

INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO
CIUDAD DE LA HABANA

INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO "CONRADO BENÍTEZ GARCÍA"

CIENFUEGOS



MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PRIMERA EDICIÓN

TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO

MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Mención Preescolar.

TÍTULO: Propuesta de actividades teórico- práctica para los maestros de primer grado de la ENU Fabric Aguilar Noriega que permita darle continuidad a la dirección pedagógica en el juego de roles.

AUTORA: LIC. MARIELA AVALO BERMÚDEZ

2009

"Año del 50 Aniversario del Triunfo de la Revolución"

**DIRECCIÓN MUNICIPAL DE EDUCACIÓN.
PROVINCIA DE CIENFUEGOS.
CRUCES.**

HAGO CONSTAR:

Que el presente trabajo fue realizado en el Instituto Superior Pedagógico “Conrado Benítez García” de Cienfuegos, como parte de la culminación de estudio de la Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Preescolar, autoriza que el mismo sea utilizado por la institución para fines que estime conveniente, tanto de formación parcial como total y además no podrá ser presentado, ni en eventos o publicado sin la aprobación de la institución.

Firma del autor

Los abajo firmantes certificamos que el presente trabajo ha sido revisado según acuerdos de la dirección de nuestro centro y el mismo cumple con los requisitos que debe tener un trabajo de esta envergadura referido a la temática.

Información Científica – Técnica

MUNICIPIO DE CRUCES.
ENU “FABRIC AGUILAR NORIEGA”
AVAL.

Yo Regla Margarita Rodríguez Sánchez, directora de la ENU “Fabric Aguilar Noriega” hago constar que el trabajo “Actividades de preparación a maestros de primer grado para darle continuidad a la dirección pedagógica del juego de roles” fue aplicado en este centro como parte de la Maestría en Ciencias de la Educación por parte de la maestrante Mariela Avalo Bermúdez. El mismo contribuye a resolver una problemática planteada en el banco de problema de centro.

Los temas propuestos permiten preparar a los maestros en la dirección pedagógica del juego de roles.

La propuesta ofrece sugerencias a los maestros de primer grado del centro, mediante las diferentes actividades se enriquecieron más las áreas de juego o áreas de promoción del aprendizaje.

LIC. Regla Margarita Rodríguez Sánchez
Directora del centro.

**DIRECCIÓN MUNICIPAL DE EDUCACIÓN.
PROVINCIA DE CENFUEGOS.
CRUCES.**

AVAL:

La docente Mariela Avalo Bermúdez, fue tutora del trabajo de diploma: Propuesta de actividades para capacitar al grupo coordinador de base del consejo popular “Las Nubes” de la autora Bárbara Becerra Pico. Obteniendo resultados relevantes en el curso 2004-2005.

Actualmente se encuentra tutorando el trabajo de diploma: La preparación de docentes en la educación nutricional en niñas y niños del tercer ciclo mediante el proceso educativo. De la autora Liudmila Silverio Mena, en estos momentos se encuentra en el quinto año de la Licenciatura en Educación Preescolar.

Director de la Sede Pedagógica.

Subdirector Investigativo

Pensamiento



PENSAMIENTO:

“Para los niños de edad preescolar los juegos tienen una importancia excepcional: el juego para ellos es estudio, el juego para ellos es trabajo, el juego para ellos es una forma seria de educación ". (1)

JOSÉ MARTÍ

Dedicatoria



Dedicatoria:

A mi hijo, por todo el esfuerzo, sacrificio y dedicación, que sin él no tendría sentido la vida.

A mi esposo, que por su preocupación constante, dedicación y apoyo no serían posibles mis sueños.

A mi madre y hermanos por su amor, esfuerzo y sacrificio, lo merecen.

A mi hermana Santa Avalos Bermúdez por su comprensión, esfuerzo y apoyo incondicional, gracias.

Agradecimientos



Agradecimientos:

A la Revolución Cubana por haberme permitido formarme como una profesional.

A mis compañeras de trabajo por su comprensión, colaboración y por haberme permitido compartir con ellas en algún momento mis insatisfacciones cuando algo no me salía como esperaba.

A todas aquellas personas que me quieren y lo entregan todo sin esperar nada a cambio, para ofrecerme su apoyo.

Resumen



RESUMEN:

El presente trabajo aborda el tema referido a las " Actividades de preparación a maestros de primer grado para darle continuidad a la dirección pedagógica en el juego de roles". Para la realización del mismo se utilizaron métodos de los niveles teóricos, empíricos y matemáticos los que permitieron constatar la falta de preparación de los maestros, constituyendo como problema investigativo ¿ Cómo contribuir a la preparación de los maestros del primer grado de la ENU Fabric Aguilar Noriega para darle continuidad a la dirección pedagógica en el juego de roles? En virtud a ello, se elaboró y se aplicó una propuesta de actividades que posibilitó modificar la preparación de los maestros y su desempeño, los mismos expusieron sus experiencias, favoreciendo de esta forma su papel protagónico. Todo esto ha sido posible materializar mediante actividades para dirigir científicamente el juego.

Índice



ÍNDICE

INTRODUCCION	1
CAPITULO 1. EL JUEGO DE ROLES UN RETO ACTUAL EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.	
1.1. El juego de roles y su importancia en la Educación Preescolar	10
1.2. La dirección del juego de roles en el Primer grado.	28
1.3. Preparación del docente en la dirección pedagógica de juego.	36
CAPITULO 2. PRESENTACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES.	
2.1. Resultados del diagnóstico Inicial. Determinación de necesidades y potencialidades	40
2.2. Fundamentación de la propuesta de actividades.	44
2.3. Propuesta de actividades.	51
2.4. Validación de los resultados de la aplicación de la propuesta de actividades.	70
CONCLUSIONES.	76
RECOMENDACIONES.	77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	78
BIBLIOGRAFIA	
ANEXOS.	

Introducción



INTRODUCCIÓN

La práctica educativa evidencia que es necesario y a su vez posible mejorar entre otras cosas la calidad de muchas actividades de la escuela primaria actual, pues hay que tener en cuenta que la poca solidez de conocimientos y las reducidas posibilidades de su utilización por el escolar representan problemas de gran actualidad científica, que son causas de muchas insuficiencias de la labor de la escuela contemporánea.

Se pueden precisar las diferentes transformaciones sociales, en especial las educativas, que se han venido realizando en Cuba a lo largo de estos años. En la Educación Preescolar a partir de 4to año de vida las niñas y niños tienen su programa televisivo educativo “Cucurucú”, y en el 6to año de vida “Ahora te Cuento”, además tienen su computadora con el software “A Jugar”, existen las aulas de preescolar con 20 niñas y niños y un maestro frente a la misma, se está trabajando arduamente con el programa Educa tu Hijo. En la Educación Primaria unas de las principales transformaciones está dirigida a lograr que cada maestro esté en condiciones de brindar a sus alumnos la educación que éstos requieren, para que todos estén en igualdades de posibilidades en la sociedad que se construye. Además, se han producido algunas modificaciones como es por ejemplo: incrementar en el primer ciclo de la Educación Primaria actividades de juego. Lo que permite una mejor atención personalizada.

La actividad fundamental en la Educación Preescolar es el juego porque se desarrolla en dependencia a la situación que tenga el niño en ella, el espacio, el tiempo del que disponga, además, se forman cualidades morales, el colectivismo, el sentido de la amistad, sirve como un medio para la educación moral, intelectual estética y física de los menores y condicionan el desarrollo integral de los mismos.

En los juegos se forman y se desarrollan hábitos y habilidades, cualidades de personalidad y las relaciones positivas entre las niñas y niños. En estos juegos tienen lugar un proceso más profundo y complejo de la formación y asimilación de las

experiencias tomadas de la vida, por lo que se debe tener en cuenta la correcta dirección pedagógica del juego de roles y darle seguimiento a las diferentes habilidades adquiridas por los pequeños del grado preescolar en la escuela primaria fundamentalmente en el primer grado.

