

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
“JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO”
HOLGUIN

**MATERIAL DOCENTE PRESENTADO EN OPCIÓN AL TÍTULO
ACADÉMICO DE MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCACION PREESCOLAR**

**ACTIVIDADES METODOLÓGICAS DIRIGIDAS A LA PREPARACIÓN
DE DOCENTES PARA LA DIRECCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO
DE ROLES EN NIÑOS DEL TERCER CICLO DEL CÍRCULO
INFANTIL.**

AUTORA: LIC. AURORA ALMAGUER FERNÁNDEZ.
Prof. INSTRUCTOR

Cacocum

2010

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
“ JOSÉ DE LUZ Y CABALLERO ”
HOLGUIN

**MATERIAL DOCENTE PRESENTADO EN OPCIÓN AL TÍTULO
ACADÉMICO DE MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

MENCIÓN: EDUCACIÓN PREESCOLAR

**ACTIVIDADES METODOLÓGICAS DIRIGIDAS A LA PREPARACIÓN
DE DOCENTES PARA LA DIRECCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO
DE ROLES EN NIÑOS DEL TERCER CICLO DEL CÍRCULO
INFANTIL.**

AUTORA: LIC. AURORA ALMAGUER FERNÁNDEZ.

PROFESORA: INSTRUCTORA.

TUTORA: MSC. YUDITH VÁZQUEZ PIFFERRER.

PROFESORA: INSTRUCTORA.

Cacocum

2010

DEDICATORIA

Con inmenso amor y cariño va dirigida:

- ❖ *A mi tutora, que me ayudó y preparó para poder realizar esta investigación científica.*
- ❖ *A mis padres, hija y nieta que supieron con dulzura y cariño ayudarme para hacer posible este trabajo maestrante.*
- ❖ *A mis hermanos, que me apoyan cuando más lo necesito.*
- ❖ *A nuestra maravillosa Revolución, que nos ha posibilitado superarnos profesionalmente para dar nuestro apoyo incondicional a tan hermosa obra.*
- ❖ *A mis compañeras del Círculo Infantil, que asumieron mis funciones para que pudiera concluir la tesis.*

AGRADECIMIENTOS

Sería muy difícil mencionar a todas las personas que durante este tiempo han dado su contribución para llegar al final de esta investigación, no obstante, todos están presentes en un lugar de mi corazón. En especial quiero agradecer:

- ❖ A mis padres, Alba y Andrés, que son ejemplo y fuente de inspiración en mi vida para cada tarea que decido acometer, la culminación de esta investigación no hubiera sido posible sin su apoyo.*
- ❖ A mi hija Albita, que es la razón de mi vida y ha estado a mi lado brindándome su valiosa ayuda en cada momento, aun en los más difíciles.*
- ❖ A mi nieta Adriana, que es mi principal motivación para continuar adelante a pesar de los obstáculos de la vida.*
- ❖ A mi tutora Yudith, que me brindó aliento y confianza.*
- ❖ A mis compañeras del Círculo Infantil que asumieron mis funciones para que pudiera concluir la tesis.*

A todos y cada uno de los que de una forma u otra tuvieron que ver con este trabajo, me apoyaron y ofrecieron frases alentadoras en los momentos más difíciles:

¡Muchas Gracias!

PENSAMIENTO

*“El niño juega, por tanto es por el juego que
debemos comenzar”*

Fröebel

SÍNTESIS

Cuando se analizan los problemas de la Educación Preescolar, sin duda alguna hay que referirse al juego, actividad que en los mas diversos sistemas pedagógicos se considera de especial significación en esta etapa del desarrollo, por lo que requiere de una atención primordial desde las edades más tempranas, no obstante al valor que tiene en la teoría y en la práctica el juego, aún presentan dificultades como se refleja en los resultados de la constatación preliminar, lo que se comprobó mediante controles, visitas, observaciones a las actividades de juego, revisión de documentos, entrevistas al personal docente, la insuficiente preparación para conducir el proceso de dirección del juego de roles.

A partir de lo expuesto, el objetivo de este estudio se centra en actividades metodológicas dirigidas a la preparación de docentes, para la dirección pedagógica del juego de roles en niños del tercer ciclo del círculo infantil, las cuales son aplicables en la práctica para el perfeccionamiento del proceso educativo, las mismas deben contribuir a elevar la calidad de la educación.

La instrumentación de la propuesta se realizó a través de la resolución de problemas con experimentación en el terreno, y otros métodos de investigación como análisis-síntesis, inducción-deducción, observación, entrevista y estudio de documentos los que demostraron la posible implementación en la práctica educativa en el Círculo Infantil Granitos de Azúcar.

INDICE:

CONTENIDO	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
EPIGRAFE I: FUNDAMENTOS TEÓRICOS- METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN LA PREPARACIÓN DE DOCENTES PARA LA DIRECCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO DE ROLES EN LOS NIÑOS DEL TERCER CICLO DEL CÍRCULO INFANTIL.	8
1.1- Concepción del juego en la edad preescolar.	8
1.2- Características del juego de roles en la edad preescolar.	13
1.3- Posiciones actuales referidas a la dirección pedagógica del juego de roles.	16
1.4- Referentes teóricos y metodológicos acerca de la preparación de los docentes para la dirección pedagógica del juego de roles en el tercer ciclo del Círculo Infantil.	22
EPÍGRAFE II: ACTIVIDADES METODOLÓGICAS DIRIGIDAS A LA PREPARACIÓN DE DOCENTES PARA LA DIRECCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO DE ROLES EN NIÑOS DEL TERCER CICLO.	31
2.1- Introducción del material docente:	31
2.2 - Desarrollo del material docente:	40
2.3- Conclusiones del material docente	61
EPÍGRAFE III. APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA	62
3-1- Diagnóstico Inicial	62
3.2- Evaluación de la factibilidad de las actividades metodológicas a partir de las formas del trabajo metodológico aplicadas.	66
CONCLUSIONES GENERALES DEL TRABAJO:	71

INTRODUCCIÓN

El ininterrumpido y creciente desarrollo de nuestra sociedad socialista en todas sus esferas, reclama cada día mayor objetividad, profundidad y rigor al proceso de formación y desarrollo del hombre nuevo a que aspiramos.

Por supuesto, dentro del marco de esta compleja tarea educativa, ocupa un lugar principal la que se refiere a la edad preescolar, porque la educación es en esta etapa, factor importante en la formación y desarrollo de la personalidad del niño, personalidad que sustentará su conducta futura.

Para nosotros los educadores, una de las tareas más importantes, es la de encontrar las vías y las formas que puedan contribuir de manera más efectiva, a la formación de la personalidad en cada uno de los diferentes estadios evolutivos, y ello conduce a la búsqueda de soluciones desde la infancia temprana y preescolar.

Desde siempre los niños de todas las épocas y todos los pueblos han jugado, al responder a la necesidad de actividad que tienen; necesidad de moverse, de curiosear, de agarrar los objetos que le son próximos, manipularlos y experimentar con ellos. La necesidad también de relacionarse, de crear, de expresarse e intercambiar vivencias y acciones, pensamientos y sentimientos.

A medida que el niño va creciendo el juego va cambiando. Al principio, cuando manipula o realiza acciones con objetos, parece que juega de manera muy elemental, pero estas manipulaciones y acciones, que van desarrollando sus habilidades sensorio-motoras, crean las bases del futuro juego.

Más adelante el niño sustituirá la acción real por la imaginaria. Crea así un mundo a su medida. Cabalga entre su imaginación y el mundo de los adultos, al cual pertenece pero en el que no puede actuar porque no tiene posibilidades.

Asume entonces los papeles de los diferentes personajes de esa vida rica y atractiva que lo rodea, y conocerá e interiorizará las complicadas relaciones sociales que rigen en el mundo donde tendrá que desenvolverse.

Muchas veces en este espacio lúdico modificará y recreará la realidad, y tratará de corregir sus aspectos desagradables o conflictivos; esto lo ayudará a entenderlos y superarlos.

En el juego el niño podrá expresarse libremente, sentirse independiente, aunque el

adulto esté cerca de él y sugiera temas, lo siga y oriente.

En la medida que el niño crece irá adaptando su juego al de los otros niños y adoptarán símbolos y reglas comunes. Reglas que respetarán y cumplirán. Va así ejercitándose su posibilidad de autocontrol y autonomía.

A partir de estos enfoques acerca del juego, podemos afirmar que además de ser esta la actividad que mayor placer les proporciona a los pequeños, les ayuda a desarrollar sus funciones psicológicas físicas y sociales, lo que les permitirá conocer mejor el mundo exterior y afirmar su propia personalidad.

Es válido reconocer, la unidad de criterios de diferentes psicólogos y pedagogos acerca del desarrollo integral de los niños por medio del juego: Vigotski, L.S (1966.), Yadeshko, F.A. (1983), como especialistas de la Psicología Infantil y pedagógica, los cuales han ofrecido aportes muy valiosos para el logro de los juegos de roles.

En el universo del desarrollo de los juegos de roles, se han realizado numerosas investigaciones, entre ellas, Vigotski, L.S (1966), Bruner, J.M. (1984), Franco, O. G (1986), Esteva, M.B. (1993), Aroche, A.C. (1996) las cuales reconocen el valor del juego para las futuras generaciones y le dan al juego su lugar cimero. Ellos, entre otros, valoran que el juego de roles es la actividad fundamental en la edad preescolar, y aunque hoy, otros le dan similar lugar en relación con el resto de las actividades, la autora defiende la primera posición.

En la revisión de la bibliografía especializada, se encuentran referencias importantes en los trabajos de Franco, O.G. (1986), Aroche, A.C (1996), ellos ofrecen elementos fundamentales para el desarrollo de los juegos en los niños de edad preescolar. En 1993, Esteva, M. B. en su folleto titulado ¿Quieres jugar conmigo? da importantes aportes dirigidos a cómo desarrollar el juego en los niños, Esteva, M. B. (2001) asumió un enfoque histórico cultural del juego, entendiendo que su origen, naturaleza y contenido tienen un carácter social de gran importancia para el desarrollo humano, y eleva su potencial educativo, posiciones muy válidas en la concepción pedagógica de esta actividad.

Franco, O. G. (2004), considera que el juego ocupa un lugar muy importante en la vida de los niños por el alto grado de placer que les proporciona y por constituir un

preciado medio de educación; Siverio, M. A. (2005) afirma que el juego constituye la actividad fundamental de la edad preescolar ya que mediante éste, los niños sienten alegría, placer y satisfacción emocional, ello al mismo tiempo enriquece sus conocimientos, sus representaciones, su motivación, sus intereses y contribuye a la formación de sus actitudes, cualidades, en fin a todo su desarrollo y crecimiento personal.

Es oportuno destacar, que el prestigioso cubano Villalón, G. G.(2006), ha dado importantes aportes al juego al considerarlo como es una actividad voluntaria que se realiza a partir de la selección y decisión de los que en él van a participar, con reglas que en el canalizan su dinámica, que son escogidas, aprobadas y cumplidas por todos y donde los educadores se sienten y actúan asumiendo nuevos roles a partir de la connotación que para ellos tiene el juego y por el contenido y funciones que representan en el mismo, que los hace sentir como si fueran otros, es por ello que su comportamiento es de manera muy especial.

Entre los proyectos que tiene la Educación Preescolar, el juego es un medio fundamental para organizar el proceso educativo en las instituciones infantiles, y como parte del programa es una preocupación ministerial de Cuba, y del trabajo desarrollado por algunos investigadores y docentes, en relación con la preparación de las educadoras para dirigir el proceso pedagógico en su integridad, ofreciéndoles herramientas teóricas, metodológicas y vivenciales para que el juego se convierta en un enfoque metodológico que debe promover, el máximo desarrollo posible de los niños preescolares.

En la práctica profesional aún subsisten limitaciones, que revelaron la necesidad de dar continuidad a esas intenciones, las cuáles se precisaron por medio de controles, visitas de ayuda metodológicas, observaciones al juego de roles, entrevistas a los docentes, etc.; sin embargo aún existen insuficiencias en la dirección pedagógica del juego de roles en los niños preescolares.

Esta problemática aparece recogida en el banco de problemas del centro seleccionado para este estudio investigativo, en el que se detectó que los docentes no están lo suficientemente preparados para lograr un desarrollo exitoso en la dirección pedagógica del juego de roles en los niños del tercer ciclo del

círculo infantil. En las diferentes vías de trabajo metodológico, así como los informes finales del resumen de trabajo del curso 2008-2009, reflejan que la gran mayoría de los niños del tercer ciclo no logran alcanzar los niveles adecuados en el juego de roles. Al indagar en las causas se detectaron limitaciones en el proceso educativo.

Las principales limitaciones derivadas del análisis anterior de diferentes fuentes, fueron.

- La dirección de esta actividad por los docentes no es la adecuada, debido a una insuficiente preparación teórico-metodológica, base esencial para el logro de los conocimientos, las habilidades y actitudes.
- En el plan metodológico del Círculo Infantil, muestra de este estudio al iniciar el curso escolar 2008-2009, no se tenía concebido entre sus problemas y líneas de trabajo, el tema relacionado con la dirección pedagógica del juego de roles en el tercer ciclo.
- En las actividades de ayuda metodológica que se realizan, son poco frecuentes las relacionadas con esta temática, pues se le da prioridad a otras áreas, debido a que consideran son de mayor importancia.
- En las preparaciones metodológicas concentradas de educadoras con auxiliares pedagógicas, son pocas las ocasiones en que se hace referencia al trabajo relacionado a cómo conducir la dirección pedagógica del juego de roles y su organización.
- Las dosificaciones que se realizan por los docentes, no incluyen elementos suficientes, para favorecer la dirección pedagógica del juego de roles.
- Existen insuficiencias en la elaboración de medios novedosos, objetos sustitutos y atributos, para el juego de roles.
- Al realizar anotaciones para las evaluaciones sistemáticas, no se tienen en cuenta los indicadores del juego de roles.

Todo lo anterior permitió la determinación del siguiente **problema investigativo:** Limitaciones en la preparación de docentes para la dirección pedagógica del juego de roles en función de favorecer el máximo desarrollo posible de los niños del 3er ciclo del Círculo Infantil.

Se propone como **Tema:** Actividades metodológicas dirigidas a la preparación de docentes para la dirección pedagógica del juego de roles en niños del tercer ciclo del círculo infantil.

Para dar solución al problema antes planteado, se determinó como **objetivo:** Elaboración de actividades metodológicas dirigidas a la preparación de docentes para la dirección pedagógica del juego de roles en niños del tercer ciclo del Círculo Infantil “Granitos de Azúcar” del Municipio Cacocum.

En coherencia con todo lo anterior se guió la investigación al seguir la lógica de las siguientes **tareas investigativas:**

1- Sistematizar los fundamentos teórico-metodológicos que sustentan la preparación de los docentes en la dirección pedagógica del juego de roles en los niños del 3er ciclo del Círculo Infantil.

2- Determinar el nivel de preparación de los docentes para la dirección pedagógica del juego de roles en los niños del 3er ciclo del Círculo Infantil.

3- Elaborar actividades metodológicas dirigidas a la preparación de los docentes para la dirección pedagógica del juego de roles en los niños del tercer ciclo del Círculo Infantil.

4- Comprobar la efectividad de las actividades metodológicas aplicadas dirigidas a la preparación de los docentes para la dirección pedagógica del juego de roles en los niños del tercer ciclo del Círculo Infantil.

Los principales métodos y técnicas empleadas fueron:

Dentro de los **métodos teóricos:** análisis – síntesis, inducción – deducción, Estos métodos permiten analizar, sintetizar, inducir, deducir y organizar determinadas formulaciones teóricas analizadas de las bibliografías especializadas en el tema, también de revistas, documentos normativos e indicaciones del MINED y trabajos científicos de reciente publicación, todo ello permitió tanto fundamentar el problema, cómo elaborar y aplicar con los docentes las actividades metodológicas.

De la clasificación de los métodos empíricos se aplicaron los que a continuación se describen:

La observación: permitió obtener información desde el inicio de la investigación,

al constatar la preparación metodológica de los docentes en torno a la conducción del proceso de dirección del juego de roles; también favoreció la observación del proceso educativo en la muestra seleccionada, para el estudio investigativo, y comparar los resultados de la experimentación práctica, en relación con el estado inicial y final.

Las entrevistas: Permitieron enriquecer y completar la información en función de constatar la experiencia o preparación que poseen los docentes seleccionados como muestra, acerca de la conducción del proceso de dirección del juego de roles.

Revisión documental: Para la revisión de documentos, planeamientos de las diferentes actividades del proceso educativo, orientaciones metodológicas, tesis, resoluciones y bibliografías relacionadas con el tema investigado.

Técnica TKG: Para determinar necesidades de superación de los sujetos sometidos a instrumentos de investigación.

Resolución de problemas con experimentación sobre el terreno: Se utilizó para la exploración y análisis de la factibilidad de las acciones, en la identificación y formulación del problema, planificación y aplicación de la propuesta, en las que los docentes participaron conscientemente, identificados con la solución del problema y en el análisis e interpretación de los resultados.

Dentro de los métodos matemáticos: Se utilizó el cálculo porcentual como procedimiento matemático para cuantificar los datos obtenidos de los instrumentos aplicados, y hacer comprobaciones cuantitativas, base para las cualitativas.

La muestra se seleccionó de forma intencional, quedó constituida por todas las docentes del tercer ciclo (nueve docentes) y 30 niños del tercer ciclo del Círculo Infantil "Granitos de Azúcar" del municipio Cacocum.

Significación Práctica:

Las "Actividades Metodológicas" dirigidas a la preparación de docentes para la dirección pedagógica del juego de roles en el tercer ciclo, del Círculo Infantil; brindan vías teórico-metodológicas y ejemplos de argumentos a desarrollar con los niños, las cuales serán susceptibles de ser utilizadas en éste y otros ciclos, y

así perfeccionar la concepción pedagógica de las mismas y elevar el nivel científico y metodológico de los docentes.

El informe se estructura en tres epígrafe, en el primero se reflexiona acerca de los fundamentos teóricos- metodológicos que sustentan el desarrollo del proceso de la dirección pedagógica del juego de roles en los niños de edad preescolar. Así mismo se exponen las clasificaciones, características de los juegos, los principios y requisitos básicos para los juegos, las posiciones actuales referidas a la dirección pedagógica de los juegos de roles, sus métodos, procedimientos, los momentos con que cuentan los juegos de roles, y las habilidades de las educadoras para su óptima dirección. En el epígrafe dos se analizan los elementos fundamentales, de la escuela socio histórico cultural de Vigotski L.S en lo relacionado con la “Zona de Desarrollo Próximo”, y el niño como centro del proceso así como el papel que debe jugar el maestro como orientador. Además se abordan los principios del Programa de Educación Preescolar, así como diferentes enfoques destacando el lúdico y el participativo y se aportan las características de los niños del tercer ciclo. A la misma vez en el sudepígrafe 2.2 se aportan las actividades metodológicas de preparación a los docentes para la dirección pedagógica del juego de roles.

En el epígrafe tres se realiza una valoración del diagnostico inicial con la aplicación de los diferentes métodos, y se presenta el resultado final obtenido con la aplicación del método resolución de problemas con experimentación sobre el terreno, aquí se pudo corroborar la efectividad de la aplicación de las diferentes vías de trabajo metodológicos dirigidos a la preparación de los docentes para la dirección pedagógica del juego de roles con los niños del tercer ciclo.

