

**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO
“JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO”
HOLGUÍN**

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

**PREPARACIÓN DE LOS DOCENTES PARA CONDUCIR EL PROCESO
DE DIRECCIÓN DEL JUEGO DE ROLES EN NIÑOS DEL TERCER
CICLO DEL CÍRCULO INFANTIL.**

**AUTORA: Lic. Yaima Cruz de la Cruz.
Prof. Instructor.**

HOLGUÍN

2009

**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO
“JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO”
HOLGUÍN**

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

**PREPARACIÓN DE LOS DOCENTES PARA CONDUCIR EL PROCESO
DE DIRECCIÓN DEL JUEGO DE ROLES EN NIÑOS DEL TERCER
CICLO DEL CIRCULO INFANTIL.**

**AUTORA: Lic. Yaima Cruz de la Cruz.
Prof. Instructor.**

**TUTORA: Dra.C.P. Katia Expósito Rodríguez.
Prof. Auxiliar**

**CONSULTANTE: MsC. Alba Lidia Tang González.
Prof. Instructor.**

HOLGUÍN

2009

AGRADECIMIENTOS

Una gratitud eterna y un merecido reconocimiento a todas las personas que me estimularon y colaboraron para que llegara a la conclusión de esta investigación:

- *A Albita por su apoyo incondicional en todo momento y por confiar en mí.*
- *A, mi tutora, Dra.C.P. Katia Expósito Rodríguez, que supo conducirme en esta tarea y estimuló mis posibilidades.*
- *A la Dra.C.P Yanet Sánchez Vázquez por su ayuda incondicional.*
- *A mis compañeras del CI “Amiguitos de la Paz” y “Hermanitos de Vietnam” sobre todo a Aidita y Dayanis, mis amigas en todo momento.*
- *A Maria del Carmen Gómez y Dorellis Hernández por su ejemplo.*
- *A la MsC Zobeida Chelala Guerra por su ayuda.*
- *A Maira, Gisela, Idalmis, Teresa, Kirenia, Mileydis, por su apoyo incondicional.*
- *A Tino, Vecino, Gille, por su sugerencia oportuna y ayuda.*
- *A las compañeras del Departamento de Preescolar Municipal y Provincial, en especial a Celis, Gisela, Cari, Alina, Marisol y a Vikj, Tina, Fela, y todas las demás.*
- *Al Departamento de Preescolar del Pedagógico de Holguín en especial a Martha Desdín, Greski y todas las demás.*
- *Al Compañero Director Municipal Rosel Santiesteban Pupo y a Manuel Alberto Rodríguez por confiar en mí como directora.*
- *A la Revolución, a Fidel Castro y Raúl Castro.*
- *A todos los que colaboraron de una forma u otra al éxito de mi investigación,*

Infinitas gracias.

DEDICATORIA

Con inmensa ternura y cariño va dirigida:

- *A mis abuelos Buri y Eulicer, y a mi madre Margarita por apoyarme en todo momento con inmensa ternura y amor, por comprenderme al no darles todo lo que en su vejez se merecen.*
- *A mi esposo Radael por creer en mí y amarme como lo hace.*
- *A mi padre Jorge Cruz y Jorgito.*
- *A Haideé de la Cruz y Maira de la Cruz por su infinita confianza en mí.*
- *A mis primos.*
- *A Fidel Castro, Raúl Castro y sus seguidores por esta Revolución tan hermosa que me permitió ser lo que soy hoy...*

SINTESIS

El juego es la actividad fundamental en la etapa preescolar; sin embargo se constata que no se logra el óptimo aprovechamiento de las potencialidades que ofrece el mismo, para el máximo desarrollo multilateral y armónico de nuestros preescolares. En ello influye la insuficiente preparación de los docentes, aspecto en el que aún se detectan dificultades, como se refleja en resultados de la práctica pedagógica de este nivel de educación, mediante controles, visitas de ayuda metodológicas, observaciones a los juegos de roles y entrevistas a los docentes, entre otras vías de investigación.

Por la importancia que reviste el juego de roles, para los niños preescolares el presente estudio ofrece acciones metodológicas dirigidas a la preparación de los docentes para conducir el proceso de dirección de estos en el tercer ciclo del Círculo Infantil, que a su vez incluye talleres con diversos temas seleccionados a partir de las necesidades cognoscitivas y pedagógicas de los docentes, la misma posibilitó una mayor implicación en la práctica pedagógica.

Además contiene un fundamento científico metodológico que sirvió de base para la concepción de las acciones metodológicas realizadas y los resultados obtenidos ofrecen una respuesta concreta y aplicable en la práctica, para el perfeccionamiento del proceso educativo en la Educación Preescolar, ello contribuye a elevar la Calidad de la Educación en Cuba.

También se utilizaron diversos métodos y técnicas del nivel empírico fundamentalmente: observación, entrevistas, estudios de documentos, TKG, así como la Resolución de Problemas con Experimentación sobre el Terreno, en unidad dialéctica con los del nivel teórico: análisis-síntesis, inducción-deducción, que permitieron corroborar criterios a favor de la aplicabilidad de la propuesta en el círculo infantil "Hermanitos de Viet Nam" del Municipio Holguín.

INDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	11
EPÍGRAFE I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS- METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN EL DESARROLLO DEL PROCESO DE DIRECCIÓN DEL JUEGO DE ROLES, EN LOS NIÑOS DE LA EDAD PREESCOLAR.	11
1.1- Fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo del juego en la edad preescolar.....	11
1.2-Posiciones actuales referidas a la dirección pedagógica del juego de roles.-	23
1.3- Diagnóstico Inicial <i>del proceso de dirección del juego de roles en los niños del tercer ciclo del Círculo Infantil.</i>	30
EPÍGRAFÉ II. ACCIONES METODOLÓGICAS DIRIGIDAS A LA PREPARACIÓN DE LOS DOCENTES PARA CONDUCIR EL PROCESO DE DIRECCIÓN DEL JUEGO DE ROLES EN NIÑOS DEL TERCER CICLO.	34
2.1 Introducción del material docente.....	34
2.2 Desarrollo del material docente	44
2.3 Conclusiones del material docente	60
2.4 Bibliografía del material docente	61
EPÍGRAFE III. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS CON LA APLICACIÓN DE LAS ACCIONES METODOLÓGICAS DIRIGIDAS A LA PREPARACIÓN DE LOS DOCENTES PARA CONDUCIR EL PROCESO DE DIRECCIÓN DEL JUEGO DE ROLES EN NIÑOS DEL TERCER CICLO DEL CÍRCULO INFANTIL “HERMANITOS DE VIET NAM”	64
V CONCLUSIONES GENERALES DEL TRABAJO.....	
VI BIBLIOGRAFÍA	
VII ANEXOS	

PENSAMIENTO



. . . Y también queremos que los niños vivan una vida feliz. No solamente queremos que estudien, sino queremos también que jueguen”.

