desarrollar las siguientes variantes:

Primera variante: La educadora asumirá el papel del chofer, anunciará hacia dónde se dirige, “manejará” con cuidado, recordará a los pasajeros que paguen, sacará la mano, frenará, mostrando de esta forma a los niños las diferentes acciones que se realizan.

Nombrará lugares importantes por los que pasa el ómnibus. Debe insistir en los modales corteses tanto del chofer como de los pasajeros que serán algunos niños incorporados al juego.

Segunda variante: La educadora desempeñará el papel de un pasajero que permanece en el ómnibus todo el tiempo del viaje, es muy cortés, se levanta y ofrece el asiento cuando entra una mamá con un niño de brazos o un anciano, uno de los niños hace de chofer, dice a dónde va, maneja.

Tercera variante: La educadora será un pasajero que monta en el ómnibus cuando comienza el viaje, pero no necesariamente tiene que permanecer allí todo el tiempo, durante esos minutos pregunta quién es el chofer, hasta dónde llega, por dónde pasa, puede bajarse para hacer una visita, lo que le permitirá participar en el juego “La familia” que estén desarrollando otros niños.

Acción #9

Tema: La dirección del juego.

Esta acción debe ser cumplida a través de la realización de actividades demostrativas y abiertas con el objetivo de que los docentes puedan demostrar en la práctica los conocimientos adquiridos en las restantes acciones.

Estas actividades se organizarán en los diferentes años de vida. Impartirán las actividades en un primer momento, los docentes con más experiencias (actividades demostrativas) y las abiertas estarán a cargo de educadoras y auxiliares pedagógicas de menos preparación para propiciar que por sí misma lleguen a analizar sus dificultades en la dirección del juego.

El docente que dirige la actividad al finalizar cada actividad demostrativa o abierta propiciará el debate de lo observado donde se analice lo positivo y negativo para que todos ganen en claridad.

Se debe lograr que todos los docentes lleguen a demostrar la dirección pedagógica del juego con la calidad requerida, por lo que se sugiere que estas actividades se continúen realizando a todo lo largo del curso.

Acción #10

Se sugiere que esta acción se realice mediante la vía del EMC con el objetivo de constatar el nivel de preparación que ha adquirido el personal docente durante el desarrollo de las acciones anteriores.

El mismo será dirigido por la directora o subdirectora docente y se hará por años de vida, El que dirige debe demostrar a los docentes aquellos aspectos que aún no hayan quedado claros.

Al finalizar cada EMC se debatirán los resultados y se otorgará una evaluación a cada docente.

2.3 Análisis de los resultados de la constatación final.

Después de haber introducido la propuesta de solución que consiste en acciones metodológicas que contribuyen a elevar el nivel de preparación de los docentes para dirigir adecuadamente el juego de roles se aplicó nuevamente la guía de observación (Anexo II) para constatar el resultado final de la investigación.

Se efectuaron 27 observaciones al juego de roles obteniéndose los resultados siguientes: en el **indicador 2.1** relacionado con la creación de condiciones 2 docentes (18.18 %) se ubican en el nivel alto, pues crean las condiciones requeridas para la conversación inicial y la ejecutan de forma adecuada propiciando diferentes argumentos y materiales complementarios, además estimulan la utilización de objetos sustitutos e imaginarios.

En el nivel medio fueron ubicados 6 docentes (54.54 %) porque aún en la conversación inicial falta dinamismo y no tienen en cuenta el argumento principal a trabajar. Aunque se propician materiales complementarios no son suficientes al igual que los objetos sustitutos.

Se mantienen en el nivel bajo 3 docentes (27.27 %) porque la conversación inicial continúa siendo monótona, no se propicia una selección adecuada de los

argumentos, los materiales complementarios no son suficiente y en ningún momento se observó que se propiciara la utilización de objetos sustitutos e imaginarios.

En el **indicador 2.2** utilización de métodos y procedimientos, 2 docentes (18.18 %) se sitúan en un nivel alto porque durante el juego de roles ante diferentes situaciones como: conflictos y niños sin asumir roles utilizaron diferentes métodos y procedimientos dentro de los que se encuentran la demostración, la conversación y el consejo, propiciando su incorporación y participación dentro de un argumento determinado así como la independencia.

Se ubican 5 docentes (45.45 %) en un nivel medio porque emplean métodos y procedimientos en correspondencia con las situaciones presentadas logrando incentivar a los menores a que asuman un rol y participen en el juego, pero en ocasiones se observan que tienden a imponer sus criterios frenando con ellos la independencia.