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

Entre los temas que más atrae a los pequeños se pueden citar: los relacionados con la vida cotidiana, tareas del hogar, cumpleaños, tareas con la familia en el ámbito de la escuela, los que se refieren a distintos trabajadores, también pueden ser los juegos de construcción con bloque y otras piezas, que resultan de gran interés para los educandos.

Teniendo en cuenta las características de las niñas y los niños que transitan del grado preescolar a la enseñanza primaria, el juego es la actividad fundamental durante toda la primera etapa y es precisamente tarea del maestro de primer grado prestar la atención que requieren los juegos en esta etapa del curso propiciando el desarrollo exitoso en la adquisición de conocimientos de las niñas y niños de estas edades. Las actividades del diagnóstico que se preparan y realizan conjuntamente con el maestro de primer grado aportan al mismo elementos importantes acerca de las particularidades del grupo con que trabajará. Estas actividades se realizan en un ambiente puramente lúdico en el que los maestros de ambas educaciones juegan papel importante. Todo esto facilita el trabajo del maestro, el mismo presta atención al seguimiento del diagnóstico pero no le da tratamiento alguno al juego de roles que continúa siendo un elemento fundamental en estos educandos.

Es la escuela la institución a la que la sociedad le ha encomendado la misión de conducir el proceso docente educativo para la formación de las nuevas generaciones.

Esto justifica la necesidad de atender la preparación del docente para cumplir tan importante actividad.

El juego es una actividad desarrolladora. Por lo que es necesario incluirlo en las actividades docentes, los niños aprenden jugando. Para actuar con una actitud lúdica en el juego no existen recetas; jugar es actuar, es imaginar. El éxito de la participación del niño en el juego depende en gran medida, de la responsabilidad del maestro el que debe ser actor y pedagogo al mismo tiempo.

En el ámbito internacional y nacional existen numerosas investigaciones referidas al juego, su importancia así como la necesidad del enfoque lúdico en el Proceso Educativo, referidas por autores como: Giovanni Villalón, Dra. Mercedes Esteva Boronat, Dra. Ana María Siverio Gómez, MsC Olga Franco García. En estas investigaciones se ofrecen elementos teórico- metodológicos que deben ser considerados por los maestros de primer grado en su auto preparación, compilados además en las versiones 5 y 6 del CD de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar. Debido a la importancia del tema la autora del presente trabajo realizó una revisión bibliográfica en el CDIP del ISP encontrándose el trabajo de la Licenciada Milagro León Olivert que ofrece una propuesta de actividades para la dirección del juego de roles en la educación primaria. Además la autora María C. Cabrera Luis aborda la auto preparación del personal docente para el juego de roles en el tercer ciclo (1995). Estos trabajos revelan argumentos valiosos relacionados con el juego y la importancia de la preparación de los docentes para su adecuada dirección.

En el municipio de Cruces es de gran importancia y necesidad abordar el tema relacionado a la dirección pedagógica del juego, porque no todos los maestros están preparados para dirigir el mismo con la calidad requerida durante esta primera etapa del curso. Los mismos perciben el juego como un entretenimiento y no le dan valor en el crecimiento psicológico, en el desarrollo de la personalidad de los niños, estos aspectos los conduce a limitarlo porque no tienen tiempo, porque le dan mayor importancia a las demás asignaturas como es la Matemática, el Español, la Lectura, entre otras.

Partiendo del criterio de que mientras mejor conozcamos el juego de roles, mayor será la posibilidad de dirigirlo adecuadamente. Hay que señalar que en el Municipio de Cruces cuando las niñas y niños egresan del grado preescolar y se incorporan a la escuela primaria, se plantean como principales dificultades:

- Los maestros de primer grado no le dan continuidad al juego y de esta forma no contribuyen al desarrollo de procesos cognoscitivos.
- No elevan la calidad del aprendizaje mediante los juegos de roles, que son tan importantes en estas primeras edades.
- Se evidencia poca riqueza y complejidad de cada argumento y rol.
- Existe insuficiente creación de situaciones pedagógicas.
- Pocas habilidades para solucionar conflictos entre las niñas y los niños y cómo enseñarlos a resolver entre ellos.
- No se enriquecen las vivencias de niñas y niños antes del montaje de un nuevo argumento y existe rigidez en la utilización de atributos.
- No se establecen adecuadas relaciones entre los argumentos.
- Insuficiente empleo de materiales y medios.

Todos estos aspectos se pudieron conocer mediante las visitas de ayuda metodológicas, seguimiento y control realizados a los niños egresados de preescolar específicamente en la etapa de aprestamiento por lo que a partir de los problemas antes mencionados se hace necesario realizar esta investigación a partir del siguiente problema.

Quedando reflejado como **Problema investigativo**: ¿Cómo contribuir a la preparación de los maestros del primer grado de la ENU Fabric Aguilar Noriega, para darle continuidad a la dirección pedagógica en el juego de roles?

Siendo el **Objeto**: Proceso de preparación de los maestros de primer grado de la ENU Fabric Aguilar Noriega.

Y como **Campo de acción**: La dirección pedagógica en el juego de roles.

Por lo que queda determinado como **Objetivo**: Diseño e implementación de una propuesta de actividades para los maestros del primer grado de la ENU Fabric Aguilar Noriega, que les permita darle continuidad a la dirección pedagógica en el juego de roles.

Preguntas científicas:

- ¿Qué aspectos teórico- metodológicos fundamentan la preparación de los maestros de primer grado en la dirección pedagógica en el juego de roles?
- ¿Qué nivel de preparación tienen los maestros de primer grado en la dirección pedagógica en el juego de roles?
- ¿Qué vías serán más efectivas para preparar a los maestros de primer grado que permita darle continuidad a la dirección pedagógica en el juego de roles?
- ¿En qué medida una propuesta de actividades influirá en la preparación de los maestros de primer grado en la dirección pedagógica en el juego de roles?

Tareas científicas:

- Sistematización del tema relacionado con la preparación de los maestros de primer grado en la dirección pedagógica en el juego de roles.
- Diagnóstico y caracterización del estado actual del problema de investigación para determinar las principales necesidades de preparación de los maestros de primer grado en la dirección en el juego de roles.
- Elaboración de la propuesta de actividades.
- Validación de los resultados obtenidos en la aplicación de la propuesta de actividades.

Para elaborar los presupuestos teóricos de la investigación se tuvo en cuenta la utilización de métodos **del nivel teórico** que permitieron realizar una profunda revisión bibliográfica, documental y normativa para abordar la problemática de la preparación de los maestros del primer grado para la dirección en el juego de roles. Entre estos se pueden citar:

Analítico – Sintético: Con el objetivo de obtener información relacionada con la dirección pedagógica del juego de roles en el primer grado, durante la revisión bibliográfica y como premisa para la elaboración de los fundamentos teóricos del tema relacionados con la importancia y dirección del juego, así como la preparación del maestro.

Inductivo – Deductivo: Con el objetivo de realizar las inferencias necesarias y lógicas antes y después de la revisión bibliográfica y el procesamiento de la información obtenida como resultado de la aplicación de la propuesta.

Modelación: Para modelar sobre la base de la fundamentación teórica la propuesta de actividades para maestros del primer grado y explicar los pasos en que se sustenta y sus acciones.

Generalización: Con el objetivo de realizar valoraciones necesarias que nos permitan posteriormente arribar a conclusiones parciales y finales así como emitir las recomendaciones correspondientes.

Histórico- lógico: Se empleó en el análisis histórico del juego desde sus inicios, además, determinar su estado actual y la práctica pedagógica.