DESARROLLO

EPIGRAFE I: FUNDAMENTOS TEÓRICOS- METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN LA PREPARACIÓN DE DOCENTES PARA LA DIRECCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO DE ROLES EN LOS NIÑOS DEL TERCER CICLO DEL CÍRCULO INFANTIL.

En el presente epígrafe se sistematizan los referentes teóricos metodológicos en torno al desarrollo del juego en los niños preescolares de manera general y en particular, el proceso de dirección de los juegos de roles en el tercer ciclo.

1.1- Concepción del juego en la edad preescolar.

Son varios los “especialistas” y estudiosos de esta temática que han profundizado en qué es, como dirigirlo y su significación para el niño entre otros aspectos. A continuación se analizan todas estas ideas.

El juego, como actividad fundamental, desempeña un importante papel en el desarrollo mental de nuestros niños preescolares, ya que marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos y educadores y directivos en sus actividades cotidianas lo podemos comprobar.

El tiempo para jugar, es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado, a puntos por nosotros insospechados.

El juego ocupa, dentro los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada,

un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable. Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

El juego y sus manifestaciones constituyen uno de los campos más interesantes de la ciencia educativa. Nos permite, a la vez, estudiar las expresiones lúdicas y las manifestaciones anímicas que caracterizan el desenvolvimiento del niño, presentando cierta tónica al hecho de la educación.

En realidad el juego es un estimulante maravillo por medir, del cual el niño se hace hábil, perspicaz, ligero, diestro, rápido y fuerte. Aprende a crear, pero para crear lo que él quiere, lo que está de acuerdo con sus gustos y deseos. No es el juego un pasatiempo, es una función que responde a una exigencia fundamental de la vida.

En un análisis de los diferentes aportes de los estudiosos del juego como instrumento de educación, ha sido utilizado por pedagogos y psicólogos notables como: Vigotski L.S (1934), Elkoning D.B (1983), Cristina. M.F (1987), Rolando. A. T (1992), Núñez. A.P. (1994), Aroche A.C (1996), Esteva. M. B (1988, 1989, 1993, 1999,2001), Franco. O.G (2004), Josefina. LH. (2001), Ana. M.S. (2005), Villalón G.G. (1995, 1997, 2001, 2003,2006), los cuales se han pronunciado por tratar al juego de manera pedagógica, y del análisis de sus trabajos se puede resumir como a continuación se precisa:

El juego ofrece bondades para mejorar el trabajo docente, afirman que promueve el desarrollo físico, emocional y permite el conocimiento de la vida social, estimula la adquisición de conceptos y la resolución de problemas.

En el juego se producen cambios en las actitudes 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 cambio imaginario, en una situación ficticia, la creación de una intención 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.

El juego crea además, 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 de forma condensada, como en el foco de un lente de aumento, todas las tendencias de desarrollo; el niño en el juego casi intenta saltar por encima del nivel de su comportamiento habitual.

También promueve el desarrollo físico: Mediante este, los niños aprenden control corporal; los niños necesitan correr, saltar, trepar, deslizarse, además desarrolla los músculos grandes y pequeños.

Además proporciona una sensación de poder: A medida que el pequeño experimenta el éxito por medio del juego, los niños aprenden a discriminar, formular juicios, analizar, sintetizar, y a valorar problemas.

Fortalece el desarrollo emocional: Proporciona a los niños la posibilidad de recrear en el juego, el miedo la alegría, la ansiedad y la esperanza. Al proyectar lo que ha ocurrido, un niño puede con frecuencia resolver sus frustraciones.

El juego posibilita la interiorización, regula las acciones anticipándose a ellas, y provee al individuo de recursos verbales para conocerse y descubrir sus conductas, sentimientos y pensamientos más íntimos.

Favorece la unidad e identidad de la persona por la acción, y está relacionado con el desarrollo de funciones preceptuales, psicomotoras, cognoscitivas, conductuales, emocionales y sociales.

Exige en primer lugar la acción en el plano imaginario interno, en segundo lugar, una determinada orientación en el sistema de las representaciones humanas, y en tercer lugar por su carácter prioritariamente conjunto, requiere la coordinación de acciones entre los participantes.

En el juego aparece por primera vez la posibilidad de que el niño vea en un objeto las cualidades que en la realidad no tiene, y por esos puede utilizarlo en sustitución de otro, al que le atribuye el significado que el le asigna de manera convencional, ofreciendo así la posibilidad de desarrollar la imaginación y el pensamiento.

Igualmente el juego contribuye al desarrollo de la voluntad, porque el deseo del niño de actuar conforme a las normas inherentes, es tan fuerte que lo lleva a

regresar con satisfacción las acciones, aun aquellas que en la vida real resultan poco atractivas o las que realmente no le gusta hacer.

El juego es un medio excepcional de comunicación entre los niños y su entorno, valioso instrumento para desarrollar el pensamiento, organizar la experiencia y evocar la realidad. Es posibilitador de nuevas experiencias de vida y de cultura.

El juego, es transversal al desarrollo, ya que en todos los procesos del Crecimiento Humano es fundamental; en el desarrollo cognitivo, motor, social y afectivo emocional, en cada una de estas áreas se manifiesta de forma diferente, por ello podemos afirmar que: "La mejor forma de conocer a nuestros niños es mediante el juego"; ya que: "...El juego es el medio vital de auto expresión que utiliza el niño... (Virginia M. Axline.)

Brinda un medio para el desempeño de roles. Estimula la auto expresión, porque en su mundo de juego el niño puede estar libre de la interferencia del adulto, puede imaginarse e interpretar cualquier personaje adulto o animal, cualquier cosa o situación real o imaginada. El juego y el fantasear son para los niños una necesidad vital, para cuya satisfacción es preciso proporcionar oportunidades, constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño preescolar.

Según Esteban Santander y Juan Pablo Dreysc de Chile es necesario tener en cuenta para el juego los siguientes requisitos y principios básicos.

- El juego es libre, se efectúa libre y espontáneamente con absoluta libertad para su elección.
- Ambiente Apto, se realiza en un clima y con una actitud alegre y entusiasta.
- Intrínseco, se realiza solo por la satisfacción que produce.
- Liberados, da lugar a la liberación de tensiones propias de la vida cotidiana.
- Participativo y Activo, no espera un resultado ni una realización acabada, si no que anhela el gusto por la participación activa.

Aunque estos prestigiosos investigadores, consideran que los requisitos y principios básicos son los anteriores expuestos, la autora de esta investigación coincide en que se debe producir el juego, en un clima y con una actitud alegre y entusiasta, que no espera un resultado, pero no se debe dejar el juego a la espontaneidad y libertad total ya que, si es dirigida adecuadamente por el adulto,

sin que la influencia se convierta en una acción , que haga degenerar la esencia misma del juego, sino con estilo de dirección participativo, se puede lograr en el niño, mayor nivel de participación, más niveles de comunicación en los juegos con los coetáneos y con los adultos, la satisfacción del afán del niño por la independencia y el desarrollo de sentimientos y la socialización, así como la formación de cualidades morales.

A partir de los tres años aparecen en el niño especiales tendencias contradictorias: Surgen por un lado una serie de exigencias no inmediatamente realizables, deseos por el momento inalcanzable y que, sin embargo, no son eliminados en tanto como deseos, por otro lado, se conserva casi en su totalidad la tendencia a la realización inmediata de los deseos; Tomado del libro “El juego y su función en el desarrollo psíquico”.Vigotski .L.S (1982).

De modo genérico, debe decirse que el campo de las motivaciones, de las acciones, de los impulsos es uno de los menos conscientes, y que generalmente llega a hacerse totalmente consciente, en la adolescencia. El problema del juego desde su aspecto afectivo, puede ser considerado como una premisa, es necesario ver cómo se explica la verdadera y autentica actividad lúdica.

Muchos investigadores del tema dan diferentes clasificaciones del juego, pero Yadeshko. F.A y Sogin. F.A, representantes de la Pedagogía Preescolar, con enfoque marxista identifican entre los tipos de juegos:

- **Los juegos de roles con argumentos:** que constituyen un reflejo de la realidad, creados por los propios niños y niñas.
- **Los juegos dramatizados.**
- **Los juegos de construcción.**
- **Los juegos didácticos.**
- **Los juegos de Mesa.**
- **Los juegos de entretenimiento.**
- **Los juegos de movimiento.**

Vigotski L.S (1995) en sus trabajos sobre la “creación de su sistema de psicología infantil”, elabora su hipótesis sobre la esencia psicológica del juego de roles, entre sus posiciones, además fundamenta los elementos que lo constituyen.

Este juego para él consiste en la creación de una situación imaginada donde los niños adoptan roles de adultos, pero en condiciones creadas por el propio niño, no siendo su propósito representar a alguien, sino que quiere realizar la actividad relacionada con el objeto. Entre sus aportes está el explicar que todo juego con una situación imaginada (juegos de roles) constituye un juego con reglas, entre los elementos de la constitución de este tipo de juego, la regla es fundamental, siendo una regla “para sí”, regla de auto imitación y subordinación contenida en cada rol. Un aporte importante en su valoración se fundamenta en lo que él expresó acerca de la correspondencia entre la actividad de los adultos y la estructura del juego. Las acciones de este tipo de juego son imaginadas, pero parten de las acciones reales que el niño imita.

En el juego de roles el niño refleja las experiencias y las vivencias que posee del mundo que lo rodea, apoyado por la dirección del docente. Esta hipótesis de Vigotski (1995) constituyó un logro en la psicología, la misma fue tomada y revisada por otros psicólogos de la época.

1.2- Características del juego de roles en la edad preescolar.

Estas características serán abordadas a partir de los elementos constitutivos del juego de roles (tema o contenido, roles, reglas, interrelaciones, tiempo, etc.) en las diferentes teorías del juego.

Según, Esteba, M. (2001) el juego de roles es una forma particular de la 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.

La autora defiende este concepto, pues a través del juego de roles en la edad preescolar los niños satisfacen su deseo de hacer vida social conjuntamente con los adultos y en una forma lúdica especial reflejan de manera creadora las relaciones sociales y la actividad laboral de las personas adultas, por lo que es una forma especial de vida colectiva entre niños y adultos, los pequeños resuelven una contradicción propia de su edad, quieren ser como los adultos y hacer todos los que estos hacen siempre en un plano imaginario.

La acción lúdica del niño tiene lugar solamente cuando este realiza una acción y presupone otra, utiliza un objeto y tienen en cuenta otro, es decir, realiza una acción con un carácter simbólico, por lo que es precisamente en el juego donde se evidencia claramente la formación de la función simbólica de la conciencia.

En la actividad lúdica el preescolar no sólo sustituye a los objetos, sino que asume uno u otro rol y comenzará a actuar de acuerdo con este, aunque el niño puede adoptar el rol de animales, por lo general asume los roles de personas adultas, en este momento es donde los pequeños van descubriendo las relaciones que existen entre las personas durante el proceso del trabajo, así como los derechos y deberes de cada quien, cumplir un rol dentro de un juego con argumentos consiste precisamente en cumplir los deberes que impone el juego, y hacer valer sus derechos en relación con los demás participantes.

En el juego de roles con argumentos los niños reflejan toda la variada realidad que los rodea, reproducen argumentos de su entorno familiar, laboral y social, reflejando sucesos relevantes de su época.

Analizando lo que plantea Leonid A. Venguer al respecto: “La realidad representada en el juego del niño es el argumento del juego de roles”.

De aquí se infiere, que mientras más amplia sea la esfera de la realidad con que se enfrentan los niños, más amplios y variados serán los argumentos de su juego y por supuesto mayor su desarrollo.

En el juego la actividad de los niños siempre se encuentra asociado a la imaginación, deben encontrar un papel para si mismos imaginar de que manera actúa aquella persona que quiere imitar.

Diferentes pedagogos, psicólogos e investigadores a pesar de tener diferentes concepciones del juego, coinciden en el criterio de que este contribuye al desarrollo de la imaginación.

Para Piaget: “El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño”.

La teoría psicoanalítica freudiana plantea que: “El juego se basa en una transacción permanente entre lo imaginario y lo real.

James Brodin considera que: “El juego estimula la imaginación”.

Según M. E. Ramcey y K. M. Bayles: “Los educadores necesitan poseer una sólida fundamentación de los valores y propósitos del juego, según él, en el mundo de juegos los niños pueden imaginarse o interpretar cualquier situación, personaje, adulto, animales, para ellos fantasear es una necesidad vital para cuya satisfacción es preciso proporcionar oportunidades.

Según Vigostski, M. Esteva Deriva: “El juego desde el punto de vista de la razón por lo que juega el niño y la niña ha de entenderse siempre como una realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables. La imaginación constituye esa nueva formación que brota en la conciencia del niño en la temprana infancia”.

D. Elkonin señaló: “Lo más significativo para el desarrollo intelectual del niño es la utilización en el juego de objetos sustitutos y el desempeño de un rol, lo que conduce a la formación en él de la habilidad de actuar en el plano de las representaciones, o lo que es lo mismo al desarrollo de su pensamiento representativo y de su imaginación.

De aquí se infiere, que para que surja y se desarrolle un juego de roles, el niño debe reproducir de manera independientes las acciones y las relaciones, debe por si mismo crear situaciones nuevas y solucionar los conflictos que surgen, ellos hacen que en este tipo de actividad más que en ninguna otra puedan manifestar su independencia, actuar con autonomía y mostrar iniciativas.

La particularidad del juego de roles de ser forma de reflejo creador de la realidad, donde el niño tienen la posibilidad de actuar con independencia y de manera convencional atribuirse a sí mismo y a los objetos cualidades que no le sean inherentes, convierten el juego de roles en una fuente inagotables de transformaciones de la realidad que reflejan, y por eso constituye una vía para el desarrollo de la creatividad en la etapa preescolar.

En el juego de roles todas las facetas de la personalidad infantil se están formando en unidad e interacción, se educan en los niños sentimientos de amistad, laboriosidad, amor a todo lo que lo rodea, amor al trabajo, amor a su patria, a los héroes y mártires, así como cualidades morales de honestidad, honradez, responsabilidad, todo esto es posible hacerlo sólo en el caso si se logra entusiasmarlo con los juegos que representan el trabajo de los adultos, sus

relaciones y acciones nobles.

N. Kropuskaya es del criterio que “El juego prepara al niño para el trabajo”. La misma idea la desarrolla A. S Makarenko, el afirma “Un buen juego es semejante al buen trabajo, los une el esfuerzo del pensamiento y el esfuerzo del trabajo, la alegría de la creación y el sentido de la responsabilidad.

El juego de roles está vinculado estrechamente a la creación artística de los preescolares, pintura, modelado etc. A pesar de que son distintos los medios para reflejar las impresiones de la vida, los pensamientos y sentimientos, dichos géneros de la actividad infantil tienen muchas cosas comunes: se pueden notar los mismos temas en el juego que en el dibujo, con frecuencia los niños cantan, bailan, recitan versos conocidos, desarrollando el argumento del juego.

Por otro lado se considera menester significar aquí la importancia que tiene en esta investigación, la fundamentación que dio Elkonin B (1984) a la tesis de Vigotski L.S sobre el juego de roles quien aporta las características fundamentales; dentro de ellas se señalan: El juego de roles es la reproducción de una actividad real, en la que el niño crea la situación de juego y el tema correspondiente; Tanto el tema como los roles llenan todo el juego, al subordinarse el niño a las exigencias del rol y a las reglas internas que se derivan del rol; Las reglas que están escondidas en el rol, reglas ocultas; Se crea una situación lúdica al realizar las acciones de los roles que conforman el tema; Los juegos de roles se pueden utilizar como procedimiento en los juegos de reglas, y otros.

Por otra parte, la autora asume las características dadas por Esteba, M. (1993), la cual declara que los juegos de roles se caracterizan por: La existencia de un tema o argumento; La creación de situaciones imaginarias; La utilización de objetos imaginarios, reales, representativos y sustitutos; La utilización de roles; Reflejan la actividad de los adultos.

1.3- Posiciones actuales referidas a la dirección pedagógica del juego de roles.

Esteba, M. B (1993) señala en su tesis de doctorado, que sus aportes consistieron en un sistema de procedimientos de dirección pedagógica con el fin de lograr el

tránsito del juego aislado al juego de conjunto, introduciendo acciones que propicien las relaciones entre los niños, con el empleo de nuevos objetos, modificando argumentos o la secuencia de acciones, según la misma significa que los procedimientos didácticos para la dirección pedagógica del juego en niños de 3 a 5 años. (Cuarto y quinto años de vida), son los abordados a continuación, para que el juego de roles constituya un verdadero medio de educación, por lo que se hace necesario que sea organizado a partir de los intereses y posibilidades de niños y dirigidos adecuadamente por la educadora.

La educadora, utiliza las **sugerencias** para orientar a los niños, proponiéndoles qué jugar y cómo jugar, teniendo en cuenta sus intereses. Puede ser utilizado el inicio de un juego para contribuir a su organización a la selección del tema o para incorporar a un niño que no encuentre ocupación. Estos se deben a que los niños pueden tener dificultades para organizar el juego, no saben cómo desarrollarlo y la educadora debe orientárselos, por ejemplo ¿Quién quiere ser el gato? ¿Quién va a ser el ratón?

Las **preguntas** permiten mantener viva la atención, e inducen a pensar sobre como continuar un argumento, que papeles pueden desempeñar y que deberes han de cumplir, se emplean generalmente, cuando los niños han empezado un juego por iniciativa propia; pero que en él hay algunas cuestiones que no están claras para ellos, al preguntarle la educadora precisa la trama y la encausa de modo adecuado.

La **sugerencia** es utilizada por la educadora, como un procedimiento de dirección con el niño que no encuentra para sí ninguna ocupación, que no sabe a qué va a jugar.

Las **conversaciones**, son uno de los procedimientos más efectivos para la educación mediante el juego. Con las conversaciones las educadoras ayudan a los niños a que aprendan como organizar las distintas situaciones en sus juegos y a que posteriormente puedan desarrollarlos. Están dirigidos principalmente a aumentar la calidad del juego, a que los niños adquieran intereses estables, a desarrollarles el pensamiento y las cualidades morales. Estas pueden efectuarse al inicio o después del juego, al inicio permite que los niños piensen previamente

qué van a jugar, es decir que lleven al juego un objetivo determinado. Al finalizar pueden conversar con ellos sobre cómo y a qué jugar. Además se pueden realizar con todos los niños o de forma individual. La educadora con su **ejemplo** activo, logra que los niños realicen adecuadamente las acciones lúdicas necesarias para el juego que están desarrollando, así **demuestra** cómo se juega, y para ello participa directamente en los juegos, se incorpora como un integrante más, asumen un determinado papel y muestra dentro de la trama del juego cómo cada niño puede ejecutar, sin embargo este debe suceder sin que estos se percaten de que están siendo dirigidos y orientados, es una dirección pedagógica pero de manera indirecta, sutil e inteligente.

La autora de la presente investigación considera oportuno referirse a los **momentos de la dirección pedagógica del juego**, los cuales fueron dados por Esteba, M. B (1993), ya que al igual que la de todo proceso educativo, debe incluir su planificación, ejecución y control, evaluación. Cuando hablamos de planificar el juego, se está haciendo referencia a la necesidad de que la educadora, a partir del nivel que han alcanzado los niños en esta actividad y de los objetivos que se propone, prevea los procedimientos que debe utilizar y como todo proceso pedagógico en la dirección del juego, tenemos que tener presente:

1era. Planificación

- La educadora debe conocer las características de los niños, diagnosticar el nivel de juego alcanzado.
- Conocer el nivel de preparación de los niños (qué conoce acerca del juego, qué vivencias tiene.)
- Realizar actividades preparatorias (conversaciones, muestras de láminas, visitas previas relacionadas con el argumento)
- La educadora debe conocer con qué materiales cuenta y qué necesita.