En un nivel bajo se ubicaron 4 docentes (36.36%) porque no emplean durante el desarrollo del juego adecuados métodos y procedimientos ante situaciones dadas, no estimulan la participación de los niños en ningún momento y frenan su independencia dejando que el juego fluya libremente.

En el **indicador 2.3** relacionado con el cumplimiento y desarrollo de los indicadores del juego 2 docentes (18.18%) se ubican en el nivel alto ya que estimulan a los niños a asumir un rol y mantenerse en él, promueven la relación de acciones en secuencia lógica y la utilización de objetos sustitutos e imaginarios y establecen relaciones positivas así como las interrelaciones entre los argumentos.

Fueron ubicados 6 docentes (54.54%) en un nivel medio pues estimulan a los niños a asumir el rol pero no logran que se mantengan en este, a realizar acciones con una secuencia lógica pero no a usar objetos sustitutos y realizar acciones imaginarias. Promueven las relaciones entre sí pero no las relaciones entre los argumentos.

En el nivel bajo fueron ubicados 3 docentes (27.27%) pues aunque se aprecian que estimulan a los niños a asumir un rol determinado no ocurre así con las acciones que se dan en ocasiones repetitivas y no con la secuencia lógica que corresponde a la edad, los objetos que prevalecen son juguetes, no se propician ni sustitutos ni imaginarios, establecen relaciones positivas pero en ningún momento se observó que propiciaran la interrelación de un argumento con otro.

Valorando los resultados alcanzados en esta etapa de la investigación con relación a la etapa de diagnóstico inicial, es evidente que se han obtenido logros en cuanto a la preparación de los docentes para dirigir el juego, ubicándose docentes en niveles altos y medios en mayor número que en el nivel bajo. En este sentido aún existen dificultades a las cuales hay que continuar prestándole la atención requerida. (Anexo IX).

CONCLUSIONES.

La sistematización de los fundamentos teóricos evidenciaron que la preparación del docente es un elemento clave para lograr una dirección pedagógica óptima del juego de roles y desarrollar así correctos hábitos y habilidades en los niños que constituyen rasgos positivos de su personalidad.

El diagnóstico realizado de las necesidades de preparación de los docentes del 3er y 4to ciclo del Círculo Infantil:” Gilberto Zequeira” del Municipio de Sancti Spíritus para la dirección del juego de roles, evidenció las carencias de conocimientos teóricos y prácticos que aún presenta este personal para lograr una correcta planificación, ejecución y control de esta importante actividad.

Las acciones metodológicas dirigidas a elevar el nivel de preparación de los docentes del 3er y 4to ciclo del círculo infantil:” Gilberto Zequeira” en la dirección pedagógica del juego de roles, se diseñaron a partir de las necesidades de los docentes, las mismas se caracterizan por ser desarrolladoras, participativas y con carácter sistémico. Se define el proceder metodológico a seguir reflejándose el qué y cómo hacer en cada caso. Además se ofrecen materiales complementarios.

Las acciones metodológicas diseñadas fueron efectivas pues se pudo comprobar que los docentes tienen mayor conocimiento de los elementos teóricos y prácticos necesarios para el desarrollo de la dirección pedagógica del juego, lo que quedó demostrado en el modo de dirigir esta actividad lúdica.

RECOMENDACIONES.

Desarrollar actividades metodológicas en el nivel Municipal con las consideraciones concedidas en la tesis.

Socializar en evento científico los resultados investigativos derivados de la solución al problema.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez de Zaya, Carlos M.(1988). Fundamentos teóricos de la dirección del proceso docente educativo en la Educación Cubana. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 24.
- Aroche Carvajal, Alexis.(1988 a). Dirección pedagógica del juego. Simientes. 4. 3-4. Oct-Dic. La Habana.
- Aroche Carvajal, Alexis.(1988 b). "Juego y creación". Simiente. 3. 6-9.
- Aroche Carvajal, Alexis.(1996). El juego en la edad preescolar. Curso de postgrado. MINED. La Habana.
- Barbón Catalá, María.(1984). "La auxiliar pedagógica en el círculo infantil". Simiente. 3. La Habana.
- Buenacilla Recio, Cuba. (2006). Pensamiento Filosófico y Educativo Latinoamericano. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Cartaza Greice, Lourdes y Greneir Díaz, María Elena. (2004). La programación curricular del grupo en la educación preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Castellano, D y otros. (2002). Aprender y enseñar en la escuela. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Castellano, D y otros. (2006). Pensamiento Filosófico y Educativo Latinoamericano. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Cerezal Mezquita, J y otros. Cuba. (2006). El diseño metodológico de la investigación. Módulo II, Primera Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Colectivo de Autores. (2002). Consideraciones acerca del juego y su significado. Tipos, dirección pedagógica y papel de la familia. Material Bibliográfico. CD de la carrera.