Fidel Castro Ruz.

(Inauguración del Palacio

de Pioneros Ernesto

Che Guevara)

INTRODUCCIÓN

“.....Los niños juegan como viven y jugando aprenden a vivir...”

José Martí Pérez.

(O. C. T- 20. 1964).

Entre los diversos tipos de actividad que realiza el niño, el juego de roles es una de las más importantes en la edad preescolar, por cuanto al ser realizada por los propios niños y dirigida adecuadamente por el adulto, es capaz de desarrollar en ellos mejor que en cualquier otro tipo de actividad la psiquis infantil, debido a que por medio del juego los preescolares pueden satisfacer la principal necesidad de trato y de vida colectiva con los adultos y del niño como ser social, permitiéndoles a estos aprender y actuar en correspondencia con la colectividad infantil.

En diversos países de la América Latina y el Caribe el juego es un elemento poco significativo, a pesar de que los niños lo necesitan cada vez más para poder sobrevivir a tan crueles realidades en que viven. La UNESCO ha declarado el derecho de los niños al juego como parte de un llamado de atención a la humanidad sobre el imperioso poder de jugar y satisfacer a la niñez.

En eventos políticos, pedagógicos y sociales se ha planteado la difícil situación que viven los niños del mundo proclamando esfuerzos en bien del futuro de la humanidad; en Cuba hoy por hoy se observa una realidad diferente y es que para los niños cubanos está asegurada la posibilidad de jugar y divertirse; además para el desarrollo del niño se producen juguetes que determinan las particularidades de contenidos de juegos infantiles de argumento y particularidades de la orientación del niño al mundo de los adultos.

Cuba ofrece un modelo mejor en cuanto al logro de que el juego forme parte de la concepción del proceso pedagógico, ya que da la posibilidad que en las instituciones preescolares se le ofrezca a los niños una manera más sana de vivir mejor, andar con alegría y amor, que expresen lo que sienten y en el complejo sistema de relaciones sociales lograr su propio desarrollo, en términos de inteligencia, cultura humana y cualidades físicas.

Existe gran coincidencia entre sociólogos, educadores y psicólogos de que el juego tiene un carácter activo y creador, donde las vivencias que el niño logre en él influyen en el desarrollo de la personalidad a través de la actividad, o sea, que el mismo es una fuente de desarrollo inagotable que produce cambios en las actitudes y en la conciencia de los niños.

La mayoría de los padres y de los educadores “penosamente no son todos”, cuando están 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.

La Educación Preescolar constituye el eslabón inicial de todo el Sistema Nacional de Educación en nuestro país, tiene como objetivo fundamental el desarrollo armónico y multilateral de la personalidad del niño, de todas sus potencialidades psíquicas propias de la edad, y a la vez crear las condiciones más propicias, preparándolo para su ingreso a la escuela. Así se deduce que todo aquello que se corresponda con proporcionar un ambiente favorable y acogedor en la institución infantil, cobra capital importancia en la consecución de estos fines.

El programa de Educación Preescolar cubano, integra de manera armónica los contenidos correspondientes a diferentes “Áreas de Conocimiento y de Desarrollo”; se incluye además, el trabajo a realizar con la familia y con la comunidad y es aquí en el lugar privilegiado en el que el juego de roles tiene una importancia vital, ya que se realiza por los propios niños y es dirigido adecuadamente por el adulto, de esta manera el educador será capaz de desarrollar en ellos, mejor que en cualquier otro tipo de actividad, la psiquis infantil.

Es de gran importancia que el niño se prepare, aprenda y se desarrolle en un contexto armónico, pues mediante el juego de roles se pueden lograr con mayor certeza los objetivos que persigue la educación de los niños de edad preescolar en cualquier contexto donde esta se realice.

Los “Preescolares” pueden satisfacer la principal necesidad de trato y de vida colectiva con los adultos, que tiene el niño como ser social mediante el juego de roles, permitiéndole a este aprender y actuar en correspondencia con la colectividad infantil contribuye al desarrollo integral del niño pues a través de este el niño desarrolla la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad, el pensamiento; se comunican con lo que le rodea, satisfacen sus deseos de hacer vida social conjuntamente con los adultos, conocen el mundo que los rodea; es un medio para educar el interés por un ulterior trabajo.

El docente debe partir del convencimiento del valor educativo del juego de roles en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten la calidad del mismo. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear.

A pesar de ello existen deficiencias en el juego de roles y esta deficiencia aparece declarada en el anexo No.2 de la RM 50/06, la misma hace referencia a que son insuficientes los recursos didácticos y juguetes, en cantidad, diversidad y en los procedimientos para su utilización, lo que incide en la calidad del proceso educativo, fundamentalmente, en las posibilidades desarrolladoras del juego.(anexo No.2 de la RM 50/06)

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 importantísimos 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 elevar su potencial educativo, posiciones muy válidas en la concepción pedagógica de esta importante 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, por ello que su comportamiento es de manera muy especial.

Los autores referidos anteriormente, no tuvieron en cuenta cómo lograr que los docentes logren una preparación suficiente para lograr un desarrollo exitoso en la conducción del

proceso de dirección de juegos de roles; de ahí la gran significación que tiene el juego para los niños de edad preescolar y la necesidad de ejercer una influencia sistemática y organizada desde las edades más tempranas.

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 el país en relación con la preparación de los maestros para dirigir el proceso pedagógico en su integridad, dándole herramientas teóricas, metodológicas y vivenciales para que el juego se convierta en un enfoque metodológico que deben promover el máximo desarrollo multilateral y armónico 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 a los juegos de roles, entrevistas a los docentes, etc; sin embargo aún existen insuficiencias en la conducción del proceso de dirección para el desarrollo de juegos de roles en los niños.

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 conducción del proceso de dirección de juegos de roles en los niños del tercer ciclo del círculo infantil.

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

- ❖ Las observaciones sistemáticas y otras vías de trabajo metodológico, así como los informes finales de trabajo del curso 2006-2007 y 2007-2008, 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 de lo anterior, se pudo determinar que no era adecuada la dirección de esta actividad por los docentes, debido a una insuficiente preparación teórico-metodológica, base esencial para el logro de los conocimientos, las habilidades y actitudes. Sin embargo, en el plan metodológico del Círculo Infantil, muestra de este estudio al iniciar el curso escolar 2007-2008 no se tenía concebido entre sus problemas y líneas de trabajo, el tema relacionado con la conducción del proceso de dirección del juegos de roles en el tercer ciclo.
- ❖ De 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 otros 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 con cómo conducir el proceso de dirección de juegos de roles
- ❖ Las dosificaciones que se realizan por los docentes, no incluyen elementos suficientes, para favorecer la conducción del proceso dirección 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.
- ❖ Al caracterizar la muestra seleccionada, se pudo constatar que de 9 docentes, la mayoría son noveles y además algunas tienen poco nivel profesional; por ello no tienen los suficientes conocimientos y experiencias para conducir el proceso de dirección de los juego de roles y resolver los conflictos que surgen en el mismo; elaborar situaciones problémicas desarrolladoras.