2da. Ejecución y Control

- Motivar a los niños hacia el grupo.
- Jugar con los niños, ocupando lugares cada vez menos directo (principal, menos principal, secundario)

- Utilizar métodos de dirección de juego (sugerencias hacer demostraciones de acciones, preguntas, recomendaciones, sugerencias, consejos)

El control se cumple durante todo el desarrollo del juego a través de diferentes procedimientos. La educadora controla cómo se comportan los niños, las cualidades positivas y negativas y los conflictos que pueden presentarse.

3era. Evaluación

- Conservación final (a qué jugaron, cómo jugaron, con quién con qué, etc.)
- Al realizar la evaluación debe tener presente los 4 indicadores y los 5 niveles de juego. (Ver: libro El Juego de Mercedes Esteva Boronat).

Este es el momento que permite a los docentes, presentar valoraciones del comportamiento de los jugadores en el rol asumido, y no necesariamente esta valoración se hace al final del juego. Puede darse el caso en que se hace en el decursar del juego y en pequeños grupo, nunca con todos los niños en general. Esta valoración se hace llamando al niño por el rol, nunca por su nombre. Se realizan preguntas como ¿A qué jugarán?, ¿cómo jugarán?, ¿Con quién jugarán?, ¿Qué utilizarán?

Al realizar la evaluación debe tenerse presente los cuatro indicadores y los cinco niveles de juego (Ver anexo 1).

Esteva, M. B (1993) señala además **elementos acerca de los tipos de dirección pedagógica del juego:**

- **Dirección Autoritaria:** La educadora le dice al niño todo lo que el debe hacer al jugar, el niño es un elemento pasivo, solo cumple lo que se le indica.
- **Dirección Liberal:** Plantea que el niño no se le puede privar del juego, de la creación. La educadora apenas dirige, solo se dedica a realizar preguntas.
- **Dirección Seudo democrática:** La educadora deja que el niño actúe, hable, pero ella es quien 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 luego lo deja actuar de forma independiente, de manera que desarrolle sus habilidades, capacidades y hábitos.

Es importante señalar que el tipo de dirección pedagógica que deben utilizar las docentes es la **óptima**, de esta forma se favorece el máximo desarrollo posible en los niños de edad preescolar.

La autora anterior declaró y clasificó las **habilidades de la educadora para la dirección pedagógica del juego**, de la siguiente manera:

- **Habilidad de análisis y diagnóstico:** Consiste en analizar y valorar el nivel de desarrollo de la actividad lúdica de cada niño cada grupo y del ciclo. Para poder realizar un adecuado diagnóstico se hace necesaria la observación sistemática.
- **Habilidades de proyección:** Es la proyección del desarrollo de la actividad lúdica o sea, la que desea obtener para todo grupo en general y para cada niño en particular, se trazan objetivos a corto y largo plazo y permite planificar los métodos y procedimiento para lograr los objetivos.
- **Habilidades de organización y comunicación:** Es importante para la organización de los niños en el juego, permite despertar un verdadero interés sobre dicha actividad, aplicando de manera certera los métodos y procedimientos para dirigir los juegos. Permite la organización de los docentes en la dirección del juego.

Esto señalado anteriormente permite a los educadores guiarse para lograr una dirección efectiva del juego. En el tercer ciclo correspondiente al 4to y 5to año de vida, se dedica un tiempo específico para que los niños tengan la posibilidad de realizar diferentes tipos de juegos, estos pueden ser propuestos por la educadora o seleccionados por sí mismos.

El nivel adecuado de juego sólo puede alcanzarse cuando se hace un trabajo pedagógico dirigido a este objetivo y para ello la educadora:

- Proporcionará al niño las representaciones necesarias sobre el medio para que luego pueda reflejarlas en sus juegos.

- Creará las condiciones necesarias con juguetes y materiales para estimular el juego de los niños.
- Participará activamente en la organización y desarrollo del juego, asumiendo roles que irán, paulatinamente, del principal a los secundarios, para orientar su contenido y las acciones que le son inherentes, mediante los métodos y procedimientos propios de esta actividad. Además, logrará la interrelación de los diferentes argumentos que se realicen simultáneamente.
- Desarrollará los intereses manifestados por los niños y propiciará el surgimiento de otros nuevos para que se reviertan en su actividad lúdica.
- Prestará atención a la utilización y cuidado adecuado de los juguetes.
- Estimulará las interrelaciones positivas, tanto lúdicas como reales evitando el surgimiento de conflictos que interfieran el juego.
- Analizará con atención al contenido de los argumentos que se desarrollan y evitará que se reflejen aspectos que influyan negativamente en la formación de los pequeños.
- Creará las condiciones necesarias para que los niños puedan realizar diversos tipos de juegos con carácter independiente.
- Proposición de argumentos que se van a utilizar en el juego de roles del cuarto y quinto año de vida, entre otros aspectos.

Al tomar en consideración las posibilidades de esta edad como punto de partida y al tener en cuenta que se deben utilizar los argumentos más cercanos a la vida del niño, para avanzar después hacia temas de carácter más social, además se deben planificar argumentos determinados, que además de aquellos que los niños elijan, sean utilizados también para elevar el nivel de su actividad lúdica.

Con respecto a los métodos de dirección pedagógica de los juegos de roles, Aroche, A. C (1999) destacó los puntos más importantes para su aplicación: El niño debe sentir deseos de realizar un juego en concordancia con lo que ha observado o conoce, la situación del juego tiene que atraer al niño, la acción del juego debe ser comprendida por el niño.

En el tercer ciclo del Círculo Infantil, se dedica un tiempo específico para que los

niños tengan la posibilidad de realizar diferentes tipos de juegos, que son propuestos por la educadora o seleccionados por sí mismos. Durante ese horario se le presta especial atención a la dirección pedagógica del juego de roles, por su significación en la edad preescolar y para ello la investigadora Aroche, A. C, hace referencia a los siguientes **métodos de trabajo pedagógico más utilizados en la dirección de los juegos de roles: Los métodos orales**, (explicaciones, preguntas, proposiciones, conversaciones, etc.) y lo prácticos (participación activa de la educadora en los juegos a demostraciones).

Los métodos orales, incluyen diferentes procedimientos como son: **Los consejos y las preguntas** para enriquecer las acciones que realizan los niños y las niñas con los diferentes objetos y juguetes.

Es necesario buscar siempre nuevas estrategias pedagógicas que respondan a la concepción por ciclo planteadas en el programa de la Educación Preescolar, y hallar formas de organización y métodos de dirección del juego adecuados, para dirigir de manera efectiva este proceso pedagógico.

Para que la relación lúdica educativa sea aplicada por los educadores, es necesario tener presente:

- Conocer a profundidad las necesidades e intereses de los niños en la etapa en que viven.
- Proponer juegos apropiados a las edades y situaciones que la rodean.
- Reconocer las distintas formas y manifestaciones que las rodean.
- Reconocer las distintas formas y manifestaciones del juego en el desarrollo de los niños.
- Interiorizar el significado del juego y su función, en el aprendizaje y en su educación.

1.4- Referentes teóricos y metodológicos acerca de la preparación de los docentes para la dirección pedagógica del juego de roles en el tercer ciclo del Círculo Infantil.

El círculo infantil como institución educativa, requiere de una constante superación y capacitación técnica de su personal docente, que lo mantenga actualizado en las cuestiones fundamentales de su quehacer pedagógico.

Según expone Columbié (2008), en los países de América Latina y el Caribe suelen utilizarse términos diferentes para denominar la superación tales como: formación permanente, actualización, capacitación, profesionalización, entre otros, refiere además que Valle. A y Castro. P. L (2002) definen la formación: “como un proceso continuo y permanente que se desarrolla a lo largo de la vida profesional del docente en el ejercicio de su profesión. En este proceso se incluyen aspectos personales, profesionales y sociales”.

Aunque puede que estos términos tengan diferentes acepciones en diferentes contextos nacionales, de manera general son asumidos como expresiones particulares de la superación y por otro lado, la formación permanente desde el punto de vista de estos autores es entendida como el proceso continuo de formación a lo largo de la vida, y en este caso se considera equivalente a la superación permanente.

Criterios que asume la autora de esta investigación, al considerar que la preparación de los docentes debe ser sistemática, constante, al determinar los aspectos que afectan la integridad del proceso educativo para brindar la mejor solución al perfeccionar las respuestas de las limitaciones que se presenten en la práctica educativa.

Por otra parte la preparación del personal docente no está eximida de presentar sus dificultades, por lo que se deben distinguir de acuerdo a las prioridades y precisiones de la Educación u objetivos a alcanzar, las insuficiencias que se presenten en el proceso educativo y las necesidades de superación de los docentes.

En la Política Educacional está establecida la preparación de los docentes a partir de la Resolución Ministerial 119 del 2008, la misma plantea: “El trabajo metodológico constituye una de las acciones principales para lograr la efectividad del proceso pedagógico en todos los tipos y niveles de educaciones.

Es el sistema de actividades, que de forma permanente, sistémica y sistemática se diseña, ejecuta y controla en los diferentes niveles y tipos de Educación, con el objetivo de garantizar la preparación político - ideológica, pedagógica - metodológica y científica de los docentes graduados y en formación, mediante las

direcciones docente metodológica y científico metodológica, dirigidas a la conducción eficiente del proceso pedagógico”.

La realización de toda actividad metodológica está encaminada a que el personal docente graduado y en formación, domine los contenidos y la didáctica de las áreas de desarrollo que imparten, así como la labor educativa y logren satisfacer las exigencias siguientes:

- Elevar la calidad del trabajo educativo y el proceso pedagógico mediante el perfeccionamiento constante de su labor profesional para que todos los educandos alcancen los objetivos.
- Lograr la preparación en la práctica, de manera sistémica y sistemática, de todos los dirigentes, metodólogos integrales, docentes graduados y en formación.
- Perfeccionar el desempeño profesional creativo sobre la base de actuaciones éticas en correspondencia con la tradición pedagógica cubana y la cultura universal.

La directora en estrecha coordinación con la subdirectora docente tiene entre sus funciones principales la proyección metodológica del trabajo con las áreas de desarrollo, para lograr el dominio del contenido y su didáctica en los diferentes ciclos, ambas responden por la calidad del trabajo metodológico en correspondencia con el fin y los objetivos priorizados de la Educación Preescolar, el diagnóstico del centro y el integral de cada docente, para garantizar una eficiente labor en el proceso pedagógico, encaminado al logro de la elevación científica de los docentes y desarrollo de buenas actividades.

El trabajo metodológico se dirige al apoyo permanente del docente en su preparación para impartir las actividades con calidad, para resaltar las experiencias positivas, determinar las causas que originan los problemas y demostrarle cómo resolverlos mediante el trabajo participativo y cooperado.

El trabajo metodológico se realiza de forma individual y colectiva. El individual es la labor de autopreparación que realiza el docente en el contenido, la didáctica y los aspectos psicopedagógicos requeridos para el desempeño de su labor docente y educativa. Esta autopreparación, orientada, planificada y controlada por

el jefe inmediato superior, es la base de la cultura general del personal docente y premisa fundamental para que resulte efectivo el trabajo metodológico que se realiza de forma colectiva, lo cual requiere de esfuerzo personal y dedicación permanente.

En las instituciones educativas de la Educación Preescolar, se identifican como niveles organizativos para el trabajo metodológico, los siguientes: Colectivo de ciclo; Colectivo Territorial y Claustro.

Las formas fundamentales del trabajo docente - metodológico para la Educación Preescolar se consideran las siguientes:

Reunión metodológica, Actividad demostrativa, Actividad abierta, Preparación de las áreas de desarrollo, Taller metodológico, Visitas de ayuda metodológicas a actividades y procesos y Control a actividades y procesos.

La **reunión metodológica** es la forma del trabajo docente – metodológico dedicado al análisis, el debate y la adopción de decisiones acerca de temas vinculados al proceso pedagógico para su mejor desarrollo. Los acuerdos de las reuniones metodológicas pueden constituir líneas para otra forma de trabajo metodológico que lleve implícito la demostración de lo realizado en la reunión.

La **actividad demostrativa** es el desarrollo de una actividad docente modelo en la que están presente, preferentemente los niños.

La **actividad abierta** es la observación de una actividad por varios docentes de un ciclo o grupo, está orientado a generalizar las experiencias más significativas y a comprobar cómo se cumple lo orientado en el trabajo metodológico. Se debe orientar la observación hacia el cumplimiento del objetivo propuesto en el plan metodológico y que han sido atendidos en otras formas del trabajo metodológico, con el objetivo de demostrar cómo se debe desarrollar el contenido. Se centrará el debate en los logros y las deficiencias de manera que al final, se puedan establecer las principales precisiones y generalizaciones.

La **preparación del área de desarrollo** es el tipo de trabajo docente metodológico que garantiza, previo a la realización de la actividad docente, la planificación y organización de los elementos principales que aseguran su desarrollo eficiente, teniendo en cuenta las orientaciones del ciclo o año de vida.

Se tomarán en consideración los criterios de calidad de la Educación y los indicadores a tener en cuenta para una buena actividad.

Esta preparación debe propiciar una adecuada orientación metodológica a los docentes a fin de garantizar entre otros aspectos:

- La preparación de las actividades a partir del análisis de los programas, y sus contenidos.
- La determinación de los objetivos y los elementos básicos del contenido de cada actividad.
- La adecuada utilización de los métodos y medios de enseñanza para asegurar el cumplimiento de los objetivos, priorizando el software educativo y los cuadernos de trabajo.
- El sistema de tareas y de la actividad independiente.
- La determinación de las potencialidades educativas del área de desarrollo para dar cumplimiento a los programas directores y lograr la formación de cualidades morales.
- Las vías para lograr la sistematización y consolidación de los contenidos de las áreas de desarrollo que preparen a los educandos para la aplicación de conocimientos y habilidades en la resolución de problemas.
- La selección de una lógica del proceso educativo que propicie el desarrollo de la independencia cognoscitiva, de hábitos y de la creatividad.
- La concepción de sistema de evaluación del desarrollo basada en el desempeño de los niños.

El **taller metodológico** es la actividad que se realiza de manera cooperada se elaboraran estrategias, alternativas didácticas, se discuten propuestas para el tratamiento de los contenidos y métodos y se arriba a conclusiones generalizadas.

Las **visitas de ayuda metodológica** es la actividad que se realiza con cualquier docente, o varios docentes, en especial los que se inician en un área de desarrollo, año de vida y ciclo, o a los de poca experiencia en la dirección del proceso educativo, en particular los docentes en formación y se orienta a la preparación de los docentes en aspectos relacionados con el contenido u otros de carácter metodológico general. Puede efectuarse a partir de la observación de

actividades docentes, a través de consultas y despachos.

En esta actividad lo más importante es el análisis de los resultados de los aspectos mejor logrados y los que requieren de una mayor atención, los cuales quedan registrados y sirven de base para el seguimiento y evolución que experimenta el docente. En Preescolar se realiza a las diferentes formas de organizar el proceso (actividades programadas, independientes, juegos y procesos).

El **control** a las actividades tiene como propósito valorar el cumplimiento de los objetivos metodológicos que se han trazado, el desempeño del docente y la calidad de las actividades que imparte. Para esta actividad de utilizarán los criterios de calidad, que constituyen herramientas para el trabajo metodológico a desarrollar con los docentes, derivado de los cual se destacan los logros y dificultades que presentan en el tratamiento a los contenidos del programa y el seguimiento al diagnóstico de los niños.

El trabajo metodológico tiene dos direcciones fundamentales, una es **docente metodológica** y otra **científica metodológica**, están estrechamente vinculadas entre sí y deben integrarse como un sistema en respuesta a los objetivos propuestos.

El trabajo **docente – metodológico** garantiza las herramientas necesarias al docente para realizar de forma efectiva el proceso de entrega pedagógica y el seguimiento al diagnóstico de los niños, lo que permite conocer el desempeño del nivel precedente y adoptar las medidas necesarias. Todos los tipos de actividad que se utilizan en el trabajo docente metodológico sirven de preparación metodológica a los docentes y deben favorecer el desarrollo de la creatividad

El trabajo **científico metodológico** es la actividad que realizan los educadores con el fin de perfeccionar el proceso pedagógico, desarrollando investigaciones o utilizando los resultados de las investigaciones realizadas, que contribuyan a la formación integral de los niños, a dar solución a problemas que se presentan en el proceso.

Para desarrollar la propuesta de la presente investigación se utilizaron diferentes formas del trabajo docente metodológico, a partir de las necesidades de los

docentes que propiciara brindar una atención diferenciada.

Como se ha venido explicando el personal docente que trabaja en las instituciones infantiles, requiere de una constante superación y capacitación, lo cual se logra a través de la concepción de una preparación metodológica, bien concebida y dirigida hacia aquellos aspectos que necesitan de una mayor atención. Para cumplir con este importante objetivo, debe constituir una exigencia, que los docentes se mantengan actualizados en la política educacional y conozcan cuáles son las prioridades y precisiones de la Educación Preescolar para cada curso escolar.

Por la importancia que reviste el **trabajo metodológico** que se debe desarrollar en las instituciones infantiles, es necesario que sus formas se utilicen de manera combinada, renovadora y creativa, que le permita a los docentes un intercambio teórico que conlleve a que se revitalice a partir de las propias exigencias que plantea la política educacional, lo cual justifica la propuesta, pues al manifestarse limitaciones en la preparación de las educadoras del 3er ciclo, se evidencia que existen aspectos del trabajo educativo a los que no se le da la atención pedagógica necesaria.

Lo antes planteado, demuestra que a pesar de contar con vías y formas establecidas para la preparación de las educadoras, estas no son aprovechadas con eficiencia, lo cual demuestra la necesidad de abordarlas en la investigación, proponiendo su utilización sobre una base creativa, sistémica y sistemática al tratar un aspecto determinado, en el caso que ocupa, la dirección pedagógica del juego de roles

La autora considera necesario profundizar en el tratamiento teórico de los talleres metodológicos por ser esta una de las vías que mayor productividad aporta a la propuesta de acciones diseñadas en el estudio.

La palabra **taller** tiene su origen en el vocablo francés atelier, que significa estudio u obraje, también define una escuela de arte o ciencia. Se le llama taller además, a la organización de actividades opcionales en currículo o como parte o como parte del plan vocacional y que distribuye la dinámica colectiva en grupos

pequeños de acuerdo con sus preferencias con una u otra técnica, actividad o asignatura, por ejemplo: taller literario, taller pedagógico, taller metodológico entre otros.

Se asume la definición dada por Sosa, G. M, (2002), la cual plantea que el taller metodológico es la actividad que se realiza en cualquier nivel de dirección con los docentes y en el cual de manera cooperada se elaboran estrategias, alternativas didácticas, se discuten propuestas para el tratamiento de los contenidos y métodos y se arriba a conclusiones generalizadas.

Cada taller metodológico tiene requisitos básicos para cumplir y lograr sus funciones, independientemente de que existen tareas que son comunes para todos, los cuales fueron tomados de Sosa, G. M, (2002) y que se citan a continuación: ***problematización, actualización, investigación, profesionalización, contextualización, reflexión.***

Para el desarrollo de los talleres se tienen en cuenta los siguientes principios metodológicos.