Colectivo de Autores. (1991). Aprender a jugar. Aprender a vivir en conjunto de compañeros. Seminario educación para la paz: Editorial Asociación Pro-Derechos Humanos. Madrid.

De la Luz y Caballero, José. (1986). Aforismos. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 25.

Domínguez Pino, Martha y Martínez Mendoza, Frankly. (2001). Principales Modelos Pedagógicos de la Educación Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. (Vigotski: 8), (J.A. Comenius 1592-1670: 63) (J.J.Rousseau 1712-1778: 65)

Domínguez Pino, Martha. (2004). El conocimiento de sí mismo y sus posibilidades. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Elkonin D, B. (1978). Psicología del juego. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 13-14.

Esteva Boronat, Mercedes. (1981). Estudio del juego como medio de educación. Investigaciones psicológicas y pedagógicas del niño preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Esteva Boronat, Mercedes. (1982). "Algo más sobre el juego de roles". Simiente. 1. La Habana.

Esteva Boronat, Mercedes. (1989). La formación social de los preescolares. Simiente. 1. La Habana.

Esteva Boronat, Mercedes. (1993). Quieres jugar con migo. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Esteva Boronat, Mercedes. (2001). El juego en la edad preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 21.

- Estupiñán Barrera, Nancy. (1978). "Experiencias sobre el juego creador como medio de educación comunista". Simiente. 6. La Habana.
- Franco García, O. (2002). "Jugar, Aprender y Crecer". Educación. 106. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.26-27.
- Franco García, O. (2006). Lectura para Educadoras Preescolar III. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Franco García, O. (2007)."La importancia del juego y la necesidad del enfoque lúdico del proceso educativo". Juego y Sociedad. Ciego de Ávila, 11-14.
- Franco García, O y Giovanni, V. (2006). Los tipos de juego y los juguetes en la educación. Módulo III, Tercera parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Franco García, O y Villalón, 6. (2007). "El juego en el currículo preescolar". Mención en Educación Preescolar. Módulo III. Segunda parte, 41.
- García Batista, G. (2004). Aprender y enseñar en la escuela. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Hernández, X., López, J. y Benavides, Z. (2006). "Antecedentes históricos generales de la educación preescolar". Fundamentos de las ciencias de la educación. Módulo II, Tercera parte, 2.
- Hurtado López, Josefina. (2000). Fundamentos de la educación. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Hurtado López, Josefina. (2001). Un nuevo concepto de educación infantil. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Instituto de Literatura y Lingüística. (2007). Breve Diccionario de la lengua española. (3 tomo). La Habana. Ediciones: Abril.
- Jukovskaia R. I. (1990). La educación del niño en el juego. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Koslova, Svetlana. (1976). Temas de Pedagogía Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Krúpskaya Nadiezhda, K. (1959). Papel del juego en los círculos infantiles. Obras Pedagógicas. Moscú.
- Krúpskaya Nadiezhda, K. (1982). Acerca de la educación preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Krúpskaya Nadiezhda, K. (1983). Pedagogía Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación – 389.
- Legaspi de Erismendi, A. (1997). Pedagogía Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Lima Montenegro, S. (2006). Nociones del estadístico aplicado a la investigación educativa. Módulo II. Primera Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- López Hurtado, Josefina. (2001). Un nuevo concepto de Educación Infantil. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Martínez Mendoza, Frankly. (2004). El proyecto curricular. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Menzheritskaya, D.N. (1987). A la educadora, acerca del juego infantil. Moscú.
- Mesa Carpio, N y Rosy, S.J. (2007). Trabajo Metodológico del Docente. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 4. (A.M. Siverio 2007:10).
- Ministerio de Educación, Cuba. (1983 a). “El trabajo educativo en el círculo infantil”. Simiente. 4. La Habana.
- Ministerio de Educación, Cuba. (1983 b). Indicaciones Metodológicas y de Organizaciones para el desarrollo del trabajo de Educación Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Ministerio de Educación, Cuba. (2001). Análisis documental sobre la terminología Estrategia centro de estudio de ciencias Pedagógicas. Universal Pedagogía 2001 “Félix Varela”. La Habana.