Todo lo anterior permitió la determinación del siguiente **Problema investigativo:**

Insuficiente preparación de los docentes para la conducción del proceso de dirección del juego de roles del Círculo Infantil en función de contribuir a la educación integral de los niños preescolares.

Para dar solución al problema antes planteado, se determinó como **objetivo:** Elaboración de acciones metodológicas dirigidas a la preparación de los docentes para conducir el proceso de dirección del juego de roles en niños del tercer ciclo del Círculo Infantil “Hermanitos de Viet Nam” del Municipio de Holguín.

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 el desarrollo del proceso de dirección del juego en los niños preescolares, con énfasis en el de roles.
- 2- Diagnosticar las particularidades que presenta el proceso de dirección del juego de roles en los niños del tercer ciclo del Círculo Infantil.
- 3- Elaborar acciones metodológicas dirigidas a la preparación de los docentes para la conducción del proceso de dirección del juego de roles en los niños del tercer ciclo del Círculo Infantil.
- 4- Comprobar la factibilidad de las acciones metodológicas aplicadas para conducir el proceso de dirección 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 acciones 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 de juegos de roles; también favoreció la observación del proceso educativo en la muestra seleccionada, para el estudio investigativo y al 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.

El estudio de documentos: para la revisión de documentos, 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 procedimiento siguiente:

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 y quedó constituida por todos los docentes del tercer ciclo del Círculo Infantil “Hermanitos de Viet Nam” (nueve docentes) del municipio Holguín.

Significación Práctica:

Las “Acciones Metodológicas” dirigidas a la preparación de los docentes para conducir el proceso de dirección de los juegos de roles en el tercer ciclo, del Círculo Infantil; brindan vías teórico-metodológicas y ejemplos de actividades 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.

Novedad del trabajo investigativo:

El juego es una temática profundamente investigada en la edad preescolar. Sin embargo, aunque pudiera parecer que no es una propuesta novedosa, la autora y otros especialistas y educadores que la conocieron coinciden en señalar que la misma enriquece el trabajo científico - metodológico de este nivel de educación y es de valor para la aplicación y generalización en la práctica educativa de la Educación Preescolar de Cuba. Seguros de que la investigación de un tema es casi infinita.

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 dirección del juego de roles, en los niños de la 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. Consta además de un diagnóstico inicial para caracterizar el proceso de dirección de los juegos de roles y la preparación de los docentes, para llevar a cabo el mismo con los niños de tres a cinco años del círculo infantil.

En el epígrafe dos se analizan los elementos fundamentales, de la escuela Socio histórico cultura 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 subepígrafe 2.2 se aportan resultados de la aplicación de las acciones metodológicas para conducir el proceso de dirección de los juegos de roles. Para ello se precisan los momentos de la dirección pedagógica de los juegos de roles y se elaboran los cinco talleres como modo de proceder en la preparación de los docentes con respecto a dicha temática abordada.

En el epígrafe tres se realiza una valoración de los resultados con la aplicación de las acciones metodológicas dirigidas a la preparación de los docentes para conducir el proceso de dirección del juego de roles en niños del tercer ciclo del círculo infantil “Hermanitos de Viet Nam”. 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.

DESARROLLO

EPIGRAFE I: FUNDAMENTOS TEÓRICOS- METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN EL DESARROLLO DEL PROCESO DE DIRECCIÓN 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 -*Fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo del proceso de dirección del juego en el tercer ciclo.*

Son muchísimos 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 del niño. El juego desempeña un papel fundamental para el desarrollo 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.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas y nuevas preguntas. Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de 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 maravilloso por medir del cual el niño se hace hábil, perspicaz, ligero, diestro, rápido y fuerte, alcanzando por todo ello alegremente. 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 notabilísimos, como: Vigostski L.S(1934), Elkoning D.B (1983), Cristina.M.F(1987), Rolando. A. T (1992), Nuñez.A.P. (1994), Aroche A.C (1996), Esteva. M. B (1988, 1989, 1993, 1999,2001), Franco.O.G (2004), Josefina.LH.(2001), Silverio.A.M.(2005), Villalón G.G. (1995, 1997, 2001, 2003,2006), los cuales se han pronunciado por tener 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.

Ofrece una oportunidad de adquirir conceptos, la auto actividad y la experimentación por cuenta propia: son todavía a los cinco años, los mejores medios de los que dispone el niño para aprender, ponerse en contacto con los hechos y adquirir conceptos.

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 le 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. El 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 autoexpresión 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.
- Intrínscico. 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 aquí, se deriva el juego que, desde el punto de vista de la razón por la que juega el niño, ha de entenderse siempre como una realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables, entre otras cosas la imaginación constituye esa nueva cualidad que falta en la conciencia del niño en la primera infancia y que falta de manera absoluta en los animales, además representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia. Como todas las funciones de la conciencia aparece inicialmente en la acción. La vieja fórmula según la cual, el juego es la imaginación en el adolescente y en el escolar, es juego sin acción.

Lo esencial en el juego es la situación en los deseos, pero no individualizados, singulares, sino de afectos generalizados. La existencia de estos efectos generalizados en el juego no significa, que el niño comprenda las motivaciones por la que emprenda el juego, que lo haga de modo consciente de las motivaciones de la actividad lúdica.

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 auténtica 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.**

Entre las diversas clasificaciones de los juegos hay una que de manera general, los divide en dos grandes grupos:

Los juegos con reglas predeterminadas: como su nombre lo indican están dirigidos por reglas fijas que el niño casi siempre encuentra ya establecidas, es decir para jugar bien debe aprenderlas y aplicarlas con exactitud. Entre ellos se incluyen:

Los juegos didácticos; que constituyen una forma lúdica de organizar la enseñanza y se utilizan para que los niños asimilen mejor los contenidos del programa, los ejercicios o los consoliden. **Y Los juegos de movimientos** que son aquellos que se realizan con frecuencia en la actividad de Educación Física o fuera de esta y su objetivo principal es el desarrollo de habilidades motrices.

Los del segundo grupo, **los juegos creadores**, a diferencia de los primeros no están sujetos a una reglamentación prefijada; es precisamente dentro de estos donde se incluyen los juegos dramatizados y los juegos de roles.

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.L.S (1995) constituyó un logro en la psicología la misma fue tomada y revisada por otros psicólogos de la época.

Características de los juegos de roles.