- **Principio de la vinculación de la teoría con la práctica:** Se realiza un estudio de la teoría desde el criterio y aporte de diferentes autores, de la práctica orientada y las posibilidades de incidir en ellas a través del aporte de la propuesta; es fin de la investigación, que se lleve a la práctica pedagógica acciones que les permitan a las maestras tratar los errores de sus niños en la pronunciación de los sonidos del idioma.
- **Principio del nexo entre lo instructivo y lo educativo:** Es necesario tener presente que la educación preescolar tiene su base en la formación de habilidades y de cualidades de la personalidad, por lo cual el tratamiento de sus contenidos debe estar dirigido a mantener el nexo entre lo que se le enseña y las cualidades que se forman, de ahí que, el proceso en este nivel, sea educativo, lo que incluye instrucción y educación.

Características de los talleres metodológicos para el desarrollo del proceso de la dirección pedagógica de los juegos de roles.

- Se conciben los talleres metodológicos a través de preparaciones concentradas.

- Los mismos contienen temas de actualidad e importancia en correspondencia con las necesidades de los docentes de la Educación Preescolar.
- Los talleres persiguen como fin favorecer el proceso de dirección de los juegos de roles.
- Se proyectan los talleres metodológicos en cuatro momentos fundamentales, estos son: momento inicial, Planteamiento Temático y Objetivo, Elaboración y Cierre.
- Se conciben los talleres metodológicos de manera que se logre la participación activa de los implicados a través de diferentes técnicas.
- Se utiliza un lenguaje claro, preciso, sin dejar de ser técnico y científico, asequible para ser impartido por docente en su interacción con los niños.
- Los talleres metodológicos fueron elaborados a partir de referentes teóricos actualizados, los que aportan una preparación teórica y práctica al docente.
- El enfoque socio-histórico-cultural, que constituye el paradigma en la Educación Cubana sustenta cada uno de los talleres metodológicos al considerar el papel socializador en el desarrollo de la personalidad, a través de la interacción del hombre con el medio.

EPÍGRAFE II: ACTIVIDADES METODOLÓGICAS DIRIGIDAS A LA PREPARACIÓN DE DOCENTES PARA LA DIRECCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO DE ROLES EN NIÑOS DEL TERCER CICLO.

En este epígrafe se proponen actividades metodológicas que preparan a los docentes en los elementos esenciales a considerar para la dirección pedagógica del juego de roles en los niños del tercer ciclo de la Educación Preescolar, sobre la base de concepciones teóricas analizadas y la caracterización realizada.

2.1- Introducción del material docente:

Para la realización de las actividades metodológicas que se proponen, fue necesario sistematizar en la literatura en lo referido a las particularidades psicológicas y pedagógicas de los niños preescolares.

Se profundizó en las concepciones de la escuela socio histórico cultural de Vigotski L.S y seguidores, especialmente lo relacionado con la definición de Zona de Desarrollo Próximo, posición que asume la autora del presente estudio. Según este autor, existen diferencias entre lo que el niño es capaz de realizar por sí solo y lo que puede realizar con ayuda del adulto y de otros niños, además consideró que este concepto es un instrumento valioso para los docentes ya que permite conocer tanto el estado actual de desarrollo del educando, como sus potencialidades, de esta manera, posibilita dirigir su desarrollo.

Otro de los aspectos de la teoría socio histórico cultural, que sirvió de fundamento para la presente experiencia, es la que concibe al educando como centro del proceso de aprendizaje y le otorga al maestro el papel de orientador de este, al concebirse como una labor conjunta en la cual los niños interactúan entre ellos y los adultos, de esta forma construyen el conocimiento a partir de la base orientadora y los niveles cada vez más complejos de tareas a solucionar. Esto exige, a juicio de la autora, la consideración de los principios señalados por la Pedagogía cubana.

La Educación Preescolar Cubana también se fundamenta en las posiciones Vigotskianas por lo que su principal objetivo es lograr el máximo desarrollo posible de cada niño y para ello se basa en los principios siguientes: (tomado de entorno al Programa de Educación Preescolar)

El centro de todo proceso educativo lo constituye el niño.

Para lograr el objetivo de desarrollar plenamente al niño, es necesario que el adulto juegue con ellos, y desde su posición de contrapartícipe le de ideas, sugerencias, proposiciones, si es necesario le debe hacer demostraciones, siempre bajo un criterio de intencionalidad, con la utilización de procedimientos lúdicos para elevar el tono emocional, sin perder de vista además las necesidades de los niños, sus intereses y propicia la iniciativa y creatividad, donde el niño actúe por iniciativa propia, creen situaciones y actúen de común acuerdo con los demás participantes, así como la participación activa de los mismos en el proceso educativo.

El adulto desempeña un papel rector en la educación del niño.

El adulto desempeña un papel como “mediador” y guía de las propuestas para la realización de los juegos de roles, a partir del dominio que tiene de los objetivos del programa educativo y de las características de sus niños, de los indicadores, niveles y procedimientos. Esto le permitirá realizar los diferentes momentos de la dirección pedagógica de los juegos de roles y la realización de diferentes roles, en los argumentos mediante situaciones problémicas. En función de **planificar, organizar, ejecutar, dirigir y evaluar**. Así como el logro de la interacción de lo afectivo y lo cognitivo en el desarrollo de los niños.

La integración de la actividad y la comunicación en el proceso educativo.

Este principio guarda una estrecha relación con el anterior, a partir del papel que desempeña el adulto. En el desarrollo de los juegos de roles el niño se atribuye un rol, se comunica con sus compañeros al adoptar acciones y comparten criterios, siendo el primer escalón de la comunicación independiente de unos con otros. Todo este proceso se debe desarrollar en un ambiente esencialmente afectivo, que propicie la adecuada comunicación niño-niño, niño-educador, en cada momento del juego, desarrollando emociones positivas y sentimientos.

La vinculación de la educación del niño con el medio circundante.

Al seleccionar el juego de roles para los niños del tercer ciclo, los argumentos y roles que desempeñarán; debe tomar en consideración las necesidades e intereses de los niños, para ello debe partir del criterio, de que los niños aprenden y

se desarrollan por medio de las experiencias y relaciones directas que establece con el medio circundante. De ahí que sus intereses estén dirigidos a las vivencias que mayormente poseen, el rol de la maestra, el médico, la enfermera, el constructor, entre otros más cercanos a su mundo, los que deben aprovecharse en la estructuración de los contenidos de los argumentos.

La unidad entre lo instructivo y lo formativo.

El juego de roles para estas edades tiene un gran peso por la significación y capacidad de cada argumento en el componente formativo, que se apoya en el componente instructivo para propiciar la formación de sentimientos y cualidades personales, como el amor y respeto a lo que le rodea; la familia, las personas, la patria, los héroes; la honestidad, la honradez, la laboriosidad, la amistad y la responsabilidad.

Los argumentos que se proyecten y planifiquen, deben estar en correspondencia con las posibilidades de los niños, de acuerdo con su edad, aprovechando los hechos y situaciones de la vida cotidiana. También se consideran las relaciones interpersonales para formar los sentimientos y cualidades propias del humanismo que caracteriza a la sociedad cubana.

La sistematización de los diferentes componentes del proceso educativo.

El juego de roles debe tomar en consideración la necesaria sistematización de los componentes del proceso educativo en los objetivos que se plantean al seleccionar los diferentes argumentos. Tienen en cuenta los niveles de profundización en la asimilación de los conocimientos, de forma tal que un contenido pueda ser tratado en las diferentes áreas de desarrollo, y diferentes momentos de la actividad infantil del niño con un tratamiento diferente y novedoso.

Además de estos principios las acciones se fundamentan en el enfoque lúdico.

Según Michelet André. "En muchas culturas el juego es fomentado e impulsado para beneficio de los niños. Inicialmente fue considerado como un acto de afecto, que permitía compartir el gozo que motivaba. Posteriormente fue utilizado como un medio de iniciación a los comportamientos y a las técnicas de la vida cotidiana.

Pero ahora que la sociedad dispone de nuevos métodos de instrucción no se considera al juego como una actividad inútil y dañina, ya que se creía que impedía la calma y la inmovilidad necesarias para el aprendizaje serio.” Y plantea “se comprende mejor en la actualidad que los juegos y los juguetes, los espacios de juego y el tiempo dedicado al juego, la participación de los adultos en estas actividades lúdicas, así como la de los compañeros, son elementos claves en la vida de todo niño. (2002, p. 11).

La mayoría de los padres y de los educadores, mejor informados de las leyes del desarrollo del niño están más conscientes que el juego es más que un pasatiempo entretenido, ya que aporta un medio irremplazable de expresión y una forma para progresar en el plano cultural y psicológico”.

Según Franco, O. G (2004), al referirse al enfoque lúdico en el proceso educativo de la Educación Preescolar analiza profundamente argumentos dentro de los cuales esta será tarea de los adultos que acompañan al niño, y de la escuela, encontrar los caminos, los espacios, las fuerzas que hagan expandir esa riqueza latente. Y será también tarea de quienes acompañan al niño en su desarrollo, encontrar las mejores condiciones en medio de tanta adversidad, para aprovechar momentos que no vuelven. Es una posibilidad, un potencial que aguarda para desplegarse. En esos momentos de la vida, aquello que es potencia puede comenzar a transformarse en inteligencia, en lenguaje, en autonomía y en subjetividad.

Existe algo que necesita la infancia, que es su necesidad mayor, y que muchas veces no se le brinda. Ese algo consiste en la posibilidad de jugar, por ello, hay que dejar entrar en los centros educativos y en todos los contextos donde se ofrezca educación en estas edades, luz, vida, alegría, saber y amor, lo que se resumen en una sola palabra: JUEGO.

Por su parte Franco, O. G (2004) defiende la idea de que un espacio importante en la vida de los niños lo ocupa el juego, por el alto grado de placer que les proporcionen y por constituir un preciado medio de educación, mediante el juego, los educadores proporcionan los medios y actúan para favorecer el desarrollo del niño; al mismo tiempo sus proposiciones deben generar diversos sentimientos de

afecto, amistad, compañerismo y ternura, que en general, contribuyen a una mayor sensibilidad hacia los otros que, a la vez los facultan para otra serie de actividades, como la observación y comprensión de estímulos, que crea en ellos independencia y autonomía.

La actividad lúdica constituye de manera inequívoca, un elemento potenciador de las diversas esferas que configuran la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial de una personalidad integral, se obtiene, de manera muy especial en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, sino una condición para acceder a la vida y al mundo que nos rodea. El juego es sin lugar a duda, un fenómeno único que puede tener diferentes manifestaciones pero que siempre está muy vinculado a la vida y la educación de la nueva generación.

Por otro lado, Villalón G.G. (2006) en *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. Profundiza sobre la concepción teórica del juego, sus manifestaciones por edades, su contribución a la formación de la personalidad y, en particular, su dimensión pedagógica llevándolo como una alternativa para hacer de la escuela un sitio más placentero en bien de todos, como una vía enriquecedora de niños y educadores.

Teniendo en cuenta, los criterios de estos autores y asumiendo el criterio que el juego permite al niño manifestarse y a la vez satisfacer, en el más alto grado, su curiosidad, su fantasía, su necesidad de actividad, la creatividad y ampliar el complejo sistema de relaciones con los objetos, con otros niños y con los adultos, permitiéndoles la posibilidad de adquirir numerosas nociones del mundo que lo rodea y desarrollar importantes procesos del conocimiento como son: la percepción, la representación, la memoria, la imaginación, el pensamiento, el lenguaje, entre otros aspectos importantes.

De ahí que la Ana M.S (2005) afirme que no es posible dejar de destacar el enfoque lúdico de todo el proceso educativo. El juego constituye la actividad fundamental en la edad preescolar y mediante sus distintas variantes: juegos de imitación, de movimientos, de mesa, didácticos y, esencialmente, el juego de roles. Aquí los niños sienten alegría, placer y satisfacción emocional, ello al mismo tiempo enriquece sus conocimientos, sus representaciones, su motivación, sus

intereses y contribuye a la formación de sus actitudes, de sus cualidades, en fin, a todo su desarrollo y crecimiento personal.

Por todo ello, el juego constituye una forma organizativa crucial del proceso educativo, pero a su vez, se convierte en un procedimiento fundamental presente en cualquier tipo de actividad. Lo expresado anteriormente, permite enfatizar la concepción acerca del enfoque lúdico, en la organización y conducción del proceso educativo en esta etapa del desarrollo infantil.

Nos moviliza la convicción de que la dignificación de la infancia y el respeto a los derechos del niño significan brindar, desde todos los niveles, una educación que tome en consideración las posibilidades socio-afectivas-cognitivo-motrices de los niños. Por lo que es importante clarificar el papel de las propuestas de juego, como parte de los mecanismos de influencia que pueden utilizar los educadores, a fin de no despojar a la niñez de su derecho a la apropiación de conocimientos, hábitos, costumbres, valores, etc.; apropiación que no podría realizarse si la actividad no incluye el juego, como piedra fundamental de la acción educativa cotidiana.

Por otra parte, la noción de “Zona de Desarrollo Próximo” incluye en sí al verdadero papel del juego. Vigotski L.S (reedición 1985) en su obra afirma que la imitación permite la transformación del desarrollo potencial en desarrollo actual, mientras que el juego crea una “Zona de Desarrollo Próximo” en el niño... incorporando como potencial, los instrumentos, los signos y las normas de conducta de su cultura. (Tomado del material docente de Tang G.A., 2009)

De forma general Olga F.G (2004) da a conocer la importancia que tiene que el niño se eduque y aprenda en un ambiente lúdico:

El juego ocupa un espacio importante en la vida del niño, proporciona alto grado de placer, le permite conocer el mundo y recrearlo, le da la posibilidad de manifestarse y satisfacer significativamente su curiosidad, imaginación, su necesidad de actividad, Es una actividad desarrolladora, Es una actividad modeladora por excelencia.

Al realizar acciones lúdicas con objetos crea bases para procesos intelectuales generales, genera sentimientos, emociones y actitudes positivas, desarrolla la

independencia, la autonomía y es elemento potenciador del desarrollo de las diversas esferas que configuran la personalidad del niño.

La autora asume, que un espacio importante en la vida de los niños lo ocupa el juego, por el alto grado de placer que les proporciona y por constituir un preciado medio de educación. Mediante el juego, los educadores proporcionan los medios y actúan para favorecer el desarrollo del niño; al mismo tiempo generan diversos sentimientos de afecto, amistad, compañerismo, ternura que, en general, contribuyen a una mayor sensibilidad hacia los otros que, a la vez los facultan para otra serie de actividades, como la observación y comprensión de estímulos, que crea en ellos independencia y autonomía.

A continuación la autora considera oportuno referirse las características de los niños del tercer ciclo (tomado del material docente de Dayanis E.O 2009)

El desarrollo de la imaginación, la atención y la memoria.

La atención del niño al comienzo de la edad preescolar, refleja sus intereses en relación con los objetos circundantes, a las acciones realizadas por ellos. El niño se concentra sólo mientras no decaiga su interés, por lo que su atención es involuntaria.

El desarrollo de la memoria en la edad preescolar se caracteriza por el desarrollo intenso de la capacidad de retención mental. La memoria del preescolar es básicamente de carácter involuntario, el niño no se plantea ante sí el objetivo de recordar algo. La retención mental y recordación incidental tienen lugar independientemente de su voluntad y de su conciencia y se producen dentro de la actividad y dependen del carácter de ésta.

El desarrollo de la imaginación se va formando dentro del juego, donde el niño va a pasar, de la solución de las tareas mediante acciones prácticas, al uso de imágenes que van a sustituir a los objetos reales y con los que funciona en el plano interno. Esta formación del desarrollo de la función simbólica de la conciencia repercute en el desarrollo de la imaginación y del pensamiento.

Características del desarrollo afectivo.

El niño de edad preescolar se caracteriza por la intensidad y profundidad de sus vivencias emocionales, por la habilidad o cambio de los mismos y por su

brevedad, que hace que un momento dado pueda sentirse alegre y feliz y a los pocos minutos, triste y lloroso y otra vez contento y amistoso, esto está dado por las particularidades de la actividad nerviosa superior.

En esta etapa van a destacarse inicialmente los sentimientos de amor a otras personas, que se expresan en las manifestaciones de simpatía y camaradería. Estos sentimientos también se expresan en la solidaridad ante el dolor o la desgracia de otros, se sensibilizan con lo que ocurre a otras personas.

Estos sentimientos posibilitan el surgimiento de otros de carácter social, como la ayuda mutua, el amor a los animales y las plantas, el respeto a los héroes, también van a surgir vivencias afectivas fuertes relacionadas con el conocimientos de los objetos y situaciones que pueden provocar miedo incluso sentimientos de terror por el mal manejo educativo de los adultos ante estas situaciones, así como el surgimiento de conflictos.

Caracterización del desarrollo volitivo.

Valoran sus actos y los de sus coetáneos, hasta admiten que se han portado mal en un momento determinado, pueden llegar a ser intransigentes ante las injusticias, el egoísmo y la falsedad, también aparecen particularidades de las acciones volitivas como la terquedad y el negativismo.

Desarrollo de sentimientos.

Tienen gran sensibilidad emotiva. Sus sentimientos se tornan cada vez más estables y profundos, los de orgullo y vergüenza se desarrollan en esta edad y tienen gran importancia para la asimilación de reglas de conducta.

Los motivos lúdicos son importantísimos es esta etapa, es por ello que el juego constituye la actividad por excelencia.

Características anatomofisiológicas.

A partir de los tres años el niño continúa creciendo y aumentando de peso, pero más lentamente, en comparación con edades menores, especialmente un año.

Los órganos y sistemas del organismo aún no han determinado su crecimiento y desarrollo y los músculos extensores no están bien desarrollados y son bastante débiles, por eso el niño adopta posiciones incorrectas, es decir, baja la cabeza, mete los hombros, encorvaba espalda y hunde el pecho.

En un niño de cuatro años la frecuencia cardíaca es de noventa a ciento veinte latidos por un minuto, lo que indica que disminuye respecto a los niños de edad menor y que se hace más uniforme y rítmica. La profundidad, la frecuencia, y el ritmo de la respiración, son aproximadamente de veintiocho movimientos respiratorios por un minuto en un niño de esta edad.

Hacia los cuatro años las células del cerebro adquieren una constitución característica. Durante este período en el cerebro del niño se forman extraordinariamente rápido los filamentos nerviosos de las vías conductoras del sistema nervioso.

En el quinto año de vida aumenta considerablemente su musculatura, en particular de las extremidades interiores y se acrecienta la capacidad de trabajo de los músculos.

Al incrementar el peso del corazón se acrecienta la fuerza de las contracciones cardíacas, y se eleva la capacidad de trabajo del corazón, en esta edad también se puede apreciar el desarrollo morfológico y funcional del sistema nervioso central. Se perfecciona rápidamente el segundo sistema de señales, comienza a ampliarse el sistema muscular, se incrementa el vigor y se refuerza la movilidad.

Se producen cambios en el sistema óseo muscular del niño, solo una parte de los huesos de la muñeca de las manos y de la planta de los pies continua siendo cartilagíneo.

A los cinco años no se les puede obligar a mantener una posición inmóvil durante mucho tiempo, aún cuando no estén haciendo nada, o sentarse sin apoyar la espalda en el espaldar de la silla, ya que el esqueleto está formado por gran parte de tejido cartilaginoso y puede deformarse con facilidad.