Dentro de los métodos **del nivel empírico**, se utilizaron los siguientes:

Encuesta: A los maestros de primer grado del Municipio de Cruces, con el objetivo de obtener información sobre los conocimientos que tienen los maestros de primer grado en cuanto a la dirección pedagógica en el juego de roles en esta edad. **(ANEXO 1)**

Entrevista: Dirigida a las jefas de ciclo, con el objetivo de conocer la opinión acerca de la importancia que le concede al juego de roles en el primer grado. **(ANEXO 2)**

Observación: Dirigida a los maestros de primer grado de la ENU Fabric Aguilar Noriega, a partir de una guía de observación, con el objetivo de apreciar y obtener informaciones relacionadas a la preparación de los mismos para darle continuidad a los juegos de roles del grado preescolar (cómo se trabajan los juegos de roles en el 1er grado), habilidades que desarrollan en las niñas y niños. **(ANEXO 3)**

Del nivel matemático:

Análisis porcentual: Utilizado con el objetivo de tabular y expresar cuantitativamente los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos antes mencionados.

Población: 4 maestros de primer grado y 2 jefas del primer ciclo de la ENU Fabric Aguilar Noriega, del Municipio de Cruces.

Muestra: Fue seleccionada de forma intencional 4 maestros de primer grado y 2 jefas del primer ciclo de la ENU Fabric Aguilar Noriega, del Municipio de Cruces, teniendo en cuenta los siguientes indicadores:

- Por ser seminternado.
- 2 maestras en formación docente de F. M E.
- Por ser recién graduadas.
- No están preparadas para dirigir los juegos de roles, ya que no son licenciadas y no han recibido cursos o talleres referentes a la preparación de juego.
- Por ser el centro que recibe a los niños que egresan del Círculo Infantil "Florecktas"
- Por ser jefas de ciclo noveles sin experiencia en el cargo.
- 2 maestras de experiencias pero sin conocimientos teóricos prácticos del juego de roles.

Aporte Práctico:

Propuesta de actividades que contribuyan a la preparación de los maestros de primer grado en la dirección del juego de roles, la cual en correspondencia con los resultados de su validación podrá ser utilizada en otros centros del territorio, realizándole las adecuaciones necesarias.

Novedad Científica:

Está dada por la necesidad de preparación que tienen los maestros de primer grado y la contribución de la propuesta de actividades para garantizar la dirección del juego de roles.

La presente investigación consta de una introducción y dos capítulos:

Capítulo I. El juego de roles un reto actual en la educación infantil.

- ❖ El juego de roles y su importancia en la educación preescolar.
- ❖ La dirección del juego de roles en el primer grado.
- ❖ Preparación del docente en la dirección pedagógica del juego.

Capítulo II. Presentación y fundamentación de la propuesta de actividades.

- ❖ Resultados del diagnóstico Inicial. Determinación de necesidades y potencialidades.
- ❖ Fundamentación de la propuesta de actividades.
- ❖ Propuesta de actividades.
- ❖ Validación de los resultados de la aplicación de la propuesta de actividades.
- ❖ Conclusiones.
- ❖ Recomendaciones.
- ❖ Anexos.

Capítulo I



CAPITULO I

“EL JUEGO DE ROLES UN RETO ACTUAL EN LA EDUCACIÓN INFANTIL”

1.1 El juego de roles y su importancia en la Educación Preescolar.

“El juego es la primera poesía de la humanidad” (2)

Según la teoría Vigoskiana del juego, el mismo surge de la necesidad, es hijo de la frustración, cuando el niño no puede obtener todos sus deseos de hacer lo que hace el adulto y comportarse como él, lo que hace que surjan motivaciones lúdicas en los pequeños.

El estudio del origen histórico del juego constituye un elemento fundamental en la teoría del juego de roles. Diferentes pedagogos han señalado la importancia que tiene la relación del juego- trabajo, trabajo- juego para la solución de este problema.

Según D. B Elkonin, la tarea consiste en dar respuesta de forma hipotética a dos cuestiones:

- Si existió el juego de roles o si en algún período en la vida de la sociedad, esta forma de juego no existía.
- Con cuáles cambios en la vida de la sociedad y con cuáles posiciones del niño en dicha sociedad puede posicionarse la aparición de juego.

Puede plantearse en primer lugar el surgimiento histórico del juego está estrechamente vinculado con el carácter de la educación de las generaciones en crecimiento, en las sociedades primitivas.

Solo en los años 30 de nuestro siglo aparecieron investigaciones especiales de Margaret Mead, dedicada a los niños de Nueva Guinea, en los que se obtuvo materiales con referencia de la forma de vida de los niños y a sus juegos.

En algunas investigaciones se pone de manifiesto el punto de vista colonizador, donde los investigadores por todos los medios trataron de disminuir el nivel de desarrollo intelectual de los niños de los pueblos sometidos, que dichos datos no pueden considerarse como confiables.

La posición del niño en la más temprana etapa del desarrollo, se caracteriza por la rápida inclusión de los niños en el trabajo productivo de los miembros adultos de la sociedad. En el período histórico inicial de la sociedad, los niños vivían una vida en común con los adultos. La función educadora aún no se distinguía como una función social independiente y todos los miembros de la sociedad realizaban la educación de los menores, con el objetivo de hacer de los niños participantes activos del trabajo socialmente productivo, transmitirles la experiencia de este trabajo y el medio fundamental para lograrlo.

M. Mead subraya que los niños no encuentran en la vida de los adultos modelos que provoquen en ellos el entusiasmo y los deseos de imitarlos, además de no ser interesantes para sus juegos, aunque, según la autora los niños poseían todas las posibilidades para la realización de juegos de roles, pues tenían mucho tiempo libre. De esta forma se pudo apreciar en los niños que viven en sociedades que se encuentran en un nivel relativamente bajo de desarrollo no existe juego de roles. La ausencia de juegos de roles está dada por la posición especial que ocupan los mismos en la sociedad y, en general, no indica bajo nivel de desarrollo intelectual.

Los instrumentos primitivos y las formas de trabajo asequibles para el niño, le ofrece la posibilidad del desarrollo de una precoz independencia originada por las exigencias de la sociedad, por la participación directa en el trabajo de los adultos de la sociedad. Los niños no son explotados, su trabajo adquiere el carácter de satisfacer necesidades sociales y surge de forma natural. En esta sociedad hasta los niños pequeños, desde los tres años tomaban parte o realizaban algunas labores de trabajo cotidiano, además, de participar en la recolección de frutas y raíces, de larvas y caracoles, en la forma simple de pesca, en la caza y en las primitivas formas de cultivos. La relación directa

de los niños con toda la sociedad, que se efectuaba en el proceso de trabajo, excluía cualquier otra forma de relación del niño con la sociedad y con la posición que él ocupaba en ella, no existía ninguna necesidad de reproducir el trabajo o las relaciones entre los adultos en condiciones particulares, no se planteaba la necesidad del juego de roles.

Dentro de estos instrumentos se puede mencionar, el arco y la flecha, el anzuelo, el lazo, el hacha, el cuchillo, entre otros. Los niños descubren de forma independiente los procedimientos de utilización de estos instrumentos de trabajo y los adultos los enseñan: les muestran los modos de acción con ellos, señalan los ejercicios, controlan y valoran los logros alcanzados.

Una serie de autores señalan, que las niñas comenzaban desde pequeñas a participar en el trabajo de las madres, las ayudaban en la preparación de alimentos, en el cuidado de los niños más pequeños, participaban en la preparación de conservas de nueces, avellanas, raíces. Por otra parte la confección de muñecas y de los guardarropas. Todo esto sirvió desde edades muy tempranas para la enseñanza de la dirección de la vida doméstica y de la costura.