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

El juego de roles para Esteva, M.B. (2001) influye de manera significativa en el desarrollo psíquico del niño, constituye una vía para la solución de la contradicción que ocurre en esa edad, (3 a 5 años) de edad, querer ser como los adultos y hacer lo que estos hacen, aunque sus posibilidades no se lo permitan.

Según Vigotski L.S. (1995) tomado de sus trabajos sobre la “creación de su sistema de psicología infantil”, insistió en que la influencia del medio varía en dependencia de las propiedades psicológicas formadas en el niño con anterioridad, es decir, que éste actuará sobre ellos en dependencia de la etapa del desarrollo en que se encuentre.

No basta, con ver los cambios ocurridos en el medio social, sino también los que se producen en el propio niño, ello a su vez condiciona el carácter de la influencia del medio sobre el propio desarrollo psicológico posterior.

Los cambios que ocurren en los niños al iniciar la edad preescolar originan el surgimiento de nuevas relaciones con adultos y coetáneos, así como nuevas formas de actividad, además favorece al desarrollo de la socialización la aparición de otras formas de comunicación, con las que se transmiten sus conocimientos y sentimientos.

El conocimiento de este estudio, por parte de los docentes, que dirigen el juego de roles en el tercer ciclo sería muy importante, puesto que en el juego se potencian y desarrollan los diferentes aspectos de la personalidad de los niños en las edades preescolares.

En todo lo expresado brevemente hasta aquí, se pone de manifiesto la importancia que tiene, el nivel alcanzado por el pequeño preescolar con énfasis en los del tercer ciclo, en el desarrollo de su pensamiento y el desarrollo de los juegos de roles.

Por otro lado se considera menester significar aquí la importancia que tiene 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.

Elkonin D.B.(1984) al reconocer las reglas del juego de roles sugirió seguirlas investigando. Es importante, el aporte que realizó este investigador sobre los elementos

del juego a partir de un tema, porque los define, explica y los fundamenta que son: el rol o personaje, la situación que tiene lugar en el desempeño del rol, las acciones que se realizan en el rol y las relaciones con otros personajes. Estos argumentos fueron estudiados y fundamentados en las investigaciones sobre los juegos, por pedagogos y psicólogos cubanos, pues constituyen aspectos importantes en las orientaciones sobre esta actividad en los centros docentes de la edad preescolar cubana. No pretendemos explicarla.

El psicólogo Piaget J (1980), reconoce al juego de roles, como el punto superior del desarrollo infantil, que cumple una función especial en la vida del niño, al situarlo en un periodo determinado. Este juego surge por la necesidad del niño de adaptación al mundo social de los adultos cuyo interés y reglas son externas, ya que no entiende ese mundo. Es el juego un medio de satisfacción de necesidades afectivas e intelectuales, reconoce la existencia de papeles que asumen los niños en diferentes temas al representar los objetos ausentes.

La teoría pedagógica también se ha dedicado su atención a los juegos de roles de los niños y a los elementos que lo componen.

Esteva M.B. Cuba, (2001) fundamentó en sus investigaciones los postulados teóricos del Elkonin. D.B. URSS, (1984), sobre los elementos presentes en estos juegos a partir de un tema seleccionado. Para ella, el rol es el componente esencial donde se manifiestan las acciones y las relaciones lúdicas, cuando al niño asumir un rol actúan “como si” fuera otra persona, generalmente un adulto, aunque pueden a veces hacer como otro niño inclusive un animal. Además los objetos que utilizan para realizar las acciones.

Las acciones y las relaciones que se cumplen en el juego actúan como reglas ocultas en el rol. Estos juegos al representar la sociedad reflejan las normas de conducta de los adultos en sus reglas inconscientemente, haciéndose más consciente en los juegos de reglas.

A diferencia de esta investigadora la pedagoga cubana Aroche. A .C. (1993), plantea “que en los juegos de roles el surgimiento de las reglas tiene un carácter consciente, explicando

que en los niños surge el acuerdo de éstas sin previo aviso de lo que tiene que hacer cada jugador, sólo existen y ellos lo saben”. Por eso, se reconsidera en esta investigación estos preceptos teóricos.

1.2- 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 tensión e inducen a pensar sobre la mejor forma de pensar, 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 en él hay algunas cuestiones que no están claras para ellos, al preguntarle la educadora precisa la trama y la encauza 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 participan 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, control y 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).

La evaluación:

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 de 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.

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,

aplicado de manera certera los métodos y procedimientos para dirigir los juegos. Permite la organización de los docentes en la dirección del juego.

Esteba, M.B (1993) declaró 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.

Esto señalado anteriormente permite a los educadores guiarse para lograr una dirección efectiva del juego. En el 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 el 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.

Primeros argumentos que los niños del cuarto año y quinto año de vida deben desarrollar: la familia, la escuelita, según los oficios y profesiones trabajados en vida social como: chofer, policlínica, constructor, educadora.

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 ciclo correspondiente al 4to y 5to año de vida 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 son:** *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 lúdico 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.

1.3- Diagnóstico inicial del proceso de dirección del juego de roles en los niños del tercer ciclo del Círculo Infantil.

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 eran educadoras licenciadas, 4 son educadoras noveles de ellas, 1 en 3er año de la licenciatura, 2 en primer año de la licenciatura y una es educadora de nivel medio, 3 son auxiliares pedagógicas y de ellas una no cursa estudios, 1 está en la licenciatura y una cursa el 1er año del curso para educadoras.

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, 7 docentes para un 77,7 % 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 2 para un 22,2 % hacen referencia a los juegos de agua y arena, a los juegos tradicionales y los musicales.

De los 9 docentes se pudo constatar que 3, para un 33,3 % 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 90% 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 91% 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 para planificar y regular esta importante actividad educativa.

Al explicar como contribuir a perfeccionar las dificultades que tienen los niños en los niveles de juego el 85% de las docentes expresaron que se apoyaban en las demostraciones para que de esta forma los niños lograran alcanzar niveles superiores 7 docentes para un 77,7 % 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 20 sesiones de juegos de roles apreciándose el siguiente resultado (Ver anexo #3): En 18 juegos de roles observados lo que representa el 90 %, se constató que no es sistemática la creación de las condiciones necesarias para el desarrollo de los diferentes momentos del mismo.