A partir de este año, el tejido óseo muscular del tronco aún no está completamente formado y desarrollado, así como tampoco el de las manos, lo cual impide al niño realizar movimientos pequeños y precisos con facilidad. El sistema de dirección de los movimientos entrecortados, complejos por su estructura, es realizado por medio de acciones de excitación e inhibición, delicadamente diferenciados e intercomunicados. Algunas células de la corteza, y en particular el analizador motor, llegan al estado de excitación mientras otras

células contiguas se inhiben.

2.2 - Desarrollo del material docente:

La concepción de las actividades metodológicas propuestas a partir del análisis de las concepciones teóricas consultadas y el estudio de las personalidades infantiles, que por su significación histórica y psicológica, deben ser trabajadas en el proceso educativo que se desarrolla con los niños y para contribuir a la solución del problema científico metodológico, se precisó la necesidad de elaborar actividades metodológicas en función de contribuir a la preparación de los docentes para la dirección pedagógica del juego de roles en los niños del tercer ciclo del Círculo Infantil.

Estructura y concepción de las actividades.

Por la importancia que reviste la educación integral de los niños, la autora de la presente investigación se dio a la tarea de elaborar actividades metodológicas de preparación a los docentes del tercer ciclo para la dirección pedagógica del juego de roles, teniendo en cuenta las diferentes formas de organizar el sistema de trabajo metodológico, a partir de tres momentos fundamentales para su desarrollo exitoso como son: el antes, durante y después.

Tomando como punto de partida el diagnóstico inicial donde se evidenciaron las necesidades de superación de los docentes, los resultados en el diagnóstico de los niños del tercer ciclo del Círculo Infantil, la autora de este trabajo en su condición de directora, consideró oportuno la realización de diferentes actividades metodológicas las que se organizaron teniendo en cuenta: tres aspectos fundamentales:

- **Momento inicial:** se abordará la motivación hacia el tema se utilizarán videos, imágenes en la computadora, poesías, mensajes y cuentos del PAV, situaciones problémicas y tarjetas, siempre relacionadas con la temática que se trabaja u otras formas de motivación, esto depende de la creatividad del que dirige las actividades metodológicas, se comprueba la preparación previa realizada por los docentes a partir del tema y el objetivo de la actividad.

- **Desarrollo:** es el espacio o momento para lograr la integralidad del proceso pedagógico, donde debe prevalecer la demostración, el tratamiento metodológico referido a la dirección pedagógica del juego, utilizando el estilo participativo de los docentes, que estos reflejen en su modo de actuación dominio, que les permita elevar la calidad en la dirección del proceso educativo, se emplearán técnicas de trabajo en grupos, reflexiones a partir de propiciar diferentes habilidades en los docentes, entre otras.
- **Momento final:** se realiza una conclusión a partir de los criterios abordados por los participantes, en relación con el tema tratado que permita fijar los contenidos de las actividades metodológicas, el que dirige la actividad aprovecha este espacio para que valoren la preparación recibida y la evaluación del desempeño de cada uno de los participantes, determinando las necesidades para una atención diferenciada, así como la posibilidad de que ejecuten estas acciones en la práctica educativa. Se determinen las tareas u acciones a realizar por los docentes en la próxima actividad metodológica.

Estas actividades metodológicas se organizaron con el objetivo fundamental de contribuir a la preparación de docentes del tercer ciclo, derivados de las necesidades de superación en la dirección pedagógica del juego de roles, que contribuyen al intercambio, la reflexión y el análisis así como a una preparación en aspectos teóricos y metodológicos, de forma práctica lo que les permitirá asumir una acción profesional e integradora con los niños al ejecutar las diferentes actividades del proceso educativo.

Actividades realizadas a partir de las formas fundamentales del trabajo docente – metodológico:

Actividad # 1

Forma: reunión metodológica

Participan: Directivos y docentes que laboran en el tercer ciclo de vida del círculo infantil: "Granitos de Azúcar"

Tema: Reflexiones sobre las principales regularidades derivadas de las visitas realizadas en la práctica pedagógica a la conducción del proceso de dirección del juego de roles.

Objetivos:

1. Analizar las principales dificultades derivadas de las visitas a la práctica pedagógica en la dirección pedagógica del juego de roles.
2. Profundizar en las orientaciones metodológicas para el trabajo con la dirección pedagógica del juego de roles.
3. Determinar los contenidos a poner en práctica para dar tratamiento a la dirección pedagógica del juego de roles

Orden del día

1. Presentación del tema y objetivos de la reunión.
2. Análisis de las dificultades detectadas en las visitas al proceso pedagógico de la dirección pedagógica del juego de roles.
3. Debate sobre los elementos aportados por la teoría para tratar la dirección pedagógica del juego de roles.

Desarrollo:

1. Presentación del tema y los objetivos de la reunión metodológica.
2. Se realiza un análisis de las dificultades detectadas en las visitas realizadas por el equipo metodológico municipal y los directivos del centro a la práctica pedagógica de la dirección pedagógica del juego de roles.
- 3.- Se realiza el debate a partir de las orientaciones que aporta la teoría sobre el tratamiento a la metodología del juego de roles que ofrece el Programa Educativo, a partir del dominio que tienen las docentes y los directivos.
Definición de acciones a partir de las regularidades.

Acuerdos.

1. Desarrollo de **talleres metodológicos** para profundizar en la problemática abordada y proyectar las acciones metodológicas que den solución a los problemas de preparación a los docentes.

2. Desarrollo de **actividades abiertas y demostrativas** para demostrar en la práctica pedagógica los conocimientos adquiridos en los talleres metodológicos.
3. Desarrollo de visitas de **ayuda metodológica** fundamentalmente a las docentes noveles para ampliar sus conocimientos en todo lo referido al tema de juego.
4. Ejercer un mayor **control** en la práctica pedagógica al proceso de dirección del juego de roles.

Para dar cumplimiento al acuerdo # 1 de la reunión metodológica los **talleres metodológicos** propuestos permiten dar tratamiento a todo el proceso de dirección del juego de roles que permitan ubicar a los niños del tercer ciclo en el nivel de juego correspondiente a su edad.

Los temas seleccionados para el desarrollo de los talleres metodológicos responden a las regularidades definidas en la reunión metodológica.

Temas:

1. Reflexiones sobre la necesidad de conducir de manera optima la dirección pedagógica del juego de roles.
2. La dirección de los juegos de roles con los niños del tercer ciclo del Circulo Infantil.
3. Organización y planificación de los juegos de roles.
4. Como conducir el proceso de dirección del juego de roles.
5. Valoración final acerca de cómo conducir la dirección pedagógica del juego de roles.

Estructura:

Objetivo general: Preparar a los docentes del tercer ciclo para favorecer el proceso de dirección pedagógica del juego de roles.

Total de horas clases: 16

Presenciales: 10

A desarrollar cinco talleres metodológicos con una duración de dos horas clases cada uno en encuentros presenciales, y seis horas para el trabajo de autopreparación a través del desarrollo de las actividades independientes.

Objetivos específicos:

1. Sensibilizar a los docentes sobre la necesidad de conducir de manera óptima la dirección pedagógica del juego de roles.
2. Propiciar el intercambio de los docentes acerca de las características de los niños del tercer ciclo, la familia, comunidad en que viven los niños y la que rodea la institución, así como los intereses de los mismos.
3. Reflexionar acerca de la importancia de organizar y planificar los juegos de roles.
4. Propiciar el intercambio de criterios entre los docentes acerca de la dirección pedagógica del juego de roles.
5. Valorar si los docentes lograron las expectativas acerca de la dirección pedagógica del juego de roles con los niños del tercer ciclo.

Actividad # 2**Forma: taller metodológico #1**

Tema: Reflexiones sobre la necesidad de conducir de manera óptima la dirección pedagógica del juego de roles.

Objetivo: Sensibilizar a los docentes sobre la necesidad de conducir de manera óptima la dirección pedagógica del juego de roles.

Contenido: Analizar la importancia del desarrollo de los juegos de roles a partir de los criterios de los educadores y definiciones de pedagogos.

1-Momento inicial

Es importante que los docentes se sientan motivados y logren sensibilizarse con el tema para lograr su participación, por lo que la presentación debe ser impresionante, con un clima agradable, donde prevalezca el respeto, la seriedad y la aceptación.

Se debe hacer una presentación de los participantes, de manera breve y sencilla.

Para la presentación se sugiere alguna técnica como frases célebres.

Objetivo: Presentación de los participantes en el taller.

Materiales: tarjetas con frases célebres.

Desarrollo: Se escribirán frases célebres en tarjetas y se colocarán en cada silla

de los participantes, cada tarjeta llevará un número de orden, comenzará el participante que tenga el número 1.

Al dar lectura a su frase responderá las preguntas de presentación orientadas previamente.

- Nombre y apellidos
- Año de vida que trabaja.
- Años de experiencia en la enseñanza.
- ¿Qué los motiva a participar en los talleres y que esperan de ellos?
- Para la elaboración se sugiere la técnica de: si _____ no _____

Seguidamente se presenta el tema y se enuncia el objetivo de la actividad.

Segundo Momento:

A continuación se da una breve explicación sobre las características de las sesiones, donde juntos se buscan respuestas a las interrogantes que se presentan en el tema:

Se aplicará la siguiente técnica.

Se les llevará un biombo, dentro, las tarjetas con las siguientes preguntas:

¿Qué es el juego de roles? ¿Qué importancia le concedes al juego de roles?
¿Cuáles son los indicadores y niveles del juego de roles? ¿Cuáles son los niveles de juego vencidos por los niños del tercer ciclo? ¿En qué se debe caracterizar los juegos de roles?

Se les aclarará antes de empezar que cada una escogerá una de las tarjetas e iniciará el debate la que tenga la tarjeta # 1 y así sucesivamente y que en cada respuesta se deben abordar mas de un ejemplo, en el caso que no la domine la puede intercambiar con otra compañera.

Se aprovecharán las respuestas para dar a conocer ¿Qué es el juego de roles?; los juegos de roles son aquellos donde los niños imitan las acciones de los adultos mediante una situación imaginaria que surge a partir de un argumento y de los roles.

Esteva, M. B (1993) **Los juegos de roles se caracterizan por:** La existencia de un tema o argumento, la creación de situaciones imaginarias, la utilización de objetos imaginarios, reales, representativos y sustitutos, la utilización de roles y

reflejan la actividad de los adultos.

En el tercer ciclo, se dedica un tiempo específico para que los niños tengan la posibilidad de realizar diferentes tipos de juego, que son propuestos por la educadora o seleccionados por sí mismos. Durante ese horario se le presta especial atención a la dirección pedagógica del juego de roles, por su significación en la edad preescolar, estas respuestas y preguntas a la vez serán rectoras en el resto de los talleres, es decir todos los temas que se trabajen les proporcionarán conocimientos que le facilitarán estar mejor preparados teórica y metodológicamente para conducir la dirección pedagógica del juego de roles. Se dan a conocer los temas que se trabajarán en próximos encuentros y se escuchan criterios.

Cierre.

Se le dice lugar y hora del próximo taller.

Se escribe el tema del próximo encuentro en la pizarra y se les indica la actividad independiente, esta consiste en que cada una traerá para el próximo encuentro la caracterización que tienen de sus niños familia y la comunidad, tanto de sus niños como de la que rodea la institución.

Los docentes escriben en la pizarra frases o palabras sobre las expectativas que poseen acerca de este tema.

Actividad # 3

Forma: taller metodológico # 2

Tema: La dirección pedagógica del juego de roles con los niños del tercer ciclo del círculo infantil.

Objetivo: Propiciar el intercambio de los participantes acerca de las características de los niños del tercer ciclo, la familia, comunidad en que viven los niños y la que rodea la institución, así como los intereses de los mismos.

Contenido: Características de los niños del tercer ciclo, la familia, comunidad en que viven los niños y la que rodea la institución, además los objetivos y logros que contribuyen a la conducción de la dirección de los juegos de roles.

Momento inicial: Se le solicita a los docentes darle lectura a una frase que aparecerá en la pizarra

Frase “El juego debería ser considerado como una de las actividades más serias realizadas por los niños” Montaigne.

¿Qué importancia tiene la conducción adecuada del proceso de dirección de los juegos de roles? ¿Qué elementos debes tener en cuenta para seleccionar los argumentos que montarás con tus niños en el juego? ¿Cuáles son las características de los niños del tercer ciclo, la familia, comunidad en que viven los niños y la que rodea la institución? ¿Qué objetivos debemos proponernos para la conducción adecuada del proceso de dirección de los juegos de roles en los niños del tercer ciclo?

Precisamente se explicó que el taller en el día estará dedicado a ofrecerles las características de los niños tercer ciclo, la familia, comunidad en que viven los niños y la que rodea la institución, así como los intereses de los mismos, lo que les permitirá conducir el proceso de dirección de los juegos de roles, teniendo en cuenta lo antes expuesto.

Se escribe en la pizarra el tema y se orienta el objetivo.

Segundo Momento

¿Cuáles son las características de los niños tercer ciclo, la familia, comunidad en que viven y la que rodea la institución?

Cada docente deberá exponer la caracterización previamente elaborada en la actividad independiente.

Se escuchan los criterios de los docentes y en la medida que fueron refiriendo se fue anotando en la pizarra y comentando acerca de estos.

Durante esta actividad quedará elaborada la caracterización de los niños, la familia y la comunidad.

Cierre:

Cada participante deberá decir una idea donde relacione las características de los niños la familia o la comunidad con un objetivo relacionado con los indicadores o niveles del juego de roles.

El facilitador realiza las conclusiones y les planteará una interrogante la cual será respondida en el próximo taller.

¿Cómo se planifica y se organizan los juegos de roles?

Se les orienta prepararse para la próxima sesión sobre la planificación y organización de los juegos de roles.

Actividad # 4

Forma: taller metodológico # 3

Tema: Los juegos de roles en el tercer ciclo: Su organización y planificación.

Objetivo: Reflexionar acerca de la importancia de organizar y planificar el juego de roles.

Contenido: Organización y planificación de el juego de roles en el tercer ciclo del Círculo Infantil.

Primer Momento:

Se les presentará en la computadora una escena de niños jugando al argumento de la zafra azucarera y se les pedirá que comenten sobre lo observado. Luego se les preguntará:

¿Qué importancia le concedes a una correcta organización y planificación de los juegos de roles en los niños del tercer ciclo?

¿A que contribuye una buena organización y planificación en el proceso de dirección de los juegos de roles con los niños del tercer ciclo?

Las repuestas a las interrogantes deben propiciar la orientación del tema, objetivos y contenidos a tratar durante el taller.

Segundo momento:

Se invita a los participantes a buscar el tesoro escondido que se encuentra dentro del local, este serán unas tarjetas, donde aparecen las acciones metodológicas y se les solicita que den lectura (en cada tarjeta aparece una acción metodológica) y expliquen en qué consiste cada una.

Acciones metodológicas para la conducción del proceso de dirección de los juegos de roles.

- Diagnosticar la preparación de los docentes.
- Diagnosticar los intereses de los niños
- Sugerencias que le dan los niños y la familia a la educadora para jugar.
- Determinar los indicadores y niveles del juego de roles en el tercer ciclo.
- Determinar los roles y argumentos para el juego.

- Determinar los medios de enseñanzas y atributos.
- Determinar las formas de organización del proceso de dirección y métodos y procedimientos de los juegos de roles para su conducción.
- Prever el control y la valoración de los juegos de roles y de los resultados alcanzado por los niños.

Luego se abordará de manera individual la acción referida a la organización del juego de roles sobre la dinámica de trabajo en grupos, estimulando la experiencia de sus participantes en un ambiente de cuestionamiento reflexivo individual y cooperando sobre cómo conducir el proceso de dirección de los juegos.

Se formaran equipos con los participantes y seleccionará un facilitador por cada equipo.

Preguntarle a cada participante ¿Cómo conducir el proceso de dirección de los juegos de roles?

Responder la pregunta, individualmente por escrito, en un tiempo de hasta 20 minutos. Socialización de las respuestas individuales en el equipo, el facilitador garantizará las sugerencias de actividades que determinó cada participante en forma cooperada en el grupo pequeño se analizará la posible vía de solución a cada actividad.

Intercambiar en este sentido, poner ejemplos de los contenidos seleccionados de la parrilla, de acuerdo a los contenidos que poseen. Propiciar en el debate, que se seleccionen contenidos teniendo en cuenta los diferentes momentos de la dirección pedagógica de los juegos de roles: Planificación, organización, ejecución y control, evaluación.

Cierre:

Cada participante deberá decir una idea positiva acerca del tema debatido durante el taller, se irán escribiendo en la pizarra.

Se les orientará la actividad independiente que consistirá en planificar una actividad de juego con un argumento seleccionado por el propio docente, teniendo en cuenta los diferentes momentos.

Actividad # 5

Forma: taller metodológico # 4

Tema: Cómo realizar la dirección pedagógica del juego de roles.

Objetivo: Propiciar el intercambio de criterios entre los participantes acerca de cómo conducir el proceso de dirección pedagógica del juego de roles.

Contenido: Planificar ejemplos de argumentos de los juegos de roles. Su ejecución y control.

Primer momento.

Iniciaremos el taller con la observación de algunos argumentos de los juegos de roles en la computadora, que le brinde ejemplo de cómo conducir el proceso de dirección pedagógica del juego de roles.

Realizar las siguientes preguntas:

¿Qué posibilidades nos brindan estos argumentos para una correcta dirección pedagógica del juego de roles? ¿En qué momentos se controlan los juegos de roles y se evalúan? ¿Cómo lo haces? ¿Cómo podemos utilizar estas opciones en el proceso de dirección pedagógica del juego de roles?

Después de escuchar varias intervenciones se plantea el tema del taller y se orienta el objetivo propuesto.

Segundo momento.

Luego se le dará la oportunidad a cada participante para que exponga de forma lógica y coherente el argumento que se le orientó planificar en la actividad independiente.

Al finalizar esta primera etapa se les pide a los participantes que demuestren otros argumentos planificados, se realizan intercambio de opiniones, criterios, ideas.

El facilitador deberá dar sus criterios al respecto.

Aprovechan este momento para ofrecer ejemplos de argumentos donde se conduzca y dirija adecuadamente el mismo.

Esta necesita un momento importante para retroalimentar los temas ya tratados en los talleres anteriores, relacionados con la dirección pedagógica del juego de roles, así como para unificar criterios acerca del tema.

Cierre.

Se sugiere utilizar en esta parte una técnica de cierre que aparece en la página 93 del libro Dinámica de grupo en Educación: su facilitación, de Raquel B. M y otros.

Técnica: El completamiento de frases.

Objetivo: Recoger la opinión de cada integrante con respecto a los resultados del trabajo grupal realizado.

Materiales: hoja de papel para cada docente, pizarra.

En la pizarra se refleja una serie de frases incompletas, las cuáles inducirán respuestas por parte de los integrantes del grupo, estas frases deben estar relacionadas y dirigidas al trabajo realizado y a la temática analizada.

Las frases pueden ser:

En este grupo:

Reflexioné _____

Me demostró _____

Aprendí _____

Me faltó _____

Me sugirió _____

Una pregunta que todavía tengo es _____

Pasos a seguir.

El facilitador le entrega una hoja de papel con las frases. Plantea que las completen de forma independiente (no es necesario poner el nombre).

Una vez recogidas todas las hojas, el facilitador leerá en alta voz las respuestas. Comentaré la más relevante.

Al finalizar seleccionarán al azar una tarjeta que les indica un argumento y les solicitará traer para la próxima sesión ese argumento planificado, organizado, la forma de ejecutarlo y controlarlo.