En algunas descripciones de N. Miller (1928), relacionadas a como se realiza el juego, el mismo plantea que los niños de África Occidental: cavan hoyos y hacen como si sembraran patatas; trituran las piedras y obtienen “harina”, los varones juegan a la guerra entre tribus. Niños de otros pueblos construyen “aldeas”, “pescan”, “duermen” y “al canto de un gallo” (sonidos onomatopéyicos producidos por uno de los niños que juegan) se despiertan y de esa forma el juego termina.

En las etapas iniciales del desarrollo de la sociedad humana, cuando las fuerzas productivas se encontraban en un nivel primitivo, no existía ejercitación inicial para aprender a utilizar los instrumentos de trabajo ni mucho menos los juegos de roles.

El juego de roles surge en el curso de desarrollo histórico de la sociedad, como resultado del cambio de lugar del niño en el sistema de las relaciones sociales. Se considera social por su surgimiento y por su naturaleza. Su surgimiento está relacionado no con la acción de fuerza instintivas internas e innatas, sino con condiciones sociales determinantes de la vida del niño en la sociedad.

Conjuntamente con el surgimiento del juego de roles, surge un nuevo período en el desarrollo del niño que por derecho puede ser denominado período del juego de roles, que en la psicología y la pedagogía contemporánea se conoce como período preescolar del desarrollo.

El juego de roles, posee su técnica de juego especial: sustitución de un objeto por otro y las acciones condicionadas a estos objetos. No saben con suficiente exactitud cómo los niños asimilaban esta técnica en aquellos períodos del desarrollo de la sociedad cuando el juego apareció como forma especial de la vida de los niños.

A raíz de todos los datos hasta ahora analizados se puede afirmar que los niños de estas sociedades primitivas no realizan juegos de roles. Y realmente, si lo miramos con detenimiento para los pequeños de esta etapa no tenían ningún sentido reproducir lo que ellos mismos tenían que hacer igual que los adultos a participar directamente en el trabajo. ¿Qué actividad adulta iban a reflejar en sus juegos si ellos participaban como los mayores en toda la vida de la sociedad?

A modo de resumen se pueden precisar algunos rasgos del desarrollo histórico del juego de roles:

- Los instrumentos de trabajo se hacen más complejos, por lo que no se les enseña su manejo a los niños.
- Esto hace que se alargue el período de la infancia.
- Se crea la posibilidad de seleccionar la actividad, ya esta no está predeterminada por los padres.
- Se reúnen los niños para hacer “ como si”, lo que comienza a llamarse juegos.

- El análisis del surgimiento del juego de roles condujo a una cuestión central de la psicología actual- el surgimiento histórico de los períodos de la infancia.
- El juego de roles posee su carácter de juego especial: Se sustituye un objeto por otro y las acciones están condicionadas a estos objetos.
- Las técnicas del juego de roles tienen muchos puntos de contactos con las formas primitivas del arte dramático.
- Está claramente diferenciado el carácter social del juego.
- Tiene especial significación en la búsqueda de las fuentes de los juegos de roles en el transcurso del desarrollo de los juegos de los niños de la actualidad.

Como se ha podido apreciar el juego surge de la vida misma, por tanto, jugar es vivir y, fue, es y será una necesidad para el niño tan importante como el alimento y el amor que se le brinda.

Por lo que nos podemos preguntar: ¿Por qué el juego de roles se considera importante en esta etapa del menor?

Si se analizan las múltiples tareas psicológicas acerca del juego y su repercusión en la pedagogía de manera general pudiera agruparse en dos vertientes principales: una que sobre la base de criterios espontáneos acerca del desarrollo del niño preconiza que el juego debe ser totalmente libre, sin la intervención del adulto, y otra que, entendiendo que no es el producto de inclinaciones congénitas, sino que se forma bajo la influencia de condiciones sociales en que viven los niños, plantea la conveniencia de dirigirlo pedagógicamente.

Ha quedado demostrado que el juego es un medio del desarrollo intelectual de la niña y el niño, por las posibilidades que ofrece el progreso del lenguaje, del pensamiento, de la imaginación, de la percepción y de la memoria.

El juego surge y se desarrolla bajo la influencia de las condiciones sociales de vida y educación, aparece como tarea inmediata la de determinar métodos concretos para la formación y desarrollo de la actividad lúdica mediante su dirección pedagógica.

En el juego de roles, los niños y las niñas reflejan toda la variada realidad que los rodea. Ellos reproducen argumentos de su vida familiar, de la actividad laboral y de las múltiples relaciones sociales entre las personas.

La influencia del juego en la formación de la personalidad radica en que, a través del mismo, ellos conocen las conductas e interrelaciones de los adultos, se convierten en modelos para su propio comportamiento. Aprenden lo que se debe o no se debe hacer en la vida social, se apropia de las normas, reglas y patrones sociales importantes en la comunicación con sus coetáneos. En fin, aprenden a ceder, esperar, repartir, defenderse, compartir, usar el lenguaje apropiado para ser aceptado y otras conductas importantes en la sociedad en que vive.

“[...] el juego es una actividad en la que se da la unión de lo serio con lo que no lo es, la fusión de lo real con lo irreal, de lo conocido con lo sorprendente, se expresa en la realidad pero su dinámica es sobre todo psicológica.” (3)

La UNESCO ha declarado el derecho de los niños al juego, como parte de un llamado de atención a la humanidad sobre el imperioso deber de cuidar y satisfacer la niñez.

En una publicación de la UNESCO El correo(1960), se hace referencia de que varios autores se han esforzado por acatar el problema del juego a partir de una teoría general realizando diferentes definiciones de juego.

D. B. Elkonin denomina juego a la actividad práctica social variada que consiste en la reproducción activa de cualquier fenómeno de la vida, parcial o total, fuera de su situación práctica real. Además expresa que el juego en el hombre es aquella

recreación en la actividad, por la cual se extrae de esta actividad su esencia social propiamente humana, sus objetivos y normas de relaciones entre las personas.

Vigotsky consideraba "...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"¹ Él se manifiesta por encima de su edad, por encima de su habitual comportamiento cotidiano. El juego es una fuente de desarrollo, crea el área de desarrollo potencial. La acción de un campo imaginario, en una situación ficticia, la formación de un plano de vida, de motivaciones voluntarias. En esencia el niño se desarrolla mediante la actividad lúdica y es solamente en este sentido que puede identificarse el juego como una actividad que determine el desarrollo del niño.

N. K. Krupskaya le asignaba una importancia excepcional al juego, que lo consideraba como la actividad más caracterizadora para el preescolar. Al mismo tiempo ella no marcó un límite definido entre el juego y el trabajo.

N. K. Krupskaya y A . S. Makarenko, subrayaron reiteradamente que el juego es un medio de educación y la actividad especial, de la cual está penetrada la vida del niño, la actividad que les da libertad para manifestar sus intereses directos, sus deseos y posibilidades.

Makarenko expresó el valor educativo que tienen los juegos para las niñas y los niños cuando escribió: "Este tiene un valor fundamental en la vida de las niñas y los niños, tiene el mismo valor que para los adultos la actividad, el trabajo, los servicios que prestan. De cómo se manifiestan ellos en el juego, depende mucho su actitud como trabajador en el futuro, por eso su educación tiene lugar ante todo en el juego".

N. Leontiev, D. B. Elkonin, A. V. Zaperazhetz denominan juego de roles como la actividad fundamental de las niñas y niños de la edad preescolar, surge en relación con

otros tipos de la práctica infantil, en primer lugar con la observación del mundo circundante, al escuchar los relatos de los adultos y sostener conversaciones con ellos.

A Hewallen alega que es una realidad que cuando existen las condiciones pedagógicas adecuadas, las niñas y niños preescolares prefieren jugar con sus coetáneos y además en sus juegos predominan las relaciones positivas.