En el 90% 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 del colectivo de

ciclo 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 20 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 #5), 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 18 niños del cuarto año de vida y 17 del quinto año de vida, para un total de 35 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 12 niños para un 34,2% logran realizar las acciones con una secuencia lógica reflejando de manera creadora la actividad y las acciones que realiza, 8 para un 22,9% realizan acciones lúdicas vinculadas entre sí que conforman la trama del juego y reflejan de forma creadora las acciones de los adultos, 6 niños para el 17,1% asumen roles diversos exigen el cumplimiento de las reglas que estos llevan implícitos, 10 para el 28.6% se denominan por un rol y actúan en consecuencia con este, además exigen el cumplimiento de sus reglas, 5 niños lo que representa el 14,3% crean situaciones lúdicas que enriquecen el contenido del juego, e incluyen variados objetos sustitutos e imaginarios, 8 niños para un 22,9% 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, 16 niños para el 45,7% introducen en sus acciones algunos objetos sustitutos e imaginarios, 12 niños para el 45.7% se ponen de acuerdo para planificar y organizar juegos conjuntos, en cuyo desarrollo mantienen relaciones reales que regulan el curso del argumento.

En 16 niños para un 45,7% se ponen de acuerdo con otros niños para organizar un juego y durante este mantiene relaciones estables que pueden incluir la subordinación de roles, 15 niños para el 42.9% 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 conducción del proceso de dirección 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.

A partir de los resultados del diagnóstico inicial se procede a la elaboración de acciones metodológicas.

EPIGRAFÉ II. ACCIONES METODOLÓGICAS DIRIGIDAS A LA PREPARACIÓN DE LOS DOCENTES PARA CONDUCIR EL PROCESO DE DIRECCIÓN DEL JUEGO DE ROLES EN NIÑOS DEL TERCER CICLO.

En este epígrafe se proponen acciones metodológicas que preparan a los docentes en los elementos esenciales a considerar para conducir el proceso de dirección de los juegos 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 acciones 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 alumno 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 maestros y educadores 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 problemáticas. 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 Silverio.A.M (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 escolar 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 Franco.O.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 anterior, 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.

También López. J.H y Silverio.A.M, 2005, se han referido al *enfoque participativo* refieren que hay tres elementos que le dan la razón de ser a la participación y que tiene mucho que ver con los diferentes significados del término; formar parte, tener parte, y tomar parte, es la conocida Triada de estar (o sea de ser).

Posibilitan la participación activa de las docentes en la realización de los talleres donde no solamente reciben información y preparación en determinado argumento o rol que asumen, sino que tienen la posibilidad de opinar, expresar sus experiencias y saberes.

A continuación la autora considera oportuno referirse las características de los niños del tercer ciclo (tomado del material docente de Escobar.O.E 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 otro 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 conocimiento 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.

Valoración 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 en 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 es 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 inferiores 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 también cambios en el sistema osteomuscular del niño, solo una parte de los huesos de la muñeca de las manos y de la planta de los pies continua siendo cartilagíneo. La cosificación del esqueleto del niño se prolonga durante este período, escolar y durante la adolescencia.

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 osteomuscular del tronco aún no esta 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 acciones 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 acciones metodológicas para el desarrollo de los talleres de preparación de los docentes para conducir el proceso de dirección del juego de roles.

Requerimientos para el desarrollo de los talleres de preparación a los docentes para conducir el proceso de dirección del juego de roles.

- Diagnosticar la preparación de los docentes para conducir el proceso de dirección del juego de roles.
- Diagnosticar los intereses y características de los niños del tercer ciclo.
- Caracterizar la comunidad que rodea a la institución, además la comunidad donde viven los niños.
- Analizar los indicadores y niveles del juego de roles en el tercer ciclo.
- Determinar las fases y acciones a ejecutar para conducir el proceso de dirección del juego de roles.
- Determinar los temas que propicien la adecuada preparación de los docentes para conducir el proceso de dirección del juego de roles.
- Prever la motivación y realización de los talleres con la utilización de frases, tarjetas, técnicas, y los casetes de videos Juegos y profesiones, entre otros.
- Determinar los medios de enseñanzas.
- Elaborar variantes de juegos de roles propios de la comunidad que favorezcan a la conducción del proceso de dirección del juego de roles.
- Prever el control de las variantes, los juegos de roles y acciones planificadas y los resultados alcanzados por los niños.

Concretamente en el campo de la Pedagogía y la Didáctica el “taller” se caracteriza como método, como procedimiento, como técnica y/o forma de organización del proceso de enseñanza-aprendizaje, visto este proceso en un “sentido amplio” como aquel en que se

materializa la ley de la unidad entre la instrucción y la educación en un proceso conscientemente organizado con el fin de impulsar el desarrollo de la personalidad. En la actualidad se nombra " taller " a las más diversas maneras de estructurar las actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo curricular y la capacitación de los docentes.

Otro tipo de "Taller" es el vinculado a actividades grupales relacionadas con una práctica interdisciplinaria, Ej. Taller científico, talleres de artes, taller de Literatura, taller de investigación, entre otros, según teorías de múltiples bibliografías al final de aquí recogidas.

Otra forma de "taller", es aquella que se utiliza para nombrar convocatorias colectivas para la problematización sobre temáticas específicas de una rama del saber humano, Ej.: taller de Educación Sexual, Taller de Didáctica, Taller de Adolescencia.

Diferentes autores definen como "Taller":

Melba R. G. (Argentina, 1977): " El Taller... es una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social".

Ezequiel A-E (Argentina, 1988),..."el taller es esencialmente una modalidad pedagógica de aprender haciendo y se apoya en el principio de aprendizaje formulado por Frobel (1826). "aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo mucho más formador, cultivador, vigorizante que aprenderla simplemente con comunicación verbal de las ideas. Los conocimientos en el taller se adquieren en la práctica, que implica la inserción en la realidad. Pero esta inserción responde a un proceso concreto, bajo la responsabilidad de un equipo interdisciplinario, con experiencia, con formación teórico-práctica, comprometido con el aprendizaje."

En esta definición el proyecto de trabajo se transforma en una situación del proceso del grupo movilizados todos en función de la búsqueda de respuestas a una tarea concreta. El profesor ya no es un instructor de conocimientos sobre sus experiencias cognoscitivas y científico-profesionales, se transforma en un educador que tiene la función de orientar, guiar, que ayuda a aprender y los estudiantes aprenden haciendo, sus respuestas,

reflexiones y soluciones podrían ser en algunos casos, más valiosos para la discusión grupal que las del profesor.

A criterio de la autora en este estudio el taller es un modo de proceder en la organización de un tipo de actividad del proceso de enseñanza-aprendizaje, en la cual se integran todos los componentes en una relación que asegura el logro de los objetivos apoyados por una reflexión colectiva sobre una problemática y la proyección de alternativas de solución a dichos problemas, desde la experiencia o inexperiencia de los participantes.

A partir de los resultados del diagnóstico inicial la autora consideró necesario la realización de talleres metodológicos que permitieran la preparación de los docentes, según los criterios analizados por Pupo, M. (2008) se parte del criterio que "taller"; "es una forma de organización del proceso de enseñanza-aprendizaje, que ha sido trabajada por algunos autores cubanos y latinoamericanos para la formación inicial y continúa de maestros".