Las despedimos, agradeciendo su participación y la meta de volver a encontrarnos.

Actividad # 6

Forma: taller Metodológico #5

Tema: Valoración final acerca de cómo conducir la dirección pedagógica del juego de roles.

Objetivo: Valorar si los docentes lograron las expectativas acerca de cómo conducir el proceso de dirección de los juegos de roles con los niños del tercer ciclo.

Contenido: La misión de la educación preescolar.

Primer momento.

Se sugiere para comenzar el último taller la siguiente técnica.

Escribir en la pizarra el siguiente tema:

Objetivo principal del programa educativo en la edad preescolar.

Mediante la lluvia de ideas cada participante aportará frases que ayuden a completar este objetivo.

“Lograr el máximo desarrollo posible de cada niño, mediante la elaboración de un sistema de influencias pedagógicas sistemáticamente organizadas y estructuradas, dirigidas al desarrollo de las distintas esferas de la personalidad en correspondencia con las particularidades de esta edad, lo cual debe garantizar una preparación óptima del niño para la vida escolar”.

¿Qué aprendieron en estos talleres? ¿Cómo contribuye el juego de roles al cumplimiento del objetivo de la Educación Preescolar en nuestro país?

¿Cómo influye el juego de roles en los niños del tercer ciclo para su ingreso al grado preescolar y la vida escolar?

Después de escuchar varias intervenciones se sugiere introducir el tema y el objetivo.

Segundo momento.

Con la ayuda de todos los participantes se realizará un resumen de cada uno de los temas tratados en cada uno de los talleres y se irán escribiendo en la pizarra.

Luego se les planteará:

¿Qué les aportaron estos talleres en su vida profesional? ¿Cómo contribuyeron estos talleres en su preparación para conducir el proceso de dirección de los juegos de roles?

Intercambiar opiniones.

Cierre.

El facilitador resume los aspectos abordados, agradece a los participantes y los invita a realizar una técnica de cierre, que aparece en la página 94 del libro “Dinámica de grupo en Educación: su facilitador”, de Raquel B M y otros.

Técnica: La palabra clave.

Objetivo: Permitir al facilitador retroalimentarse de las vivencias, opiniones, etc. de los participantes en relación con las sesiones realizadas.

Pasos a seguir.

Se les dice a los participantes que cada uno exprese con una palabra lo que piensa o siente en relación con los temas trabajados.

A continuación se inicia la ronda. Se recoge cada palabra expresada.

Esta técnica le permite al facilitador conocer de manera resumida la impresión que los talleres han dejado en cada integrante del grupo y proponerse nuevas metas.

Actividad # 7

Forma: visita de ayuda metodológica.

Objetivo: Demostrar los elementos esenciales para la organización, ejecución y control del juego de roles.

Desarrollo:

Utilizando los criterios para evaluar la calidad del proceso se observarán diferentes actividades del proceso en sus formas de organización (juego, actividad independiente y complementaria) y se realizará un análisis de los resultados para constatar cuáles son los aspectos mejor logrados y determinar cuáles requieren de una mayor atención. Estos elementos sirven de base para el seguimiento y evolución que experimenta el docente.

Momento final: se registrará la evaluación de los docentes destacando los aspectos mejor logrados y los que requieren de una mayor atención. Se derivan recomendaciones metodológicas para el perfeccionamiento de la preparación de los docentes. Se orientará estudiar con profundidad los criterios de calidad (Anexo 3) y los indicadores a tener en cuenta para una buena actividad con el objetivo de participar en la próxima actividad realizar una actividad demostrativa. (A cada docente se le dará uno de los criterios de calidad y los indicadores para una buena actividad, para lograr su activa participación en el debate después de

observada la actividad de juego).

Actividad # 8

Forma: actividad demostrativa.

Momento inicial: se invitarán a los docentes al gabinete para iniciar el análisis de la actividad demostrativa, se constatará la preparación previa que realizaron para el desarrollo de esta.

Objetivo: Demostrar como aplicar los contenidos trabajados en los diferentes talleres metodológicos sobre la planificación, ejecución y control, y evaluación de las actividades de Juego con carácter desarrollador.

Desarrollo:

Se organizará de manera que todos los docentes previstos puedan observar la actividad. La actividad la desarrollará la subdirectora docente, directora o algún docente de experiencia. Se realiza un análisis de la organización realizada a partir de su metodología. Aquí se constatará la preparación de los docentes en los temas que antecedieron a esta actividad y se irá registrando en todo momento el desempeño individual de cada uno. Observación de la actividad (que se realizará preferentemente con los niños)

Argumento previsto para la actividad de juego demostrativa.

Argumento: “La policlínica”

Método: práctico.

Procedimientos: explicaciones, preguntas, proposiciones, conversaciones, consejos.

Roles: médico, enfermera, estomatólogo, técnico de laboratorio y pacientes.

Materiales: batas blancas, jeringuillas, estetoscopio, hojas de papel, lápiz, cartulina, lápices de colores, pegamento, materiales desechables.

Etapas de planificación

1.- Observación en el video donde se pueda apreciar la labor que realizan en la policlínica los profesionales según las especialidades.

2.- Conversación con los niños acerca de cada una de estas profesiones según sus vivencias y lo observado en el video. Explicarles el significado de los siguientes vocablos: Estomatólogo, Laboratorio, Técnico y otras que puedan surgir

en el transcurso de la conversación.

3.- Realizar actividades plásticas y luego expresen oralmente lo que hicieron.

4.- Invitarlos a construir una policlínica en el círculo.

5.- Seleccionar los diferentes roles que asumirán cada uno de los niños y niñas teniendo en cuenta sus intereses y preferencias.

6.- Invitarlos a seleccionar dentro de los atributos existentes cuales les pueden servir de acuerdo con el rol que realizará cada uno, y cuales atributos les faltan.

7.- Se confeccionarán los atributos que faltan con la ayuda de los niños y la familia.

Etapas de ejecución y control

1.- Conversación inicial

Comenzaré invitando a los a jugar a la policlínica.

Preguntar: ¿Quiénes serán los médicos? ¿Y las enfermeras? ¿Quién será el médico estomatólogo? ¿Y los asistentes del médico estomatólogo? ¿Y los pacientes y el chofer de la ambulancia? ¿Con qué atributos jugarán? ¿En qué lugar? ¿Con quién?

2.- A medida que los niños determinen, a qué, con qué y con quién jugarán, se les invitará a que busquen todo lo que necesitan para jugar y que preparen por si solos el lugar, paulatinamente formarán pequeños grupos según el argumento y el rol seleccionado.

Tener en cuenta que los pacientes se incorporarán al argumento seleccionado que puede ser la familia, la farmacia, la zafra. etc.

3.- Después que los niños hayan iniciado el juego, las educadoras y auxiliares pedagógicas asumirán un rol determinado utilizando varias variantes.

Variante 1

La educadora será el médico y atenderá a los primeros pacientes que van llegando al Cuerpo de Guardia, realizando las secuencias de acciones que el mismo hace, primeramente recogiendo los datos generales del paciente, lo reconoce y receta según la enfermedad, puede orientar a la enfermera que lo cure, lo inyecte o remitirlo para el hospital pues está muy grave, ordena llamar al chofer de la ambulancia para que lo lleve para el hospital, así sucesivamente irá

creando diferentes situaciones que le dan un orden lógico a la secuencia de acciones.

Variante 2

Ocupará el rol de la enfermera, ayudará al médico en la atención de cada uno de los pacientes, curando, inyectando, suministrando medicamentos, organizando los pacientes en caso preciso y manteniendo la higiene y organización de la consulta.

Variante 3

Ocuparán el rol del médico estomatólogo y realizarán las secuencias de acciones del mismo, revisarán la boca y hará las anotaciones, empastarán dientes, extraerán muelas y enviarán algunos pacientes para que la enfermera lo inyecte y recetará medicamentos para el dolor.

Variante 4

Ocupará el rol del asistente estomatólogo y ayudará al médico en la preparación de los materiales y los instrumentos que este utiliza.

Así sucesivamente puede ocupar diferentes roles principales o secundarios dando consejos, proponiendo ideas para que no decaiga el interés del niño/a o surjan situaciones negativas, tratando siempre a medida que avance el juego, el adulto ocupe roles cada vez más secundarios hasta llegar a ser pacientes y promoverán acciones que enriquezcan la atmósfera, por ejemplo:

Cuando llegue a la consulta una embarazada, una madre con niño, o un accidentado, cederle el lugar para que lo atiendan primero, también puede proponerle al médico que lo examine o le recete algún medicamento. Etc.

Etapa de evaluación

Se realizará la conversación final en pequeños grupos, esta debe ser informal, breve y dinámica.

Preguntar: ¿A qué jugaron? ¿Jugaron bien? ¿Por qué ustedes creen que jugaron bien? ¿Qué hiciste para que puedas decir que jugaste bien?

A los pacientes se les puede preguntar: ¿El médico te atendió bien? ¿La enfermera inyecta y cura bien? ¿Por qué tú dices que te atendieron bien?

Así sucesivamente hasta que lo haga con todos los pequeños grupos.

Actividad # 9

Forma: visita de control.

Objetivos:

- Valorar el cumplimiento de los objetivos metodológicos que se trazaron.
- Valorar la calidad de las actividades de juego realizadas.
- Evaluar el nivel de juego alcanzado por los niños y el desempeño de los docentes.

Desarrollo:

Observación de las actividades del proceso (juego, actividad independiente) con la utilización de los criterios de calidad y los indicadores para una buena actividad. Se observará el seguimiento al diagnóstico de los niños.

Momento final: se registrará la evaluación de los docentes destacando los logros y dificultades. Se derivan sugerencias metodológicas para el perfeccionamiento de la preparación de los docentes.

Propuesta de argumentos.

Argumento: “La construcción”

Método: práctico.

Procedimientos: explicación, conversación, preguntas, preposiciones, sugerencias y consejos.

Roles: albañiles, carpinteros, pintores, jefes de brigada.

Materiales: diferentes materiales de desecho (Cajitas vacías de medicamentos, pomos plásticos, latas de compota jugos o refrescos, papeles, lápices, tarjetas, cajas grandes de cartón), bloques de construcción etc.

Etapas de planificación

1- Presentación del video didáctico del constructor, donde aparecerán los diferentes oficios: el albañil, electricista, carpintero, plomero, pintores.

2.- Conversación con los niños acerca de cada una de estas profesiones según sus vivencias y lo observado en el video. Explicarles el significado de los siguientes vocablos: albañil, plomero, mezcla y otras que puedan surgir en el transcurso de la conversación.

3- Observación de las láminas: también durante la actividad independiente de por la tarde, los niños observarán láminas que reflejen los distintos tipos de

actividades que se desarrollan en la construcción, con el objetivo de precisar y enriquecer las representaciones que tienen al respecto.

4.- Realización de actividades musicales con la canción El carpintero y El constructor: Audición de las canciones, conversación con los niños acerca de la letra de las canciones, realizar movimientos corporales siguiendo el ritmo de la canción, cantar la canción con ayuda de diferentes instrumentos musicales.

5.- Realizar actividades plásticas y luego expresen oralmente lo que hicieron.

6.- Invitarlos a construir un edificio en el círculo.

7.- Seleccionar los diferentes roles que asumirán cada uno de los niños y niñas teniendo en cuenta sus intereses y preferencias.

8.- Invitarlos a seleccionar dentro de los atributos existentes cuales les pueden servir de acuerdo con el rol que realizará cada uno, y cuales atributos les faltan.

9.- Se confeccionarán con la ayuda de la familia todos los atributos que faltan.

Etapa de ejecución y control.

Conversación inicial

1.-Se realizará a través de las siguientes preguntas: ¿Quiénes son los niños que les gustaría jugar con la seño al constructor? ¿Qué niño será el albañil? ¿Y los carpinteros, electricistas y pintores? ¿Quién será el jefe que dirigirá la obra? ¿Con qué atributos van a jugar? ¿Dónde van a construir el edificio?

2.- A medida que los niños seleccionen a qué, con qué y con quién van a jugar, se les invita a que seleccionen todo lo que necesitan y preparen por si solos el lugar.

3.- Después que los niños hayan iniciado el juego, las educadoras auxiliares pedagógicas asumirán un rol determinado utilizando diferentes variantes.

Variante 1

La educadora será la jefa de la construcción y realizará las siguientes acciones: dirigirá la obra indicándole a cada uno de los trabajadores como van a realizar la obra, les exigirá que tienen que usar el casco protector, así como todos los pasos a seguir para realizar la construcción del edificio, el lugar y la forma, parará la obra en caso que halla alguna dificultad o falte un material, también puede ser para merendar o almorzar y así sucesivamente irá creando otras situaciones.

Variante 2

La educadora ejercerá el rol del albañil, en este caso realizará acciones de batir mezclas y levantar paredes exigiéndoles a los ayudantes que utilicen todos los materiales que realmente necesitan para que quede mejor la construcción después le ordenará al carpintero que ya puede poner las puertas y las ventanas y otra educadora hará la función de carpintero, otro de pintor, otro de plomero etc.

Etapas de evaluación.

Se realizará la valoración final en pequeños grupos: ¿A qué jugaste hoy? ¿Te gustó el juego? ¿Por qué te gustó el juego? ¿Qué construyeron hoy? ¿Cómo les quedó la construcción? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Quiénes fueron los niños que mejor jugaron? ¿Por qué fueron los niños que mejor jugaron? ¿Qué harían para jugar mejor mañana?

Argumento: “El mercado agropecuario”

Método: práctico.

Procedimientos: explicación, conversación, preguntas, preposiciones, sugerencias y consejos.

Roles: dependientes, administrador, auxiliar de limpieza, chofer del carro de la mercancía.

Materiales: diferentes materiales de deshecho (papeles de periódicos viejos, cartulina, cartón de cajas, tempera, acuarela, pegamento, pomos plásticos etc.)

Etapas de planificación.

1- Observación de las láminas: durante la actividad independiente de por la tarde, los niños observarán láminas que reflejen los distintos tipos de actividades que se desarrollan en los mercados, con el objetivo de precisar y enriquecer las representaciones que tienen al respecto.

2.- Conversación con los niños acerca de cada una de estas profesiones según sus vivencias y lo observado en las láminas que se le presentaron.

4.- Realización de actividades musicales con diferentes pregones (el camión de plátanos, el manicero, la dulce guayaba, traigo frijoles)

--- Audición de los pregones

--- Conversación con los niños acerca de la letra de los pregones.

--- Cantar los pregones con ayuda de diferentes instrumentos musicales.

5.- Realizar actividades plásticas donde los niños y niñas reflejen estas actividades y luego expresen oralmente lo que hicieron.

6.- Seleccionar los diferentes roles que asumirán cada uno de los niños y niñas teniendo en cuenta sus intereses y preferencias.

8.- Invitarlos a seleccionar dentro de los atributos existentes cuales les pueden servir de acuerdo con el rol que realizará cada uno, y cuales atributos les faltan.

9.- Se confeccionarán con la ayuda de la familia todos los atributos que faltan.

Etapas de ejecución y control.

1.-Se realizará a través de las siguientes preguntas: ¿Quiénes son los niños que les gustaría jugar con la seño al agromercado? ¿Qué niño será el dependiente? ¿Quién será el administrador? ¿Con qué atributos van a jugar? ¿Dónde van a poner el mercado?

2.- A medida que los niños seleccionen a qué, con qué y con quién van a jugar, se les invita a que seleccionen todo lo que necesitan y preparen por si solos el lugar.

3.- Después que los niños hayan iniciado el juego, las educadoras auxiliares pedagógicas asumirán un rol determinado utilizando diferentes variantes.

Variante 1

La educadora será la administradora y recibirá la mercancía que llega, acomodará todos los estantes con la mercancía, pondrá la tablilla con los precios, les explicará a los dependientes como van a vender la mercancía, atenderá las quejas de algunos clientes etc.

Variante 2

Una de las auxiliares pedagógicas será la dependiente y realizará todas las acciones de un dependiente, despachará, cobrará etc., y las otras serán los clientes

Etapas de evaluación

Conversación final.

Se realizará en pequeños grupos y se les preguntará: ¿A qué jugaron hoy? ¿Les gustó jugar en el argumento del agro-mercado? ¿Por qué?

¿Cuáles fueron los niños que mejor jugaron? ¿Por qué?

2.3- Conclusiones del material docente

Hasta aquí, se puede llegar a las siguientes valoraciones:

- Las actividades metodológicas que se sugieren en este material docente contribuyeron a la preparación de los docentes para la correcta dirección pedagógica del juego de roles en el tercer ciclo del Círculo Infantil.
- La realización de las diferentes vías de trabajo metodológico demostraron la efectividad de las actividades metodológicas sugeridas, al lograr la transformación en la preparación científico metodológico de la muestra seleccionada.
- Los criterios de directivos y educadores acerca del valor de la experiencia fueron positivos.
- Se le recomienda a directivos y docentes del Círculo Infantil que analicen las propuestas que se presentan en este material docente, para la correcta dirección pedagógica del juego de roles con los niños a partir de sus necesidades.
- Lo anteriormente expresado presupone, que el Círculo Infantil, sea una fuente generadora de acciones formativas y desarrolladoras que promueva la motivación y la preparación de los niños.

EPÍGRAFE III. APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA

3-1- Diagnóstico Inicial

Para realizar esta investigación, se parte de la determinación del estado inicial de la preparación de los docentes para conducir el proceso de dirección de los juegos de roles en los niños del tercer ciclo, también fue necesario precisar el nivel de desarrollo alcanzado por los mismos, en este sentido se utilizaron elementos aportados por estos para la aplicación de los diferentes instrumentos de investigación.

La muestra de docentes quedó constituida de la siguiente manera: solo 2 son educadoras licenciadas, 3 son educadoras noveles recientemente convertidas de ellas, 2 en quinto año de la licenciatura, 1 en cuarto año de la licenciatura, 3 son auxiliares pedagógicas y no cursan estudios y 1 subdirectora docente licenciada que se encuentra en la primera versión de la maestría, para un total de 9 docentes muestreados.

Se aplicó entrevista a las docentes de la muestra para constatar la preparación que poseen para la dirección de los juegos de roles en los niños (ver anexo # 2). En ella el 100% de las docentes le confieren gran importancia al juego de roles y refieren que es la actividad fundamental en la edad preescolar por que es donde el niño se siente más a gusto, los niños se divierten mucho al realizarlo y es de gran entretenimiento. Al referirse a los diferentes tipos de juegos que conocen, 5 docentes para un 55.5 % mencionan a los juegos de construcción, juegos de roles y los juegos de movimiento como los que más ponen en práctica y no tienen en cuenta otras variantes de juego aunque aparecen en diversas bibliografías, sólo 1 para un 11.1 % hacen referencia a los juegos de agua y arena, a los juegos tradicionales y los musicales.

De los 9 docentes se pudo constatar que 5, para un 55.5 % no logran dirigir correctamente el juego, afirman además que se crean las condiciones para el desarrollo del juego, según las condiciones que tengan y con los medios que tengan, cuentan con algo muy positivo y es que el juego forma parte del horario de vida de los niños, además expresan que dirigen los juegos de roles teniendo en cuenta solamente las orientaciones dadas en el programa sin apoyarse en otras

bibliografías u otras vías.

El 100% de la muestra seleccionada se refirió a que las acciones que emplean para conducir la dirección de los juegos de roles son las establecidas en el programa y en las diferentes bibliografías estudiadas pero no se crean otras, teniendo en cuenta el diagnóstico a docentes, niños, familia y comunidad donde viven y que les rodea a la institución. Plantean además que para conducir el proceso de dirección de los juegos de roles conversan con los niños y le explican algunas dudas que tengan relacionadas con el rol que están desempeñando.