- Ministerio de Educación, Cuba. (2005). "Base de la investigación educativa y Sistematización de la práctica pedagógica". Mención de Educación Preescolar. Módulo I, 6 – 15.
- Ministerio de Educación, Cuba. (2006). La Batalla de ideas y su realización. Módulo I, Primera Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Pérez Pérez, Everaldo. (1985). La formación de auxiliares pedagógicas de los Círculos Infantiles. Simiente. 4. La Habana.
- Pérez Rodríguez, Gastón y otros. (1996). Metodología de la investigación Educacional. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Rodríguez Barrera, N. (1998). Procedimientos Metodológicos para la introducción de la medicina natural y tradicional en el juego de los niños de edad preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Rodríguez Barrera, N y María Elena, G. (2006). Fundamentos del Pueblo y diagnóstico del desarrollo. Módulo Primera Parte. La Habana: Editorial Educación.
- Samarukova P, G. (1990). Pedagogía Preescolar. Tomo II. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Santo, X. (2006). "Las reglas del juego. Reflexiones teóricas". Lectura para educadoras preescolares. III, 95.
- Savates, Fernando. (1998). El valor del juego. Material mimeografiado.
- Silverio Gómez, A y Ariel S, A. (2006). El proceso educativo de los niños de cero a seis años. Módulo III, Tercera Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Silverio, Ana; López, J. y Cartaza, L. (2007). "El proceso educativo para la infancia de 0 – 6 años: su condición en la práctica pedagógica". Mención en educación preescolar. Módulo III, 7.
- Silvestre Orama, Margarita. (2001). Aprendizaje, Educación y Desarrollo. Editorial Pueblo y Educación.

Tejeda del Prado, Lecsya. (2002). "Lugar. Aprender y crecer". Educación. 106, 26 – 30.

UNICEF. (1988). Juego y desarrollo infantil. Imprenta. Coloquio Técnico Don Bosco. Quito. Ecuador.

Usova A, P. (1985). El papel de los juegos en la educación de los niños. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Valdés Galárraga, R. (2004). Diccionario Pensamiento Martiano. La Habana: editorial de Ciencias Sociales.

Vega Castro, Elba. (1986). El trabajo educativo de las auxiliares pedagógicas en el círculo infantil. Simiente. 2. La Habana. (Fidel Castro Ruz. 1986: s. p.)

Vigotski, L. S. (1982). El juego sus funciones en el desarrollo psíquico. La Habana: Habana: Editorial Pueblo y Educación. 46.

Zaporozhnetz A. V y Markova T. A. (1987). Fundamentos de la pedagogía Preescolar. La Editorial Pueblo y Educación.

Zhukuskaia. R. I. (1975). La educación del niño en el juego. La Habana: Editorial Científico Teórico.

Zhukuskaia. R. I. (1979). El juego y su importancia pedagógica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

ANEXO I

Entrevista:

Objetivo: Comprobar el nivel de preparación que poseen los docentes para dirigir adecuadamente el juego de roles.

1. ¿Qué entiende por dirección pedagógica del juego?
2. ¿Cuáles son los elementos que se tienen en cuenta para una buena dirección pedagógica?
3. ¿Qué habilidades debe dominar un docente para dirigir adecuadamente el juego?
4. ¿Qué aspectos considera necesario en la planificación, ejecución, control y evaluación del juego?
5. ¿A partir de qué momento comienza la dirección del juego?
6. ¿Cuáles son los componentes que conforman el juego de roles?
7. Según tu criterio ¿cómo consideras que estos se comportan?

ANEXO II

Guía de observación.

Objetivo: Constatar en la práctica la preparación de los docentes del 3er y 4to ciclo para dirigir adecuadamente el juego de roles.

Aspectos a observar:

1. Crean las condiciones para el juego de roles:
 - Argumentos.
 - Materiales complementarios y sustitutos.
 - Organización del juego (conversación inicial)
2. Utilizan métodos y procedimientos en correspondencia con la edad.
3. Promueven la participación e independencia de los niños.
4. Estimulan la adopción del rol.
5. Promueven el desarrollo de acciones lúdicas.
6. Promueven el establecimiento de relaciones positivas e interrelaciones en el juego.
7. Propician la utilización de objetos.

ANEXO III

Escala valorativa.

Dimensión 1.

Indicadores:

1.1 Elementos que conforman la dirección pedagógica del juego. (Este indicador responde a los aspectos 1, 2 y 3 de la entrevista).

Nivel alto: -Dominan qué es la dirección pedagógica, se refieren a la creación de condiciones con todos los juguetes y materiales. Dominio de las habilidades lúdicas, organización de la conversación inicial y a la planificación, ejecución, control y evaluación del juego.

Nivel medio: -Domina qué es la dirección pedagógica, se refiere a la creación de condiciones y a la planificación, ejecución, control y evaluación del juego.

Nivel bajo: - Se refiere a la creación de condiciones para el juego.