Además, en el taller debe crearse un equipo de trabajo que aborde los problemas originados en la práctica y como resultado debe volver a ella cualitativamente transformado por la discusión del grupo, por la producción en el grupo de proyectos de solución a dichos problemas. Con un enfoque que lleva el aporte personal, creativo, crítico y de consenso grupal, a través de la vinculación práctica empírica y/o cotidiana, la reflexión, la práctica profesional integrada a la investigación, para la caracterización, fundamentación y proyección de la posible transformación del problema en estudio.

También el taller, como espacio de trabajo colectivo requiere de un ritmo activo, de un conjunto de métodos, procedimientos, técnicas y medios de trabajo grupal que posibiliten la producción colectiva, debemos tener siempre presente que, ninguna "forma de organización" admite estructuras, métodos, procedimientos, medios que se repitan continuamente, por ello cada taller aunque tiene requisitos básicos que cumplir para lograr su función dentro del sistema de formas de organización debe ser diferente en su organización metodológico interna, en su dinámica de desarrollo.

En este sentido, se destaca que el coordinador, docente, educador en el taller deberá actuar señalando contradicciones, efectuando síntesis que muestren las posiciones adaptadas a la discusión, destacando -para que sea considerado- algún punto de vista o

dato importante que haya pasado inadvertido por el grupo, rescatando temas abandonados, conduciendo el análisis a una situación concreta, interpretando el acontecer del grupo, problematizando en todo momento con preguntas que abran y amplíen la discusión, aportando información que luego será profundizada por la investigación grupal o individual, debe dirigir la discusión sobre algún material importante o la exposición de un miembro del equipo de investigación o invitado especial.

Los talleres constituyen una vía esencial para preparar a los docentes en temas relacionados con el proceso de dirección de los juegos de roles ya que desde la primera sesión hasta la última se propician debates, que permiten el intercambio, la reflexión y el análisis así como una preparación en aspectos teóricos y metodológicos, lo que les permitirán asumir con profesionalismo una acción multiplicadora con los niños.

A través de ellos, se evidencian diferentes situaciones, que no constituyen esquemas rígidos e inflexibles, sino una alternativa, un reto a la originalidad, que les permita ajustarse a la realidad específica, de cada grupo en correspondencia con sus necesidades y métodos de trabajo.

A medida que los docentes van logrando la estabilidad y avanza en su autosuperación sobre temáticas van adquiriendo un nivel teórico práctico para su desempeño, capaz de multiplicar sus conocimientos.

En cada taller el facilitador analiza los aspectos en los que el docente pueden tener dificultades respecto a su preparación, así como el posterior desarrollo con los niños, además se realiza una retroalimentación de los logros y deficiencias y se hace un análisis crítico para elaborar entre todos las soluciones concretas en la práctica.

A partir de los fundamentos teóricos sobre el “taller” antes descritos y valorados, la autora pudo elaborar las características de los talleres que propone y que a continuación se mencionan.

Los talleres constituyen una vía esencial para preparar a los docentes en temas relacionados con el proceso de dirección de los juegos de roles ya que desde la primera

sesión hasta la última se propician debates, que permiten el intercambio, la reflexión y el análisis así como una preparación en aspectos teóricos y metodológicos, lo que les permitirán asumir con profesionalismo una acción multiplicadora con los niños.

A través de ellos se evidencian diferentes situaciones, que no constituyen esquema rígido e inflexible, sino una alternativa, un reto a la originalidad, que les permita ajustarse a la realidad específica de cada grupo en correspondencia con sus necesidades y métodos de trabajo.

Características de los talleres metodológicos para el desarrollo del proceso de dirección 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 poesías, canciones, frases célebres, videos, situaciones problemáticas reales, reflexiones.
- ❖ 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.

Por otro lado, la autora considera que para una mejor comprensión por los docentes resulta necesario ofrecer ejemplos de talleres metodológicos de manera que le pueda servir de guía para encauzar esta tarea.

Talleres metodológicos dirigidos a la preparación de los docentes para conducir el proceso de dirección de los juegos de roles, con argumentos.

Taller 1

Taller de Encuadre dirigidos a la preparación de los docentes para conducir el ***proceso de dirección de los juegos de roles.***

Tema: Nuestro Primer Encuentro

Objetivo: Sensibilizar a los docentes sobre la necesidad de conducir de manera óptima el proceso de dirección de los juegos de roles.

Contenido: Analizar la importancia del desarrollo de los juegos de roles a partir de los criterios de las 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

- Año de vida donde labora
- Años de experiencia en la profesión
- ¿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 las técnica

¿Qué importancia le concedes a los juegos de roles?

¿Cuáles son los indicadores y niveles de los juegos de roles?.

Niveles de juegos vencidos por los niños del tercer ciclo.

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
- Reflejan la actividad de los adultos.

En el 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 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, esta respuesta y pregunta a la vez será rectora en el reto de los talleres, es decir todos los temas que se trabajen les proporcionarán conocimientos que les facilitarán estar mejor preparados teórica y metodológicamente para conducir el proceso de dirección de los juegos de roles. Se dan a conocer los temas que se trabajarán en próximos encuentros y se escuchan criterios. Se le dice lugar y hora del próximo taller.

Desarrollo: Se escribe el tema del próximo encuentro en el pizarrón.

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

Taller # 2

Tema: La dirección de los juegos 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 una docente darle lectura a una frase

Frase: "...El juego actividad básica en la infancia, por lo que el enfoque principal del proceso educativo, lo constituye el juego..." (Lecsy Tejeda.)

- ¿Qué importancia tiene la conducción adecuada del proceso de dirección de los juegos de roles?
- ¿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?

Se escuchan los criterios de las docentes y en la medida en ellos fueron refiriendo se fue anotando en la pizarra y comentando acerca de estos. (Ver anexo # 6)

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.

Taller # 3 Fases para la conducción del proceso de dirección de los juegos de roles.

Tema: Los juegos de roles en el tercer ciclo: Sus fases.

Objetivo: Reflexionar acerca de la importancia de las fases del proceso de dirección de los juegos de roles.

Contenido: Fases del proceso de dirección de los juegos de roles en el tercer ciclo.

Primer Momento:

El facilitador dice a los participantes que durante el taller socializaremos los elementos teóricos esenciales estudiados acerca de las fases del proceso de dirección de los juegos de roles en el tercer ciclo.

¿Qué importancia tienen las fases del proceso de dirección de los juegos de roles en el tercer ciclo?

¿Cómo contribuyen las fases 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 debajo de la mesa, unas tarjetas, donde aparecen las acciones metodológicas referidas a las fases de la conducción de los juegos de roles... se les solicita que den lectura (en cada tarjeta aparece una acción metodológica) y explique en qué consiste cada una.