El 100% de las docentes consideran que se realizan preparaciones metodológicas que tratan cómo dirigir el juego de roles; pero no tienen plena conciencia de cómo planificar los diferentes roles al tener en cuenta el diagnóstico de docentes, niños, familia, comunidad donde viven y comunidad que rodea la institución y no se sabe como hacerlo de manera práctica, la autora de este trabajo valora que le faltan habilidades y conocimientos para planificar, regular y ejecutar esta importante actividad educativa.

Al explicar como contribuir a perfeccionar las dificultades que tienen los niños en los niveles de juego el 100% de las docentes expresaron que se apoyaban en las demostraciones para que de esta forma los niños logran alcanzar niveles superiores, los 9 docentes para un 100 % opinan que se le deben impartir temas relacionados con elementos más significativos de los juegos de roles, de forma teórica y práctica.

Para seguir constatando lo anterior se observaron 18 sesiones de juegos de roles apreciándose el siguiente resultado (Ver anexo #3): En 14 juegos de roles observados lo que representa el 77,7 %, se constató que no es sistemática la creación de las condiciones necesarias para el desarrollo de los diferentes momentos del mismo.

En el 79.3 % de los juegos de roles observados no se tuvo en cuenta el diagnóstico de los niños, familia y comunidad. En este resultado se demuestra además, que es insuficiente la preparación que poseen las educadoras para conducir el proceso de dirección de los juegos de roles.

Como resultado del estudio de documentos (ver anexo # 4), se pudo realizar las

siguientes valoraciones: para ello fue revisado el plan metodológico anual, las actas de los colectivos de ciclos y en todos los documentos se pudo apreciar que se planifican algunas actividades y se toman pocos acuerdos encaminados al proceso de dirección de los juegos de roles.

También se muestrearon 21 evaluaciones sistemáticas, se revisó además el plan metodológico anual, las actas del colectivo de ciclo (ver anexo 4), en cuanto a las evaluaciones sistemáticas se obtuvo información que sirvió de base para hacer un análisis complementario de los resultados derivados de las observaciones realizadas a al juego de roles, ello corroboró que no siempre se registran estos, ni se tiene en cuenta el diagnóstico de los niños y los niveles e indicadores adquiridos, según orientaciones del MINED, 1995; en los documentos revisados se pudo apreciar que se planifican algunas actividades y se toman pocos acuerdos encaminados al proceso de dirección de los juegos de roles.

Se aplicó Técnica TKG (ver anexo #9), con el objetivo de determinar las necesidades de superación de los docentes y como resultado se obtuvo lo siguiente:

De las 9 docentes, objeto de investigación que representan el 100% plantean limitaciones en la dirección del proceso de dirección, de los juegos de roles con los niños del tercer ciclo del Círculo Infantil.

El 100 %, de las docentes, conocen en sentido general, los indicadores del juego, su importancia y tipos de dirección pero tienen limitaciones con respecto al conocimiento que deben poseer de cómo conducir del proceso dirección en los niños de este ciclo. Dirigen los juegos de roles teniendo en cuenta solamente las orientaciones dadas en el programa sin apoyarse en otras bibliografías, conocen que la dirección pedagógica que deben utilizar es la óptima pero carecen de habilidades para ponerla en práctica y planificar y regular esta importante actividad educativa.

Al entregárseles las hojas de papel, donde plasmaron el orden de preferencia de los contenidos para conducir el proceso de dirección de los juegos de roles a los niños del tercer ciclo se seleccionaron los siguientes:

Los tipos de dirección, forma de realización del diagnóstico, indicadores, niveles y

características psicológicas de los niños del tercer ciclo.

En cuanto a la muestra de niños quedó constituida por 15 niños del cuarto año de vida y 15 del quinto año de vida, para un total de 30 niños.

Tipos de argumentos y roles a desempeñar los niños.

Los docentes conjuntamente con los niños seleccionaron el argumento de la familia, la escuelita y el médico los que los desempeñaron de la siguiente forma: 9 niños para un 30,2% logran realizar las acciones con una secuencia lógica reflejando de manera creadora la actividad y las acciones que realiza, 7 para un 23,3% realizan acciones lúdicas vinculadas entre sí que conforman la trama del juego y reflejan de forma creadora las acciones de los adultos, 5 niños para el 16,6% asumen roles diversos exigen el cumplimiento de las reglas que estos llevan implícitos, 7 para el 23,3% se denominan por un rol y actúan en consecuencia con este, además exigen el cumplimiento de sus reglas, 4 niños lo que representa el 13,3% crean situaciones lúdicas que enriquecen el contenido del juego, e incluyen variados objetos sustitutos e imaginarios. 5 niños, para un 16.6 % desarrollan situaciones lúdicas con la utilización de objetos sustitutos e imaginarios y crean situaciones para enriquecer la trama del juego incluyendo variados objetos sustitutos e imaginarios, 10 niños para el 30 % introducen en sus acciones algunos objetos sustitutos e imaginarios, 11 niños para el 36,6 % se ponen de acuerdo para planificar y organizar juegos conjuntos, en cuyo desarrollo mantienen relaciones reales que regulan el curso del argumento.

En 11 niños para un 36.6 % se ponen de acuerdo con otros niños para organizar un juego y durante este mantiene relaciones estables que pueden incluir la subordinación de roles, 13 niños para el 43.3 % juega con otros niños a partir del rol que se atribuye pero no se pone de acuerdo para organizarlo ni planificarlo de conjunto con sus amiguitos. (Ver anexo 1).

Las insuficiencias precisadas anteriormente sobre la preparación de las docentes en la dirección pedagógica del juego de roles con los niños del tercer ciclo fueron también corroboradas en el seguimiento al proceso educativo a través de las observaciones realizadas a los juegos de roles y en las entrevistas.

3.2- Evaluación de la factibilidad de las actividades metodológicas a partir de las formas del trabajo metodológico aplicadas.

En esta etapa se presenta el resultado obtenido con la aplicación del método resolución de problemas con experimentación sobre el terreno, aquí se pudo corroborar la efectividad de la aplicación de las acciones metodológicas dirigidas a la preparación de los docentes para conducir el proceso de dirección de los juegos de roles con los niños del tercer ciclo.

La preparación de los docentes a través de las diferentes acciones propiciaron el debate respecto a los aspectos teóricos sobre la conducción del proceso de dirección de los juegos de roles, el 90% de las docentes refieren que fueron muy interesantes, además el 95% de la muestra seleccionada respondieron de forma correcta las preguntas realizadas, y todas coincidieron al plantear que se sintieron motivados y mejor preparados en los referente al proceso de dirección de los juegos de roles para elevar los indicadores en los niños, pues le permitieron conducir el proceso de dirección de los juegos de roles, reconocen la importancia del mismo para los niños, crean las condiciones para el desarrollo del juego y utilizan variados medios y atributos con mayor calidad. El 100% de la muestra seleccionada tienen en cuenta el diagnóstico a docentes, niños, familia, comunidad donde viven y la comunidad que rodea la institución, para conducir la dirección de los juegos de roles. El 100% de los docentes tienen una conciencia de cómo planificar los diferentes roles.

Al finalizar la puesta en práctica de las acciones metodológicas de preparación a las docentes, se constató los conocimientos adquiridos por éstas en el dominio y aplicación de las acciones. Además de lo anterior, se sometió a los docentes a evaluación cualitativa en cada una de las acciones de preparación desarrolladas, para determinar el nivel de conocimientos que poseen para favorecer a la conducción del proceso de dirección de los juegos de roles en los niños.

Para seguir constatando lo anterior se observaron 20 sesiones de juego de roles apreciándose el siguiente resultado (Ver anexo #3): En 19 juegos de roles observados lo que representa el 95 %, se constató que fue sistemática la creación

de las condiciones necesarias para el desarrollo de los diferentes momentos del mismo y solo en 1 lo que representa el 5 % no fue sistemática la creación de las condiciones necesarias para el desarrollo de los diferentes momentos del mismo. Como resultado del estudio de documentos (ver anexo #4), se muestrearon 23 evaluaciones sistemáticas, se revisó además el plan metodológico anual, las actas del colectivo de ciclo, en cuanto a las evaluaciones sistemáticas se obtuvo información que sirvió de base para hacer un análisis complementario de los resultados derivados de las observaciones realizadas a al juego de roles, ello corroboró que se registran estos teniendo en cuenta el diagnóstico de los niños y los niveles e indicadores adquiridos, se pudo apreciar además que se planifica mayor numero de actividades, además se toman acuerdos suficientes donde se evidencia mayor trabajo con dicha temática.

La concreción de las acciones metodológicas en el contexto del proceso de dirección de los juegos de roles, aún sin dar solución completa a la totalidad de las insuficiencias generadas en el mismo en el tercer ciclo, denota sus potencialidades para lograr un óptimo desarrollo del proceso del mismo.

Como puede apreciarse, la realidad presentada por la información proporcionada, constituye una evidencia transparente de la significación real de la aplicación de las acciones metodológicas y talleres en el ámbito institucional; cuestión que contribuye a la validez del problema científico metodológico presente en esta investigación.

Estas actividades metodológicas han repercutido de manera significativa en la preparación alcanzada por los docentes al contribuir al desarrollo del proceso de dirección de los juegos de roles como una necesidad y prioridad dentro de la Política Educacional Cubana. Y en correspondencia con lo anterior Contribuir al máximo desarrollo posible en cada infante para que permita elevar la calidad del proceso educativo.

A continuación se resaltan las principales transformaciones cualitativas operadas en la muestra objeto de investigación.

- Motivación de los docentes para integrar los elementos fundamentales del proceso de dirección de los juegos de roles con los niños del tercer ciclo del Círculo Infantil.
- Elevación del nivel de conocimiento de los docentes sobre el tema analizado.
- Estimulación por parte de los docentes para dirigir el proceso de dirección de los juegos de roles.
- Creación de medios de enseñanza por parte de la familia.

Además de lo anterior se sometió a los docentes a evaluación cualitativa en cada uno de los talleres para determinar el nivel de conocimientos que poseen para conducir el proceso de dirección de los juegos de roles. (Ver anexo 7)

Es significativo destacar el grado de aceptación que fueron adquiriendo las educadoras durante la aplicación de las actividades, confeccionando fichados e incorporando nuevas bibliografías relacionadas con el juego de roles. Los directivos de la institución desarrollaron actividades demostrativas y abiertas de preparación a las familias relacionadas con el tema; se realizó el festival de materiales desechables que involucró a la familia, niños, comunidad y trabajadores de la institución con gran éxito.

Los docentes conjuntamente con los niños seleccionaron diversidades de argumentos propios de la comunidad tales como la zafra azucarera, la dulcería, la escuela, la policlínica, entre otras los que los desempeñaron de la siguiente forma 27 niños para un 90.0 % logran realizar las acciones con una secuencia lógica reflejando de manera creadora la actividad y las acciones que realiza, 26 para un 88.7 % realizan acciones lúdicas vinculadas entre sí que conforman la trama del juego pero no reflejan de forma creadora las acciones de los adultos, 27 para un 90.0 % de los niños asumen roles diversos exigen el cumplimiento de las reglas que estos llevan implícitos, 28 niños para un 93.4 % se denominan por un rol y actúan en consecuencia con este pero no exigen el cumplimiento de sus reglas, 29 lo que significa el 96.6% de los niños crean situaciones lúdicas que enriquecen el contenido del juego, e incluyen variados objetos sustitutos e imaginarios, 28 niños lo cual representa el 93.4 % desarrollan situaciones lúdicas

con la utilización de objetos sustitutos e imaginarios pero no crean situaciones para enriquecer la trama del juego incluyendo variados objetos sustitutos e imaginarios, 27 niños para un 90.0% introducen en sus acciones algunos objetos sustitutos e imaginarios, 28 niños para un 93.4% se ponen de acuerdo para planificar y organizar juegos conjuntos, en cuyo desarrollo mantienen relaciones reales que regulan el curso del argumento, 26 niños para un 88.7 % se ponen de acuerdo con otros niños para organizar un juego y durante este mantiene relaciones estables que pueden incluir la subordinación de roles. (Ver anexo 6).

Las docentes dirigieron los juegos de roles teniendo en cuenta las cuatro fases de los mismos, lograron en la planificación tomar como punto de partida además los primeros años de vida de los niños y niveles e indicadores vencidos, diagnosticar los intereses de los niños, por medio de conversaciones de diversos temas, lograron aprovechar todas las oportunidades que le brinda el medio circundante para enriquecer las experiencias acerca de los roles que desempeñan las personas que rodean a los niños, lograron aprovechar todos los objetos posibles en correspondencia con los diferentes roles que desempeñan las personas y explicarles su uso, confeccionaron los materiales a utilizar en cada rol de colores llamativos y que sean del interés de esos niños.

Lograron mayor familiarización de los niños con el rol a introducir, lo cual se puede valorar con los padres para que realicen paseos y le brinden explicaciones sobre el argumento a introducir. Y motivaron a los niños previendo la motivación, mediante una narración, conversación o situaciones problemáticas acertadas sobre un rol en específico.

Al organizar los juegos de roles previeron la organización del juego y las reglas a cumplir por cada niño. Analizaron los indicadores y niveles del juego de roles en el tercer ciclo, lograron determinar los roles y argumentos para el juego, los medios de enseñanzas y atributos. Logran determinar las formas de organización del proceso de dirección y métodos y procedimientos de los juegos de roles para su conducción. Organizan los diferentes argumentos que ocupen el tiempo principal de la vida infantil y aprovecharlos en todas sus variantes así como las características y juguetes o atributos, contando con un material rico y variado.

Aprovechan la curiosidad y fantasía de los niños para dirigir el juego.

Al ejecutar los juegos de roles respetan los derechos de los niños y sus posibilidades socio afectivas, cognitivas y motrices de estas; dándoles en todo momento una participación activa. Con iniciativas propias consiguen que el niño cambie su personalidad y utilice objetos sustitutos. Dirigen el juego teniendo en cuenta las particularidades de la percepción, el lenguaje, la memoria, el pensamiento y la imaginación. Logran que exista una trama o situación imaginaria y que los niños realicen acciones que representen las relaciones entre los adultos, teniendo en cuenta el tiempo de los juegos de roles, el lugar y utilizar sugerencias para ejecutar el juego y terminarlo.

Al controlar los juegos de roles prevén el control y la valoración de los juegos de roles y de los resultados alcanzado por los niños, y valoran el juego mediante preguntas desarrolladoras o situaciones presentadas durante el desarrollo de los niños; así como, el comportamiento de los niños.

CONCLUSIONES GENERALES DEL TRABAJO:

- Las bibliografías consultadas recogen la importancia del tratamiento metodológico a la dirección pedagógico del juego de roles en el tercer ciclo del Círculo Infantil.
- El estudio diagnóstico realizado, demostró que existen insuficiencias en la preparación de los docentes para el tratamiento metodológico a la dirección pedagógico del juego de roles en el tercer ciclo del Círculo Infantil.
- La incorporación de las actividades metodológicas para el tratamiento a la dirección pedagógica del juego de roles, puede favorecer la preparación de los docentes para darle tratamiento a dicho contenido.
- Las actividades metodológicas desarrolladas constituyen una valiosa herramienta científico- metodológico para los docentes, comprobado en su puesta en práctica y las transformaciones esperadas en la muestra seleccionada.

RECOMENDACIONES

- A la autora en su condición de directora, incorporar los resultados de este estudio en la preparación de docentes, para el tratamiento a la dirección pedagógica del juego de roles a partir del sistema de trabajo metodológico que permita elevar la calidad del proceso educativo.
- Utilizar todas las potencialidades que brindan estas actividades dirigidas al tratamiento de la dirección pedagógica del juego de roles para que contribuya de manera efectiva a la preparación de los docentes noveles en ejercicio y estudiantes en formación.

BIBLIOGRAFIA

1. ALFARO, R. T. La ludoteca como experiencia. En revista de Educación Barcelona, España, 1993.
2. AROCHE, A.C... (et al.) : La dirección pedagógica del juego: Apuntes para un curso I.S.P.J.A.E-La Habana: (sn), 1999.
3. _____: El juego en la edad preescolar: Curso del II Encuentro Internacional. La Educación Inicial y Preescolar. —La Habana: (S.A.), 1996.
4. _____: “El juego en la organización por ciclos en la edad preescolar-La Habana: (se), 1996.
5. _____: Juego: Selección de lecturas I.S.A-- La Habana: (se), 1988.
6. _____: Juego y desarrollo infantil: Mesa Redonda Pedagogía. Material Impreso—La Habana: (sn), 1997.
7. _____: “Reflexiones para un taller”. Juego. Selección de lecturas. -- La Habana: (se), 1988.
8. BALLY GUSTAV. El juego como expresión de Libertad/ Gustav Bally. — México: Fondo de cultura económica, 1986.
9. BOZHOVICH, L. F. La personalidad y su formación en la edad infantil./ Bozhovich, L.F.-- La Habana: Pueblo y Educación, 1984.
10. CAILLOIS, R... Teoría de los juegos. Ensayo. — Barcelona: Seux Borrall, 1958.
11. CARRETERO, M. El principio pedagógico del juego. —P.40-56. — En su Pedagogía de la Escuela Infantil / Mario Carretero. —España: Santilona S. A EIFS, 1989.
12. Colectivo de autores. Aprender a jugar. Aprender a vivir en conjunto de compañeros. Seminario educación para la paz. Editorial Asociación Pro Derechos Humanos. Madrid. 1991.
13. _____ . _____: Investigaciones psicológicas y pedagógicas acerca del niño preescolar._ La Habana: Pueblo y Educación: Instituto cubano del Libro, 2005._ (Edición biblioteca familiar)

14. CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN: Prioridades de la Educación Preescolar: Año escolar 2003-2004. _La Habana, 2004. _p.28-29 (Material impreso)
15. _____ . _____: Programa de Educación preescolar, cuarto ciclo. _La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1998. _____211p.
16. DOMÍNGUEZ, F. y FRANKLIN MARTÍNEZ. Principales modelos Pedagógicos de Educación preescolar. _ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2001.
17. ELKONIN, B: Psicología del juego– La Habana: Pueblo y Educación, 1984.
18. Entorno al programa de Educación. _La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1994.
19. ESTEBAN, S. y Juan: Artículo. Jugando a educar el Mundo. Chile.
20. ESTEVA, M: Estudio del juego como medio de educación. Investigaciones psicológicas y pedagógicas del niño preescolar. Editorial pueblo y educación. Habana. 1988.
21. _____: La formación social de los preescolares. Revista Simiente. N.1. Habana. 1989.
22. _____: Quieres jugar conmigo. Editorial Pueblo y Educación. Habana. 1993.
23. _____: El juego teoría y práctica: Instituto Central de Ciencias pedagógicas. Curso Pre – Encuentro. II Encuentro internacional de Educación Inicial y Preescolar. CELEP—La Habana: (sn), 1998.
24. _____: La formación de premisas del juego de roles en tercer año de vida. Tesis de Doctorado La Habana, 1988.
25. _____: El juego en la edad preescolar. Pueblo y Educación La Habana, 2001.
26. Estudio sobre las particularidades del desarrollo del niño cubano. _La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1995.
27. Estudio sobre las particularidades del desarrollo del niño preescolar cubano. _La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1995. _p.271
28. ESTUPIÑÁN, N: Experiencias sobre el juego creador como medio de educación comunista. Revista Simiente N.6. Habana. 1978.