La teoría pedagógica cubana actual, parte de un enfoque histórico-cultural, sobre la base de las ideas de Vigotski, teniendo como premisa el carácter rector de la educación en su relación con el desarrollo.

La Dra. **Ana Maria Silverio** afirma 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, también a veces llamado dramatizado, los niños sienten alegría, placer y satisfacción emocional, lo que al mismo tiempo enriquece sus conocimientos, sus representaciones, su motivación, sus intereses, 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.

Mercedes Esteva Boronat plantea que asumiendo el enfoque histórico cultural de esta actividad, entendemos que su origen, naturaleza y contenido tienen un carácter social: el juego, surge y se desarrolla bajo la influencia, intencionada o no, de los adultos; de aquí la consideración de que los educadores pueden contribuir de manera significativa a elevar su potencial educativo, mediante la utilización de procedimientos muy peculiares de dirección pedagógica.

Según **G. Villalón García** plantea que se asume una nueva Conceptualización sobre el juego, al considerar que este 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 él canalizan su dinámica, que son escogidas, aprobadas y cumplidas por todos, y donde los jugadores se sienten y actúan asumiendo nuevos roles, a partir de la connotación que para ellos tiene el juego y por el contenido y las funciones que representan en el mismo, que los hace sentir como si fueran otros.

A juicio de la investigadora el juego sirve como un medio idóneo para conocer el mundo, se desarrolla en el juego la educación moral, intelectual, estética y física de los menores. Mediante el juego las niñas y los niños tienen la posibilidad de imitar las acciones que realizan los adultos en la vida diaria. Además, es una actividad espontánea que el niño realiza, como medio para aprender y enfrentar la vida. En él, todo niño libera sus impulsos de forma espontánea, además, permite transformar lo existente y concebir cosas nuevas y originales.

El juego en la etapa preescolar no sólo es un entretenimiento sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno, espacio-tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración del pensamiento.

Durante el juego, en el niño se forma una percepción clasificadora y modifica el contenido de su intelecto; en este proceso pasa de la manipulación objetual, al pensamiento con representaciones: De las acciones reales con objetos a los que da nuevas denominaciones y, por lo tanto, nuevas funciones, el niño pasa poco a poco a las acciones interiores, verdaderamente mentales. La reducción y generalización de las acciones lúdicas constituyen la base para pasar a las acciones mentales.

El juego de roles como tal surge al final de la infancia temprana (3 años) a partir de los modelos sociales (de forma consciente o inconsciente) por las figuras paténtales de su entorno inmediato hacia formas de las mismas socialmente aceptadas; sin duda, este es el punto de partida para que el niño se reconozca a sí mismo y exija niveles de

independencia cada vez mayores, pero, las posibilidades reales no se lo permiten, por ello el juego se constituye en el mecanismo de dar satisfacción a las demandas planteadas al adulto.

El juego de roles requiere una premisa básica, el dominio de las acciones instrumentales y del mundo de los objetos, ellos serán las base del desarrollo de su lenguaje, pensamiento, imaginación y creatividad, además, de que por su naturaleza se trata de una actividad colectiva.

En el juego de roles, las niñas y niños reflejan toda la variada realidad que les rodea. Ellos reproducen argumentos de su vida familiar, de la actividad laboral y de las múltiples relaciones sociales entre las personas.

La influencia del juego en la formación de la personalidad radica en que, a través del mismo, los menores conocen las conductas e interrelaciones de los adultos, se convierten en modelos para su propio comportamiento. Aprenden lo que se debe o no se debe hacer en la vida social, se apropian de las normas, reglas y patrones sociales importantes en la comunicación con sus coetáneos. En fin, aprenden a ceder, esperar, repartir, defenderse, compartir, usar el lenguaje apropiado para ser aceptado y otras conductas importantes en la sociedad en que viven.

Al final de la edad temprana, con el dominio de la actividad con los objetos comienza a gestarse el juego de roles, el cual constituye la actividad más importante para los preescolares.

Los adultos perciben el juego como un entretenimiento y no su valor en el desarrollo de la personalidad de los niños y las niñas y ello, los conduce a limitarlo porque no tienen tiempo, por temor que el hijo o hija corra algún peligro, para que no aprenda “malas costumbres” y hasta como castigo.

Desempeñar un rol dentro de un juego con argumento consiste precisamente en cumplir los deberes que él impone y hacer valer los derechos en relación con los demás participantes de éste. En el juego de roles, los niños y niñas reflejan toda la variada realidad que los rodea. Reproducen argumentos de su vida familiar, de la actividad laboral y de las múltiples relaciones sociales entre las personas.

Mientras más amplia sea la esfera de la realidad con que se enfrentan, más amplios y variados serán los argumentos de sus juegos (“la casita”, “la barbería”, “la peluquería”, “el mercado”, “el consultorio médico” y otros); asimismo, su riqueza de contenidos (las acciones que ejecutan en los roles que asumen.) Por eso, es que el preescolar menor tiene un número limitado de argumentos pobres, los contenidos y la duración es más breve respecto al preescolar mayor.

Los conflictos fundamentales entre los niños y niñas surgen por la posesión del objeto con el que se debe realizar la acción. Se observa con frecuencia “niña” con varias “madres”, varios “médicos” con un “paciente”, para citar algunos ejemplos.

Al conocer mediante el juego la vida social de los adultos, se acercan cada vez más, a la comprensión de las funciones sociales de éstos y a las reglas que siguen las relaciones existentes entre ellos.

Mientras más ricas sean sus experiencias sociales, mejores serán sus juegos. Estas experiencias las asimilan en el contacto diario con los adultos, que les transmiten las suyas a través de conversaciones, paseos, lectura de libros, visita a museos, visitas a centros de trabajo, visitas a industrias y otras actividades. También, las asimilan en el contacto sistemático con otros menores, el cual es imprescindible en su desarrollo, como abordaremos posteriormente.

Se debe precisar que las características fundamentales del juego de roles son:

- Su carácter simbólico.
- Los argumentos.

- Los contenidos.
- Las interrelaciones reales que establecen y las interrelaciones lúdicas.

Las interrelaciones reales consisten en las relaciones que establecen las niñas y niños para ponerse de acuerdo en cuanto a los argumentos, la distribución de roles, juguetes y otros objetos, discuten las cuestiones y desacuerdos que pueden surgir durante el juego.

Durante las mismas, hay niñas y niños que tratan de dominar a los demás, no quieren ejecutar acciones que otros consideran que deben hacer, no desean prestar sus juguetes u otras situaciones. Las interrelaciones lúdicas reflejan las relaciones determinadas por el argumento. Por ejemplo: el juego a “la casita”, en este argumento “la mamá” se relaciona con “el papá”, “la niña”, “la tía” y otros personajes. Cada uno asume su papel y se comporta como tal. Estas maneras de relacionarse, con frecuencia, provocan discusiones entre ellos porque hay niñas y niños que pretenden dominar a los demás, desean hacer lo que consideran correcto y/o no quieren prestar sus juguetes. Estas situaciones son más evidentes en los menores que juegan poco con sus iguales y no están preparados para compartir los objetos y juguetes que poseen.

Por desconocimiento, muchos adultos ante las discusiones de los pequeños intervienen para defender a sus hijos y se toman la situación para ellos, sin valorar, que son niñas y niños. Lo peor es, que interrumpen el juego y los privan de su actividad fundamental, de que aprendan a enfrentar y solucionar los obstáculos propios de su edad.

Los adultos pueden intervenir, pero de manera imparcial y sólo para enriquecer el juego, aportando sugerencias que favorezcan el argumento, el contenido, las interrelaciones reales y lúdicas que en él se producen.