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

✚ *Para la **planificación** de los juegos de roles los docentes deberán:*

- Los educadores deberán tener en cuenta, las particularidades del desarrollo de los niños y orientar a la familia acerca de cómo deben tomar acciones para que desempeñen diferentes roles en el hogar y jueguen imitándolos, antes del desarrollo e introducción de los diferentes argumentos.
- Deben 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 acerca:
 - Profesión que tienen los padres y otros familiares.
 - ¿A qué juegan los niños en su vivienda?
 - ¿A que juegan los niños en su barrio?
 - ¿A que juegan los niños en su Círculo Infantil?
 - ¿Con quién juegan los niños?
 - ¿Con quién les gusta jugar en el círculo, en la casa. ? ¿Por qué?
 - ¿Qué sugerencias le dan los niños a la familia y a la educadora para jugar?
- Deben aprovechar todas las oportunidades que le brinda el medio circundante para enriquecer las experiencias acerca de los roles que desempeñan las personas que los rodean.(Ver anexo 5)
- Debe precisar que experiencias lúdicas poseen los niños.
- Se deben aprovechar todos los objetos posibles en correspondencia con los diferentes roles que desempeñan las personas y explicarles su uso.
- Orientaciones para la confección y selección de los materiales a utilizar en cada rol de colores llamativos y que sean del interés de esos niños.
- 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.
- Prever la motivación, la cual puede ser mediante una narración, conversación o situaciones problémicas acertadas sobre un rol en específico.

✚ *Para la **organización** de los juegos de roles los docentes deberán:*

- Prever la organización del juego y las reglas a cumplir por cada niño.
- Analizar 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.
- Las educadoras deben saber diferenciar las potencialidades y limitaciones a la hora de realizar la planificación de los juegos de roles.
- Determinar las formas de organización del proceso de dirección y métodos y procedimientos de los juegos de roles para su conducción.
- Se organizarán 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.
- Deben aprovechar las educadoras la curiosidad y fantasía de los niños para dirigir el juego.

✚ *Para la **ejecución** de los juegos de roles los docentes deberán:*

- Durante el juego las educadoras deben respetar los derechos de los niños y sus posibilidades socioafectivas, cognitivas y motrices de estas; dándoles en todo momento una participación activa.
- La educadora deberá lograr durante el juego que el niño cambie su personalidad y utilice objetos sustitutos.
- Deben dirigir el juego teniendo en cuenta las particularidades de la percepción, el lenguaje, la memoria, el pensamiento y la imaginación.
- Deberá lograr que exista una trama o situación imaginaria.
- Deberá lograr que los niños realicen acciones que representen las relaciones entre los adultos.
- Deben tener en cuenta el tiempo de los juegos de roles, el lugar y utilizar sugerencias para ejecutar el juego y terminarlo.

✚ *Para el **control** de los juegos de roles los docentes deberán:*

- Prever el control y la valoración de los juegos de roles y de los resultados alcanzado por los niños.

- Deberá valorar el juego mediante preguntas desarrolladoras o situaciones presentadas durante el desarrollo de los niños; así como, el comportamiento de los niños.

Luego se realizará la técnica “Laboratorio de problemas” de Rita C. G.

Técnica: Laboratorio de problemas

Objetivo: determinar mediante la reflexión individual y colectiva y sobre la base del conocimiento acerca de los indicadores, niveles, contenidos de los argumentos fundamentales, métodos, procedimientos y momentos que favorecen al proceso de conducción de los juegos de roles.

Desarrollo: la técnica se aplicará en la modalidad de taller. La conducción didáctica del taller se apoyará en 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.

Tareas:

Formar equipos con los participantes y seleccionar un facilitador por cada equipo.

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

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 - Control.

Evaluación

Cierre:

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

Taller # 4

Tema: Cómo conducir el proceso de dirección de los juegos de roles.

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

Contenido: Ejemplos de argumentos de los juegos de roles en el video Profesionales y Oficios. Su ejecución y control.

Primer momento.

Iniciaremos el taller con la observación de algunos argumentos de los juegos de roles en el video Oficios y Profesionales, que le brinde ejemplo de cómo conducir el proceso de dirección de los juegos de roles.

- ¿Qué posibilidades nos brindan estos argumentos para conducir el proceso de los juegos 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 de los juegos de roles?

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

Segundo momento.

Luego se le entregará a cada participante una hoja de papel donde aparece un argumento de los juegos de roles y deberá planificarlo, organizarlo y dirá como lo ejecutará y controlará.

Exponer de forma lógica y coherente.

Se le proporciona un tiempo de 20' para que planifique el juego teniendo en cuenta los momentos para dirigirlo.

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 conducción del proceso de dirección de los juegos

de roles, así como para unificar criterios acerca de la necesidad de conducir el proceso de dirección de los juegos de roles con los niños del tercer ciclo.

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: Una 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:

Aprendí _____

Me demostró _____

Reflexioné _____

Me prometió _____

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. Comentará 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.

Taller # 5 Cierre

Tema: ¿Qué, cómo y para qué?

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:

Escribir en la pizarra el objetivo principal del programa educativo en la edad preescolar.

“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 3er ciclo para su ingreso a la preescolar y la vida escolar?

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

Segundo momento.

La facilitadora realizará la relatoría de los temas abordados en las sesiones anteriores.

Luego se las 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 le 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.

2.3 CONCLUSIONES DEL MATERIAL DOCENTE:

Hasta aquí, se puede llegar a las siguientes valoraciones:

- Las acciones metodológicas que se sugieren en este material docente contribuyeron a la preparación de los docentes para conducir el proceso de dirección de los juegos de roles del Círculo Infantil.
- La realización de los talleres metodológicos demostraron la efectividad de las acciones metodológicas sugeridas al lograr la transformación en la preparación científico metodológico de la muestra seleccionada.
- Los criterios de directivos de directivos y educadores acerca del valor de la experiencia fueron positivos.
- Se le recomienda a los docentes del Círculo Infantil que analicen las propuestas que se presentan en este material docente, para conducir el proceso de dirección de los juegos 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.