1.2 Aspectos a tener en cuenta en la planificación, ejecución, control y evaluación del juego de roles. (Responde a los aspectos 4 y 5 de la entrevista).

Nivel alto: -Se refiere a la utilización de métodos y procedimientos en correspondencia con edad, tiene en cuenta la selección de argumentos y materiales, la distribución del personal, las actividades preparatorias, el cumplimiento de los indicadores y el desarrollo de la conversación inicial.

Nivel medio: Se refiere a métodos y procedimientos, la selección de argumentos y materiales, el cumplimiento de los indicadores y el desarrollo de la conversación inicial.

Nivel bajo: Se refiere a uno de los aspectos antes mencionados.

1.3 Elementos estructurales del juego de roles y su comportamiento.

(Responde a los aspectos 6 y 7 de la entrevista).

Nivel alto: -Es capaz de referirse a los cuatros elementos que conforman el juego de roles y cómo estos se comportan.

Nivel medio: - Se refiere a los tres elementos que conforman el juego de roles (rol- acciones-objetos) y cómo se comportan.

Nivel bajo: Solo se refiere a los dos elementos (rol- acciones) que conforman el juego de roles.

Dimensión II.

Indicadores:

2.1 Creación de condiciones. (Responde al aspecto 1 de la guía de observación).

Nivel alto: - Se organiza y dirige adecuadamente la conversación inicial propiciando diferentes argumentos y materiales complementarios, sustitutos e imaginarios.

Nivel medio:- Presenta imprecisiones en la organización y dirección de la conversación inicial, los argumentos no son suficientes y propicia materiales complementarios y algunos sustitutos.

Nivel bajo: - La conversación inicial no cumplió su objetivo, no se propician argumentos suficientes, así como materiales complementarios, no se observan objetos sustitutos ni imaginarios.

2.2 Utilización de métodos y procedimientos adecuados. (Responde a los aspectos 2 y 3 de la guía de observación).

Nivel alto:- Durante el desarrollo del juego utiliza diferentes métodos y procedimientos en correspondencia con la edad y situaciones presentadas, propiciando la participación e independencia.

Nivel medio:- Durante el desarrollo del juego emplea la conversación y la explicación ante situaciones presentadas propicia la participación pero frena en ocasiones la independencia.

Nivel bajo:-No se observa durante el desarrollo del juego la utilización de métodos y procedimientos ante situaciones presentadas, estimula la participación pero la independencia.

2.3 Propicia el cumplimiento de los indicadores del juego. (Responde a los aspectos 5, 6 y 7 de la guía de observación).

Nivel alto:- Estimula a los niños a asumir el rol y mantenerse en él, realiza acciones con secuencia lógica, utiliza objetos sustitutos e imaginarios y establece relaciones positivas e interrelaciones entre los argumentos.

Nivel medio:- Cuando estimula a los niños a asumir el rol pero no a mantenerlo, a utilizar acciones en secuencia lógica, pero no a utilizar objetos imaginarios, establece relaciones positivas, pero las interrelaciones entre los argumentos no se propicia en ocasiones.

Nivel bajo:- Estimula a asumir el rol pero las acciones no se desarrollan en secuencia lógica, no se utilizan objetos sustitutos ni imaginarios, se establecen relaciones positivas pero no se aprecian relaciones entre los argumentos.

ANEXO IV

RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA EN EL DIAGNÓSTICO INICIAL.

indicadores	Nivel Bajo		Nivel Medio		Nivel Alto	
	Docentes	%	Docentes	%	Docentes	%
1.1	6	54.54	4	36.36	1	9.09
1.2	8	72.72	3	27.27	-	-
1.3	7	63.63	1	9.09	3	27.27

ANEXO V

RESULTADO DE LA GUÍA DE OBSEVACIÓN APLICADA EN EL DIAGNÓSTICO INICIAL.

Indicadores	Alto	%	Medio	%	Bajo	%
2.1	-	-	3	27.7	8	72.72
2.2	-	-	2	18.18	9	81.8
2.3	-	-	1	9.09	10	90.9

ANEXO IX

ESTADO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS ALCANZADOS CON LA APLICACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN.

Indicadores	ANTES						DÉSPUES					
	Alto	%	Medio	%	Bajo	%	Alto	%	Medio	%	Bajo	%
2.1	-	-	3	27.7	8	72.72	2	18.18	6	54.54	3	27.27
2.2	-	-	2	18.18	9	81.8	2	18.18	5	45.45	4	36.36
2.3	-	-	1	9.09	10	90.9	2	18.18	6	54.54	3	27.27