Por ejemplo: En el juego de la peluquería. Todas las niñas quieren ser peluqueras. El adulto puede sugerir que en una peluquería existen varias peluqueras y varias clientas,

unas “cortan el pelo”, otras “peinan”, otras “lavan las cabezas”. Además, que en una peluquería hay trabajadoras que “pintan las uñas”, una es recepcionista y otros roles dentro del mismo argumento.

La agrupación de las niñas y niños en el juego conjunto contribuye a un ulterior enriquecimiento y a una mayor complejidad del contenido del mismo. La experiencia de cada infante es limitada porque conoce un poco de las muchas actividades de los adultos. En el juego surge un intercambio de experiencias. Asimilan los conocimientos de los demás, solicitan ayuda de los adultos y como resultado, su actividad lúdica se hace más interesante y variada.

En la actividad lúdica se forman más intensamente las cualidades psíquicas y las características de la personalidad en formación de los educandos. Un niño al jugar manifiesta su curiosidad, su capacidad de asombro, del interés por las cosas que le rodean y les preocupan; manifiesta su insipiente afán de investigador y con él, la capacidad de observador, la experimentación, el intercambio, e incluso la manera especial de divulgar “sus resultados científicos”, entre sus familiares y compañeros.

El juego favorece la comunicación y, en consecuencia, la socialización de los participantes. El niño se da cuenta de la necesidad de ceder a veces, aprender a defenderse, se relaciona con los demás niños y establece formas y normas de comunicación; aprende las normas sociales de convivencias que constituirán su manera de comportarse ante la familia, los adultos, sus compañeros y la sociedad.

Los preescolares necesitan parecerse a los adultos, sentirse como ellos y como no pueden realmente lograrlo, recurren a la actividad simbólica, al juego de roles. Buscan a otros niños y niñas para relacionarse, compartir sus experiencias, se esfuerzan para acoplar y no ser desplazados o ignorados, es así, como esta aparente manera de distraerse se convierte en la actividad fundamental para su desarrollo psicológico.

En la edad preescolar aún no está desarrollada la voluntad (esfera psicológica que permite al hombre trazarse objetivos conscientes, regularse conscientemente y hacer esfuerzos para lograrlos), sin embargo, el juego influye en la formación de los fenómenos psíquicos voluntarios (memoria voluntaria, percepción voluntaria, atención voluntaria).

Las propias condiciones del juego le exigen que se concentre en los objetos, los demás niños y niñas, el contenido de las acciones y el argumento. Si no quiere prestar atención a lo que se requiere de él o ella en una situación lúdica precisa, si no recuerda las condiciones del juego, simplemente, el resto de sus compañeros lo expulsan del mismo. La necesidad de comunicación, de estímulo emocional lo mueve hacia una concentración y memorización orientadas a un fin determinado.

La creación de situaciones lúdicas y de las acciones de ésta ejerce una influencia constante en el desarrollo intelectual del preescolar. Sobre la base de las acciones con los objetos-sustitutos, aprende a pensar acerca del objeto real. Gradualmente, las acciones lúdicas con los objetos se van abreviando; aprende a pensar acerca del objeto y actuar con él, lo cual favorece a que el pensamiento pase al plano de la representación, es decir, al pensamiento visual en imágenes.

Las interrelaciones reales y lúdicas que se establecen constantemente, se llevan a cabo a través del lenguaje, por su necesidad de hacerse entender por sus compañeros y en ese intercambio, éste se enriquece. En el juego de roles aprende a sustituir objetos por otros y asumir diferentes papeles simbólicos, por lo que se desarrolla la imaginación.

La influencia del juego en la formación de la personalidad radica en que, a través del mismo, conoce las conductas e interrelaciones de los adultos, que se convierten en modelos para su propio comportamiento. Aprende lo que se debe o no se debe hacer en la vida social, se apropia de las normas, reglas y patrones sociales importantes en la comunicación con sus coetáneos. En fin, aprende a ceder, esperar, repartir,

defenderse, compartir, usar el lenguaje apropiado para ser aceptado y otras conductas importantes en la sociedad en que vive.

Es probable que cuando inicien el grado preescolar, algunos niños se encuentren en el tercer nivel de desarrollo del juego, o quizás en uno superior, cualquiera que este sea, se debe tener en cuenta que el nivel siguiente es el objetivo inmediato que debemos proponernos. La mayoría podrá estar en el quinto nivel antes de finalizar el curso, si se participa sistemáticamente con ellos en el juego, y se dirige de manera adecuada.

Es posible darse cuenta de que el desarrollo no se produce al mismo tiempo en todos los niños, ni de manera similar en todos los indicadores; por estos motivos se puede encontrar, por ejemplo, con niños que alcancen el cuarto nivel en cuanto a la realización de acciones, pero en las relaciones con sus compañeritos no están más allá del tercero. Esto lleva a dirigir el juego con procedimientos diferenciados a partir de lo que se haya logrado en cada uno de ellos.

Algunos procedimientos efectivos para valorar el juego de roles: La valoración del desarrollo alcanzado por los niños en el juego puede hacerse mediante la observación sistemática de esta actividad y además, se pueden crear situaciones pedagógicas para comprobar lo que está sucediendo con alguno de sus componentes en particular. Por ejemplo, si se quiere saber con más certeza qué posibilidades tienen de utilizar objetos sustitutos se les puede decir a los niños que todos los juguetes, por cualquier motivo, se quedaron encerrados y no se les pueden dar; entonces se les propone que jueguen utilizando los materiales de desecho que se les va a ofrecer, como cajitas vacías, pedacitos de papel, de tela, lápices o bolígrafos gastados. Quizás habrá algunos niños que simplemente digan que así no se puede jugar; otros que intenten agrupar las cajitas, ordenarlas, separar los distintos tipos de objetos, pero es muy probable que ya muchos los utilicen para hacer acciones lúdicas y les den el significado que les convenga para realizar el rol que eligieron.

Si se desea conocer con más precisión las posibilidades que los niños poseen para organizar un juego con otros participantes y compartir los juguetes con ellos y solucionar los conflictos que surjan, resulta efectivo reunir tres o cuatro niños y ofrecerles un solo juguete para que jueguen. Esto será mucho mejor si el juguete es bien atractivo. Así, los niños se ven en la necesidad de compartirlo, de ponerse de acuerdo con los demás y todos participan. No obstante, se pueden encontrar actitudes diferentes: algunos se mostrarán posesivos, otros ante la imposibilidad de obtener el juguete tratarán de obtenerlo por medios amistosos o no, pero seguramente muchos de ellos ya serán capaces de buscar una solución para que sus compañeritos también jueguen, por ejemplo: “Primero tú y después yo”, “Vamos a jugar entre los dos” o “Ven, ayúdame a empujar el carrito”...

Las valoraciones que se hagan de los niños ayudarán a decidir qué procedimientos serán más convenientes con cada uno de ellos, y el trabajo pedagógico será más efectivo.

Es importante tener presente que el pequeño habrá alcanzado un nivel determinado, cuando sea capaz de hacer por sí mismo, sin la ayuda del adulto, lo que se establece en cada uno de los indicadores y cuando se haya observado que esa manera de jugar es la que caracteriza sus actividades lúdicas, es decir, no se manifiesta esporádicamente.

En primer lugar, el juego actúa como un medio de trabajo educativo y formativo, mediante el cual se resuelven las tareas de la educación moral y estética, mental y física de los menores en las diferentes edades, es decir, en la formación de su personalidad. En las actividades de círculo infantil el juego se utiliza como método de enseñanza.

En segundo lugar, el juego se analiza como la forma de la vida del niño, por lo que es la actividad más importante en estas edades, a través del mismo la educadora puede influir en su conducta, en sus interrelaciones con los de su misma edad.