29. FRANCO, O: Lectura para Educadores Preescolares I Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2004.
30. _____: Lectura para Educadores Preescolares II. - La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004.
31. _____: Importancia del enfoque lúdico del proceso educativo. _ En CD de la Licenciatura en Preescolar y en Lectura para Educadores IV. _ Pueblo y Educación 2005.
32. GARCIA, C: Compendio de Pedagogía. ____ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2002.
33. GARCIA, J. A: Psicología evolutiva._Madrid: Getafe, 1994.
34. GARCÍA, J: Selección de lecturas sobre medios de enseñanza.____ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, García, G. Compendio de Pedagogía. Compilación. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 2002.
35. GARCIA, O. R: Lecturas para educadores preescolares._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2005. (Selección del I al IV)
36. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado; Comp. Grijalbo._España: Ed. Mondodari, SA Cavá, 2000.
37. HERNANDEZ, F: Metodología de la investigación._Mexico: Mc Gravos Hill, 1981.
38. HIDALGO, J. L: Teoría del aprendizaje. En desafío escolar._Mexico: Ed. CEIDE, 1997._(Vol. 0 año 1)
39. LABARRERE, G: Pedagogía._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1990.
40. LEGASPI, A: Pedagogía preescolar._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1999.
41. LIUBLINSKAIA, A: A la educadora acerca del desarrollo del niño._ La Habana: Ed. Científico – Técnica, 1977.
42. LOPEZ, H. J: Un nuevo concepto de la Educación Infantil._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2000. _ p.28.
43. _____. _____: Psicología infantil._ La Habana: Ed. Libros para la Educación, 1901.

44. MAÑALICH, R: Taller de la palabra. Ed. Pueblo y educación, La Habana, 1999.
45. MARTÍ, J: Obras Completas, t .20, Editorial nacional de Cuba, La Habana, 1964.
46. Metodología de la investigación pedagógica, psicológica._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1907.
47. MILLAR, G: Psicología de la comunicación._Barcelona: Ed. Paidóe, 1980.
48. MINED: Programa de Educación Preescolar._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1990. _ (Del I al IV ciclo).
49. _____ . _____: Tabloide de la Maestría en Ciencias de la Educación._ La Habana, 2006._(Módulo I y II)
50. _____ . _____: Tabloide del Seminario Nacional para el personal docente.- La Habana, 2002.
51. NÚÑEZ DE ALMEIDA, P: Educación lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos. _Bogotá: Ediciones San Pablo, 1994.
52. PÉREZ, G Y OTROS: Metodología de la investigación educacional primera y segunda parte). _La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1996.
53. PETROVSKY, A. V: Psicología General._Moscú:_Ed. Progreso, 1909.
54. PIAGET, J: “Las reglas del juego”.-- p 29-32—En correo de la UNESCO.— Moscú, 1980.
55. PILAR, R. M del: La zona de desarrollo próximo (ZDP): Procedimientos y tareas de aprendizaje._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2003._p.15
56. Temas de psicología preescolar._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1996.
57. TURNER, M. L: Pedagogía de la ternura._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2002._p.92.
58. VIGOTSKI, L: “El juego y su función en el desarrollo psíquico”._ España: Cuadernos de Pedagogía, No. 85. Enero, 1982.
59. _____: “Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores”. — La Habana: Científico – Técnica, 1987.
60. _____: “Historia del desarrollo intelectual en la edad escolar._Madrid: Akat, 1972._p.76.

61. _____: Interacción entre enseñanza y desarrollo._p.16._ En selección de lecturas de psicología infantil y adolescentes._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1995.
62. VILLALÓN, G. Los juegos didácticos: Posibilidades y expresiones. Monografía. – ISPFPG. Santiago de Cuba, 1995.
63. VINAGRADETA, N. F: Lenguaje coherente._p. 13-20._En el desarrollo del lenguaje en la edad preescolar._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1992._p.328.
64. YADESCO, V. I: Pedagogía preescolar._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1983.

ANEXO #1

Guía de observación para evaluar a los niños y la niñas en el juego de roles con argumentos.

I- Carácter de las acciones.

1. Realizan acciones de imitación de su vida diaria.
2. Realizan acciones lúdicas aisladas o repetitivas.
3. Realizan varias acciones lúdicas referidas a un mismo tema pero no vinculadas entre si.
4. Realizan acciones lúdicas vinculadas entre si que conforman la trama del juego.
5. Realizan acciones lúdicas con secuencias lógicas y reflejan de forma creadora la actividad de los adultos.

II- Adopción del rol.

1. El rol sólo se manifiesta en la acción que realizan.
2. Se atribuyen el nombre del rol de acuerdo con las acciones que están realizando.
3. Se denominan por un rol y actúan en consecuencias con estos.
4. Asumen diversos roles y exigen el cumplimiento de las reglas que estas llevan implícito.

III- Utilización de los objetos.

1. En ocasiones utilizan los objetos con la función social que realizan.
2. Utilizan los objetos de acuerdo con el uso que tienen en la vida real.
3. Introducen en sus acciones algunos objetos sustitutos e imaginarios.
4. Desarrollan situaciones lúdicas con la utilización de objetos sustitutos e imaginarios.
5. Crean situaciones lúdicas que enriquecen el contenido del juego e incluyen variados objetos sustitutos e imaginarios.

IV- Relaciones con los coetáneos.

1. Breves contactos con otros niños por motivos no lúdicos.
2. Se relacionan por casualidad a partir de un rol que se atribuyen.

3. Juegan con otros niños y se relacionan entre ellos a partir del rol que se atribuyen.
4. Se ponen de acuerdo con otros niños para organizar un juego y mantienen relaciones estables que pueden incluir la subordinación de roles.
5. Se ponen de acuerdo para planificar y organizar juegos, en su desarrollo mantienen relaciones lúdicas y reales que regulan el curso del argumento.

ANEXO # 2

Entrevista a las educadoras.

Objetivo: Valorar el nivel de preparación que tienen las educadoras sobre el proceso de dirección del juego de roles en los niños del 3er ciclo del Circulo Infantil.

Compañera educadora estamos realizando una investigación acerca de preparación que tienen las educadoras sobre el proceso de dirección del juego de roles en los niños del 3er ciclo del Circulo Infantil.

Anticipadamente le damos las gracias por su colaboración.

Cuestionario:

- 1- ¿Considera usted que tiene la preparación necesaria para planificar y ejecutar el juego de roles? ¿si o no? ¿por qué?
- 2- ¿Conoce usted cuáles son las principales dificultades que está presentando la dirección pedagógica del juego de roles en la edad preescolar? ¿si o no? Diga cuáles.
- 3- ¿Creé usted que son suficientes las actividades metodológicas que realiza el centro en función de favorecer la preparación de los docentes en lo referido a la dirección pedagógica del juego del roles? ¿si o no? ¿por qué?
- 4- ¿Qué sugerencias propones para mejorar tu nivel de preparación en el referido tema?

Muchas gracias

ANEXO #3

Guía de observación para evaluar las actividades de juegos con argumentos.

1. Creación de las condiciones para realizar la actividad de juego. Entre las condiciones que deben garantizarse para este tipo de actividad se encuentran:
 - ✓ La planificación del juego. Ello implica considerar el nivel que ya han alcanzado los niños en el juego y sus posibilidades de lograr un nivel superior. De acuerdo a ello, deben preverse los procedimientos pedagógicos a utilizar, considerando además los conocimientos y vivencias que tienen los niños sobre los diferentes juegos que pueden realizar.
 - ✓ Los materiales que se van a utilizar en el juego, analizando con cuales se cuenta y los que se requiere elaborar.
 - ✓ Cómo puede realizarse la organización del espacio físico donde se desarrolla el juego (o los juegos) previendo las condiciones higiénico sanitarias necesarias.
 - ✓ Se analizará la posible distribución de roles en el juego, teniendo en cuenta que todos los niños asuman tanto roles secundarios como principales, por la influencia educativa que ello tiene.
2. Orientación de los niños para iniciar el juego:
 - ✓ La orientación para el juego tiene lugar, fundamentalmente, en la conversación inicial que se tiene con los niños, es el momento que permitirá a los niños seleccionar a qué, con qué y con quiénes jugará.
 - ✓ El tomar en cuenta las sugerencias que los niños realizan, promoverá el logro de una buena disposición para realizar esta actividad.
3. Participación de las educadoras con lo niños en el juego:
 - ✓ La participación de la educadora desde el propio juego brindando sugerencias a los niños, teniendo en cuenta sus necesidades, promoverá el enriquecimiento de la atmósfera lúdica, ayudará a resolver conflictos y a canalizar las iniciativas de los niños.
4. Promoción del desarrollo de hábitos positivos:

- ✓ Deben aprovecharse todas las oportunidades que brinda esta actividad para continuar el proceso de formación de hábitos positivos de diferentes tipos: de orden, cortesía y otros.
5. Estimulación del entusiasmo de los niños durante todo el curso de la actividad:
- ✓ Para mantener un clima afectivo en el juego, es necesario ante todo que el tipo de juego propuesto responda a los intereses de los niños, lo que debe mantenerse durante toda la actividad, utilizando para ello el reforzamiento positivo de las acciones que van ejecutando o realizando sugerencias que enriquezcan y hagan más atractivas las acciones que realizan y las relaciones que establecen.
6. Atención a los conflictos que puedan surgir durante el curso del juego. En el juego pueden surgir problemas en las relaciones que establecen los niños, que pueden derivar en conflictos. Ante ellos, el adulto puede utilizar diversas alternativas, tales como:
- ✓ Sugerir al niño el uso de otros juguetes o sustitutos.
 - ✓ Sugerir acciones que permitan encauzar la adecuada realización del rol que cada niño está desempeñando.
 - ✓ Lograr que los niños participen de manera conjunta en el desempeño de una misma acción, con un mismo juguete u objeto, entre otros.
7. Estimulación del desarrollo de situaciones armónicas durante el juego:
- ✓ La armonía en el desarrollo de esta actividad está muy relacionada con el interés que cada uno de los niños tenga desde la etapa inicial del juego, donde debe lograrse la satisfacción de cada participante con el rol que asumirá.
 - ✓ Durante todo el desarrollo de la actividad, el adulto dará consejos, hará preguntas, establecerá conversaciones de acuerdo a las necesidades, propiciará el intercambio y la comunicación entre los niños, a fin de fortalecer las relaciones positivas entre ellos.
8. Sugerencias de utilización de objetos sustitutos y/o imaginarias para realizar las acciones lúdicas:

- ✓ Para ello es aconsejable organizar un lugar en el área de juego con diferentes objetos a los cuales el niño pueda dar un uso diverso.
 - ✓ El adulto promoverá cada vez más la utilización de objetos sustitutos dentro del juego.
 - ✓ Con su orientación el adulto enriquecerá las vivencias del niño y promoverá situaciones donde sea necesario utilizar los objetos sustitutos, así como creará situaciones en las que los niños puedan llegar a prescindir de ellos y con simples movimientos realizar diferentes acciones.
9. Estimular la realización de acciones consecutivas que permitan la continuidad del juego:
- ✓ La realización de acciones con una secuencia lógica permita la estabilidad del juego y la interiorización de sus reglas. Para que lo logren, el adulto, en caso de necesidad, sugiere la realización de una nueva acción que de continuidad a las propias del desempeño del rol, utilizando para ello, procedimientos directos o indirectos.
10. Promoción de la adopción de un rol:
- ✓ En relación con el tema del juego el adulto propiciará que cada niño seleccione según sus intereses, el rol a realizar. No obstante, hará sugerencias según las necesidades de los niños para que tengan la posibilidad de adoptar roles variados que amplíen su experiencia.
11. Estimulación de la independencia de los niños:
- ✓ En todos los momentos de esta actividad se debe favorecer la independencia del niño desde el momento de la selección, en el desempeño de las acciones, en las relaciones que establecen con los representantes de otros roles y hasta en las valoraciones que hacen de sí mismo y de sus compañeros.
12. Preparación de las condiciones para concluir el juego:
- ✓ Para la conclusión del juego se tendrá en cuenta no solo el tiempo transcurrido, sino las manifestaciones de los niños que pueden demostrar que ya ha decaído su interés. En ese momento el adulto

promoverá la conversación con los niños para que expresen lo que aprendieron; analicen conjuntamente qué y cómo han realizado sus roles; lo más les ha gustado, entre otras.

- ✓ Promoverá la participación de todos los niños para que valoren el resultado de sus acciones y las de sus compañeros, teniendo en cuenta las posibilidades de la edad.

ANEXO 4

GUÍA PARA EL ANÁLISIS DE DOCUMENTOS.

Objetivo: Constatar el trabajo realizado para dirigir eficientemente el juego de roles en niños del 3er ciclo del Circulo Infantil.

Documentos muestreados:

- Informe de balance del trabajo.
- Plan de trabajo metodológico.
- Actas de los colectivos de ciclos.
- Actas de los consejos de dirección.
- Memoria escrita de las preparaciones metodológicas.
- Evaluaciones sistemáticas de los niños.
- Dosificaciones de juego realizadas por las educadoras.

ANEXO 5

INDICADORES PARA EVALUAR LA CONSTATACIÓN INICIAL.

Niños	I					II					III					IV					Nivel
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1			X				X					X						X			II
2			X					X					X					X			III
3	X						X					X					X				I
4			X					X					X					X			III
5			X					X					X						X		IV
6		X					X					X					X				II
7		X					X					X						X			II
8		X					X					X						X			II
9	X						X					X					X				I
10		X					X					X					X				II
11			X					X						X				X			III
12	X						X					X				X					I
13		X					X					X					X				II
14				X				X						X					X		IV
15	X						X					X					X				I
16		X						X				X					X				II
17	X						X					X					X				I
18		X					X					X						X			II
19			X					X					X						X		III
20				X				X						X					X		IV
21	X						X					X					X				II
22		X						X				X					X				II
23	X						X						X					X			II
24		X						X				X					X				II
25			X				X						X					X			III
26	X						X					X					X				II
27	X						X					X					X				II
28		X						X				X					X				II
29	X						X						X				X				II
30			X						X					X				X			III

ANEXO 6

INDICADORES PARA EVALUAR LA CONSTATACIÓN FINAL.

Niños	I					II					III					IV					Nivel
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1			X						X				X					X			III
2				X						X				X					X		IV
3			X						X				X						X		III
4					X					X					X					X	V
5					X					X					X					X	V
6					X				X					X					X		IV
7					X					X					X					X	V
8				X					X						X				X		IV
9				X					X					X				X			III
10					X					X				X					X		IV
11					X				X						X				X		IV
12				X					X						X			X			III
13					X					X				X					X		IV
14					X					X					X					X	V
15					X				X				X					X			III
16					X					X					X					X	V
17				X					X					X					X		IV
18				X					X					X					X		IV
19					X					X					X					X	V
20					X					X					X					X	V
21					X					X					X					X	V
22					X					X				X					X		IV
23					X					X				X					X		IV
24				X					X					X					X		IV
25				X					X					X					X		IV
26				X					X				X					X			III
27				X					X				X					X			IV
28					X					X					X					X	V
29					X					X				X					X		IV
30					X					X				X						X	V

ANEXO # 7

Guía de observación a la preparación de las docentes del segundo ciclo.

Fecha de realización: _____

Municipio: _____ Provincia: _____

Tipo de Observación: directa, abierta y externa.

Objetivo: comprobar la preparación de las docentes en lo referido a la dirección pedagógica del juego de roles.

Aspectos a valorar	Índice de valoración				
	1	2	3	4	5
Nivel de preparación de los docentes para desarrollar la preparación de los diferentes argumentos para la dirección pedagógica del juego.					
Dominan los pasos metodológicos para la realización de los juegos de roles.					
Realizan en la reunión, análisis de los argumentos a trabajar con los niños, según la caracterización de los niños la familia y la comunidad.					
Realizan el diagnóstico acertado de los niños teniendo en cuenta los niveles e indicadores de juego.					
Valoran la efectividad del cumplimiento de los objetivos trazados sobre la base de los argumentos y actividades planificadas.					

ANEXO # 8

En la Educación Preescolar en el desarrollo de una buena actividad tal como se refiere en el artículo 20 de la Resolución Ministerial 119/08, los docentes deben demostrar:

- a) Dominio de las particularidades del desarrollo de las edades con las que trabaja, las específicas de sus niños y en consecuencia proyecta las diversas formas organizativas, ajusta las actividades desde lo que se saben hacer los niños de manera independiente hasta lo que pueden llegar a hacer con la orientación y ayuda de los adultos y orienta los objetivos para que los niños alcancen los logros y objetivos de su año de vida o ciclo.
- b) Dominio profundo de los fundamentos del Programa Educativo, los logros y objetivos de los ciclos, los contenidos de las áreas de desarrollo, sus métodos, procedimientos y los requerimientos metodológicos para la dirección de las diferentes formas organizativas el proceso educativo.
- c) Un adecuado enfoque político - ideológico con la aplicación eficiente del Programa de Conocimiento del Mundo social y Socio Moral y con la explotación sistemática del enfoque educativo y patriótico en todas las formas organizativas del proceso educativo.
- d) Dominio del papel de los niños y su independencia, desde la planificación y organización de las diferentes formas organizativas.

ANEXO # 9

Técnica TKG

Objetivo: determinar necesidades de superación de los sujetos sometidos a instrumentos de investigación.

Materiales:

- 1.- Tiras de papel.
- 2.-Listado de verificación.
- 3.- Listado de doble entrada.

Fase 1: Tiras de papel.

- I. Se le entrega a los docentes del tercer ciclo cinco tiras de papel (se crea un clima satisfactorio).
- II. Se le da la orden, por ejemplo: para trabajar los contenidos referidos a la dirección pedagógica del juego de roles ¿cómo lo harían?
- III. Los docentes pondrán en el papel diferentes criterios.
- IV. Se introducen en una caja o bolsa preparada al efecto, doblados y se sacuden.
- V. Cada uno toma de la caja o bolsa el número de tirillas introducidas por él (5) al azar; esta fase es de acercamiento al problema.

En rondas se van listando los criterios y su frecuencia. Se entra en un proceso de reflexión grupal donde se aclaren los criterios establecidos. Si el investigador considera que es necesario incluir un determinado criterio se le propone al grupo y en consenso se agrega o no.

Fase 2: Listado de verificación.

Organizados en orden de votos se listan los criterios. Esta fase da un comprometimiento grupal en relación con las temáticas a profundizar.

Fase 3: Tabla de doble entrada.

Se entrega una hoja donde ellos escogen los criterios que consideran deben priorizarse según la cantidad que diga el coordinador. Se procede a actualizar la tabla de doble entrada, la misma recoge nombre de los docentes del tercer ciclo, el orden de preferencia de los criterios emitidos por los docentes.

Esta fase arroja necesidades individuales y colectivas, el investigador realiza un

análisis reflexivo para poder determinar:

¿Qué temas incluir en la preparación?

¿Qué tipo de actividades diseñar?

¿Qué acciones reforzar o sugerir de manera individual?

Después del análisis realizado por parte del coordinador se entregan los listados elaborados y se solicita plasmar tres acciones para auto resolverlos. Posteriormente son revisados y discutidos individualmente con el compañero sometido a la técnica.

Esto propicia el auto comprometimiento y la posibilidad de que cada cual se preocupe y ocupe de su preparación. Solo queda asignar fecha, responsable y formas de control y se ponen de acuerdo con los docentes para dar solución por la vía de la superación a los problemas señalados.