2.4 BIBLIOGRAFÍA DEL MATERIAL DOCENTE:

- AROCHE A. C.: Juego: Selección de lecturas I.S.A/ Alexis Aroche Carvajal. -- La Habana: (sn), 1988.
- DOMÍNGUEZ, F. y FRANKLIN MARTÍNEZ. Principales modelos Pedagógicos de Educación preescolar. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 2001.
- DOMÍNGUEZ, F. y FRANKLIN MARTÍNEZ. Principales modelos Pedagógicos de Educación preescolar. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 2001.
- ESTEVA, M.B. Estudio del juego como medio de educación. Investigaciones psicológicas y pedagógicas del niño preescolar. Editorial pueblo y educación. Habana. 1988.
- _____:Quieres jugar conmigo. Editorial Pueblo y Educación. Habana. 1993.
- _____: La formación de premisas del juego de roles en tercer año de vida. Tesis de Doctorado La Habana, 1988.
- ESCOBAR, O.D.: Sugerencia metodológica para realizar la evaluación sistemática de forma integradora y diferenciada en los niños del tercer ciclo del círculo infantil. Material Docente. ISPH, 2009.
- LÓPEZ, J. H.Un nuevo concepto de Educación Infantil. Pueblo y Educación La Habana 2001.
- MICHELET, A. El juego del niño: Avances y Perspectivas, Quévec OMPE, Ministerio de Educación, 2002.
- MINED:.. Programa de Educación Preescolar (tercer y cuarto ciclo). Ed Pueblo y Educación, La Habana, 1996.
- PUPO, P.M.A. Programa de educación familiar dirigido a la preparación del PGI de la ETP mediante talleres para favorecer la comunicación familia-adolescente- escuela .Tesis de Maestría. ISPH.2008.

- TANG, A.G. Preparación de los docentes para estimular el lenguaje oral de los niños del cuarto ciclo del círculo infantil “hermanitos de viet nam,” mediante el programa “ahora te cuento” Material Docente. ISPH, 2009.
- VIGOTSKI, L. S. “El juego y su función en el desarrollo psíquico”/ L. S. Vigotski.- España: Cuadernos de Pedagogía, No. 85. Enero, 1982.
- _____: “Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores”/ L. S. Vigotski. —La Habana: Científico – Técnica, 1987.
- VILLALÓN, G.G. El juego. Selección de lecturas psicopedagógicas. Ediciones Inspiración. Santiago de Cuba. 2002.
- _____: Estrategia Pedagógica para la formación lúdica del maestro. Tesis Doctorado, Santiago de Cuba, 2003.

EPÍGRAFE III. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS CON LA APLICACIÓN DE LAS ACCIONES METODOLÓGICAS DIRIGIDAS A LA PREPARACIÓN DE LOS DOCENTES PARA CONDUCIR EL PROCESO DE DIRECCIÓN DEL JUEGO DE ROLES EN NIÑOS DEL TERCER CICLO DEL CÍRCULO INFANTIL “HERMANITOS DE VIET NAM”-

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 97% de la muestra seleccionada tienen en cuenta el diagnóstico a docentes, niños, familia, comunidad donde viven y comunidad que rodea la institución, para conducir la dirección de los juegos de roles. El 98% de las 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 juegos 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 acciones 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 Educativa 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.

Es significativo destacar el grado de aceptación que fueron adquiriendo las educadoras durante la aplicación de las acciones, confeccionando fichados e incorporando nuevas bibliografías relacionadas con el los juegos 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.

Después de la aplicación de las acciones metodológicas para explorar la efectividad de estos se recogieron testimonios de los docentes los que a continuación se relacionan:

GPH: “A través de las acciones metodológicas pude elevar mi preparación profesional y aprendí a conducir el proceso de dirección de los juegos de roles”.

RSS..... “En los talleres se trataron temas de gran importancia para la labor que realizo, sobre todo lo relacionado con los juegos de roles y el proceso de dirección de los mismos”.

IVR.....“Me siento mejor preparada después de haber recibido los talleres, pues me nutrieron de conocimientos para desarrollar conducir el proceso de dirección de los juegos de roles”.

LRL...“se que ha partir de estos talleres puedo conducir el proceso de dirección de los juegos de roles”.

MRG..... “Los talleres me sirvieron para utilizar de forma adecuada la metodología para conducir el proceso de dirección de los juegos de roles”.

Los docentes conjuntamente con los niños seleccionaron diversidades de argumentos propios de la comunidad tales como el electricista, el correo, la escuela, el Turquino donde se fabrican conservas, entre otras los que los desempeñaron de la siguiente forma 33 niños para un 94.3 % logran realizar las acciones con una secuencia lógica reflejando de manera creadora la actividad y las acciones que realiza, 32 para un 91.4 % realizan acciones lúdicas vinculadas entre sí que conforman la trama del juego pero no reflejan de forma creadora las acciones de los adultos, 33 para un 94.3% de los niños asumen roles diversos exigen el cumplimiento de las reglas que estos llevan implícitos, 32 niños para un 91.4 % se denominan por un rol y actúan en consecuencia con este pero no exigen el cumplimiento de sus reglas, 34 lo que significa el 97.1% de los niños crean situaciones lúdicas que enriquecen el contenido del juego, e incluyen variados objetos sustitutos e imaginarios, 32 niños lo cual representa el 91.4 % 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, 33 niños para un 94.3% introducen en sus acciones algunos objetos sustitutos e imaginarios, 34 niños para un 97.1% se ponen de acuerdo para planificar y organizar juegos conjuntos, en cuyo desarrollo mantienen relaciones reales que regulan el curso del argumento, 32 niños para un 91.4% 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 1).

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 socioafectivas, 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.

V- CONCLUSIONES GENERALES DEL TRABAJO:

Contribuir al desarrollo de la dirección pedagógica del juego de roles desde las edades más tempranas es una necesidad y prioridad para la educación de los niños preescolares. En armonía con lo anterior, la siguiente investigación dirigida a la preparación de los docentes para contribuir a conducir el proceso de dirección del juego de roles en niños del tercer ciclo, permitió arribar a las siguientes conclusiones:

- ❖ El sustento teórico desde posiciones psicológicas y pedagógicas, fundamentadas en el paradigma histórico-cultural, el enfoque lúdico, la teoría de la dirección científica educacional, en consonancia con las particularidades del desarrollo de los niños de tres a cinco años de edad, del Círculo Infantil.
- ❖ El Círculo Infantil, como institución docente prioritariamente educativa es lugar primordial para favorecer el desarrollo de los juegos de roles en los niños de edad preescolar.
- ❖ Los educadores deben continuar preparándose tanto científica como metodológicamente, para perfeccionar la conducción pedagógica del proceso de juego de roles de los niños.
- ❖ El diagnóstico inicial demostró limitaciones en la preparación de los docentes al concebir el juego sin tener un diagnóstico certero de los docentes, niños, familia, comunidad donde viven los niños y estos agentes, lugar donde está ubicada la institución, además de ello no diagnosticaban los intereses de los niños, ni lo concebían con plena conciencia a partir de sus necesidades, particularidades, ventajas, desventajas y retos.
- ❖ El aporte práctico principal, lo constituye las acciones metodológicas dirigidas a la preparación de los docentes para contribuir al desarrollo del proceso de dirección de los juegos de roles con los niños del tercer ciclo del Círculo Infantil; aunque también favoreció al desarrollo de los niveles de juego de los niños.

- ❖ Las acciones 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.