Estos dos aspectos están indisolublemente ligados. Este puede ser el medio del trabajo educativo y formativo, si se tienen en cuenta las particularidades de estas actividades y el deseo de los niños de ser independientes en ellas. Además la vida infantil puede ser bien organizada (por la educadora y por los propios niños) sólo mediante el juego de contenido, sólo bajo esta condición es que las formas de juegos se relacionan con la educación laboral, con el estudio de las actividades programadas y con el uso de los aspectos positivos de la experiencia infantil. El valor educativo del juego depende de su “calidad”, por eso es tan importante que la educadora sea la persona principal que dirija convenientemente los juegos de los preescolares, espontáneamente desarrollados por estos y que se desarrollan libremente. Existen indicadores para valorar el juego de roles en sus diferentes niveles de desarrollo.

La organización de juego y su desarrollo como actividad y las buenas relaciones entre las niñas y los niños depende de una serie de causas en primer lugar, la actividad en conjunto y la conducta de los niños regulan las reglas desde el inicio del juego y durante el mismo.

En los juegos de argumento y de roles que inventan los niños y niñas no hay reglas algunas. Ellos las plantean orientándose por lo que ocurre durante el juego (por la realidad) y se someten voluntariamente a ellas (no pueden, por ejemplo, sentarse en un barco si ya despegó de la orilla, o montarse en una guagua si ya el chofer arrancó.) Los niños quieren durante el juego guiarse por determinadas reglas de la vida, esto permite educarle sus relaciones y conducta, y que asimilen las normas y reglas necesarias, que aprendan a superar los impulsos negativos.

En segundo lugar, la condición requerida “de un buen juego” es un contenido de gran valor educativo. Es también importante saber a que juegan los niños, a quién ellos representan y cómo, qué parte de la actividad de la conducta de las personas se representan en el juego.

En tercer lugar, la armonía del juego y las relaciones positivas de los menores depende mucho de la composición de los grupos infantiles. Si en el grupo que juega se han reunido compañeros que poseen igual conducta, si ellos saben, por ejemplo, ponerse de acuerdo en el juego se realizará, su actividad en común se efectuará coordinadamente. Si entre los que juegan hay niños que se diferencian por una desarrollada imaginación, el juego se enriquece en su contenido y en su argumento se produce muy valioso en el sentido educativo.

La experiencia demuestra que aunque el niño tenga cualidades positivas, si sus conocimientos de la organización no están desarrollados, no puede organizar al grupo, y lo más importante, no sabe dirigirlo de forma que las relaciones amistosas sean características de su actividad. El niño discute casi hasta que se le salen las lágrimas, se disgusta, tiene que darle la razón a otro o irse del juego. Se pueden obtener resultados positivos si se incluyen otros niños (como ayudantes) a la actividad de los compañeros organizadores que les ofrezcan sus conocimientos. El juego está íntimamente ligado a amplios problemas educativos. El desarrollo del juego no debe pasar inadvertido, es una actividad que debe ser dirigida, considerando su particularidad de forma especial de organización de la vida infantil.

El juego de roles tiene sus particularidades ya que es una forma de reflejo creador de la realidad, pues actúa con independencia, se atribuye a sí mismo y a los objetos cualidades inherentes además opera con imágenes y su acción se realiza en un plano interno por lo que es una fuente inagotable de transformación de la realidad, es la vía de desarrollo de la creatividad en la etapa preescolar.

El juego en su forma desarrolladora exige:

- Acción en el plano imaginario.
- Determinada orientación en el sistema de las relaciones humanas.
- La coordinación de acciones entre participantes.
- Actuar de manera independiente.
- Habilidades y capacidades específicas.

Por ello, entendemos que con respecto al juego no debemos dejar en la espontaneidad su desarrollo y surgimiento, sino contribuir a su máximo desarrollo ulterior. Podemos conceptualizar como las premisas del juego de roles las primeras manifestaciones de sus elementos estructurales, es decir, las acciones, la utilización de objetos sustitutos, los roles y las relaciones que surgen entre los menores.

Entonces ¿Por qué es importante considerar el juego de roles como continuidad del grado preescolar en el primer grado?

1.2 La dirección del juego de roles en el primer grado.

Cuba es un paradigma en materia de educación infantil. Sin embargo, está por lograrse que el juego forme parte de la concepción del proceso pedagógico, por lo que se pierden opciones de brindar una vida aun más feliz a los niños, partiendo de sus necesidades; los maestros no siempre aprovechan lo que potencialmente aportan los juegos.

Como parte del proceso de perfeccionamiento del trabajo educacional, se han producido algunas modificaciones en los planes de estudio y los programas, tales como: incrementar en el primer ciclo de la Educación Primaria [...] actividades de juego, se unificaron turnos de clase a cuarenta y cinco minutos; se extendió a treinta minutos el tiempo destinado al recreo activo y se asignó tiempo del horario a la realización de actividades complementarias (culturales, deportivas, laborales, vocacionales y de apoyo a la docencia) [...]

Desde el punto de vista de lo que se quiere lograr en los alumnos en toda su actividad social y escolar es obtener un niño que sea, activo, reflexivo, crítico e independiente. Toda la actividad que se desarrolla en la escuela debe fomentar sentimientos de amor y respeto a sus diferentes manifestaciones hacia la Patria, hacia su familia, hacia su escuela y sus compañeros, a la naturaleza, así como cualidades como: la de ser responsable, laborioso, honrado y solidario.

Uno de los objetivos educativos que se persigue con el juego, es el máximo crecimiento grupal, el desarrollo de capacidades, habilidades y hábitos, se aspira al desarrollo estético y cultural de los escolares, a la comprensión de la belleza del mundo. El desarrollo de una mayor sensibilidad hacia la creatividad.

La escuela tiende cada día a convertirse en un centro en el que se coordinen estímulos para el desarrollo del juego en el escolar, pues en él, siempre busca exteriorizar sus actos, su lenguaje, los cuales brotan de su mundo interior.

En la enseñanza primaria, se considera el tratamiento al juego cada momento, teniendo en cuenta el desarrollo de los escolares y en correspondencia los tipos de juegos que el maestro debe estimular, desde la clase donde se desarrollan juegos didácticos hasta los horarios de descanso activo del escolar (recreos, horario de alimentación y de seminternado) donde se estimulan que jueguen todas sus modalidades incluyendo la participación, guía, orientación, estimulación y control del maestro.

¿En qué horario se trabajan las áreas de promoción del aprendizaje?

- ❖ En el horario de entrada de los niños al centro antes de comenzar el matutino.
- ❖ En el horario de 12.30p.m a 2.20p.m, según como se tenga concebido el horario.
- ❖ En el horario después de terminada la actividad de clases hasta la retirada de los niños a su hogar.

Los maestros reconocen las limitadas opciones profesionales que tienen para desarrollar el juego con los niños, señalando que no han recibido ninguna actividad en su preparación para el ejercicio de la profesión, ni en el pregrado, ni en las actividades metodológicas y que por tanto, necesitan contenidos relacionados con la metodología para desarrollar los juegos, materiales y medios para su auto preparación, aspectos relacionados con la dirección pedagógica y psicológica de los juegos, vinculación del juego en las clases, la concepción metodológica de los juegos y la determinación del juego por edades y las preferencias lúdicas de los niños por edades. El juego es

asimilado muchas veces como una actividad separada del aprendizaje e incluso del trabajo educativo de los alumnos.

Ante esta situación social y educativa, a los maestros nos corresponde la tarea de profundizar en la concepción teórica del juego, sus manifestaciones por edades, su contribución a la formación de la personalidad y, en particular, su dimensión pedagógica, como herramienta teórica, metodológica y vivenciar para su utilización efectiva en la escuela, y se erija como una alternativa para hacer de la escuela un sitio aún más placentero en bien de todos, que contribuya, además, a una permanencia enriquecedora de alumnos y profesores.

Se debe potenciar todo lo que el juego nos puede dar en nuestro trabajo, porque en primer lugar, los menores lo prefieren y siempre están a gusto con la propuesta de jugar; en segundo lugar, las niñas y niños se expresan como una totalidad diferente a cuando nos tienen enfrente impartiendo órdenes; y tercero como actividad muy variada y adaptativa, siempre tiene tiempo, lugar, condiciones y recursos para su realización, por lo que la hace permanente, duradera y positiva.

Se puede resumir los valores del juego en relación con el proceso docente educativo en los siguientes aspectos:

- Es un método educativo y de enseñanza.
- Es un medio de educación de los sentimientos y valores de las nuevas generaciones.
- Es una opción para el desarrollo de las habilidades en particular las comunicativas y las de dirección.
- Es un instrumento par potencial el diagnóstico y tratamiento de las necesidades educativas.
- Es un recurso pedagógico para desarrollar la escuela integrada o única.

A pesar de los valores indiscutibles del juego, aún se plantea en muchas escuelas, que esta actividad no tiene el espacio que merece y necesitan los niños y la vida escolar. El maestro, conociendo las potencialidades del juego y lo que este ofrece a la vida de los escolares, al proceso pedagógico y a ellos mismos pudiera organizar su labor incorporando cada vez más esta actividad a su quehacer pedagógico.

Desde el punto de vista psicológico, el maestro logra aportar con su participación en la vida lúdica de los estudiantes que los menores se auto afirmen, ganen en confianza y seguridad, sobre todo aquellos que son tímidos o necesitan del apoyo de los adultos. Es que los niños de esta naturaleza, al ver a sus maestros jugar, tienen la satisfacción de atraer a sus maestros a la actividad, se sienten más protegidos y así juegan con más entusiasmo, y al hacerlo fijan mucho la vista hacia el maestro y lo siguen todo el tiempo, convirtiéndose en su punto de referencia.

Si bien se reconoce la importancia y los valores del juego, se genera una contradicción: la escuela limita en general el tiempo y el espacio de la actividad lúdica de los escolares de forma intencional, siendo la misma institución concebida, estructurada y dirigida a la formación de nuevas generaciones, integrada por un personal calificado para ello y que tiene el encargo social de formar personalidades para el futuro del país sobre la base de la felicidad y la integración de la sociedad.

El empleo del juego en la labor pedagógica —y para que tenga una creciente efectividad— se caracteriza por su sistematicidad, correspondencia con la edad de los jugadores, tiempo del que se disponga, tipo de actividad en que se insertará, tipo de juego y clima psicológico que reine en el grupo.

En la escuela primaria, en particular en el primer grado, el niño se fatiga cuando se mantiene mucho tiempo realizando un mismo tipo de actividad, ya que no ha alcanzado el suficiente desarrollo de la voluntad, que le permita regular su conducta. Es por ello, que en los primeros grados se establecen actividades con una duración de veinticinco a

treinta minutos y otras de cuarenta y cinco minutos, lo que permite que la actividad sea más variada y el niño se canse menos.

El juego tiene una estrecha relación con la enseñanza desarrolladora, la que se concibe como el proceso sistémico de transmisión de la cultura en la institución escolar en función del encargo social, que se organiza a partir de los niveles de desarrollo actual y potencial de los estudiantes, y conduce el tránsito continuo hacia niveles superiores de desarrollo, con la finalidad de formar una personalidad integral y autodeterminada, capaz de transformarse y transformar la realidad en un contexto socio histórico concreto.

El juego es consecuente con tales aspiraciones; es participación, entrega, reflexiones, búsqueda, auto análisis, intercambio, comunicación de los participantes. Es una vía excelente cuando pretendemos dar un carácter activo al proceso de enseñanza de aprendizaje; al incluir juegos en las actividades de enseñanza, damos la posibilidad a los alumnos jugadores de un aprendizaje productivo, interactivo, rico en comunicación y en relaciones sociales.

El juego es por esencia fuente de desarrollo. Un ejemplo ilustrativo de cómo se aprende con solidez es cuando los niños realizan la dramatización de una lectura estudiada, asumen roles y expresan con su naturaleza individual, los parlamentos de la obra y reflejan creativamente lo acontecido en la misma, utilizando maquillaje, vestuarios, materiales y locaciones que son resultados de su imaginación.

El niño que cursa el primer grado tiene aproximadamente seis años, en los que ha acumulado determinada experiencia anterior producto de la cual puede encontrarse más o menos preparado para realizar la actividad docente.

La mayoría de los menores de este país cursan el preescolar, tanto por la vía institucional, como en la no institucional, el programa “Educa tú Hijo”, en aquellas zonas rurales o montañosas muy intrincadas donde por no haber matrícula no existe el

aula de preescolar. Estos niños son atendidos por el maestro de primer grado, de conjunto con su familia, como mínimo dos veces a la semana, con el objetivo de alcanzar el desarrollo y preparación para el ingreso a la escuela.

El primer grado marca el inicio de la vida escolar, lo que exige del niño una actividad diferente a la que venía realizando aun en los casos en que ha recibido preparación. Generalmente el niño desea ir a la escuela, usar el uniforme, ser un escolar, un pionero. La etapa de la vida, desde los seis hasta los doce años se conoce como etapa o edad escolar, ya que la actividad de aprender, la actividad docente, ocupa el centro de la vida del niño y favorece un conjunto de transformaciones fundamentales en él.

Es conveniente destacar que, en las etapas iniciales del curso, el niño de primer grado apenas se diferencia del niño de preescolar, lo que requiere gran cuidado por parte del maestro en la introducción paulatina de los requerimientos del grado. A esto responde la etapa de aprestamiento que se plantea a inicios del grado, con el propósito de crear las condiciones necesarias para un buen aprendizaje.

Es importante que el maestro observe conductas muy diferentes en los alumnos, donde puedan apreciar en ellos la forma en que trabajan y acometen tareas del grado, mantienen las normas correctas de conducta, juegan y se relacionan amigablemente con sus compañeros. Observará además, que hay niños que desconocen o violan las reglas de conductas presentan hábitos inestables y dificultades al realizar las tareas docentes; otros no se incorporan al juego del grupo o crean dificultades al hacerlo, son lentos y hay que recordarles las actividades que deben realizar.

Los niños de estas edades se unen para jugar a partir de la simpatía que sienten por otros niños. Conversando con ellos expresan sus valoraciones, aprueban y desaprueban lo que otros hacen.

Estudios realizados en nuestro país con niñas y niños de diferentes edades rebelaron que ya en estas edades y aún antes, los niños escogen a sus amiguitos a partir de criterios que hacen suyos, porque inicialmente los ha utilizado el maestro.

En el primer grado muchas veces se manifiesta una ruptura entre la intensa vida lúdica de los niños en la etapa preescolar y las formas de trabajo pedagógico, en las que predominan la percepción de educadores que limitan las acciones de juegos de los niños, advierte a los escolares que desde ese momento ya no son los niños de preescolar, que ahora "no es el juego lo que deben hacer", que "ahora si es en serio", que "deben comportarse como mayorcitos que son", y tantas otras expresiones que limitan la estabilidad psicológica y las ilusiones infantiles, generando no pocos problemas de adaptación de los nuevos escolares a su nueva institución.

Es importante que el maestro conozca que los niños de esta edad se caracterizan por un gran interés hacia los juegos con contenido social como el correo, la fábrica, los constructores, etc. Los niños aprenden muchos aspectos esenciales de la profesión de los trabajadores, por lo que surge en ellos el interés hacia la representación de roles de pilotos, mecánicos, radistas, maquinistas, navegantes, timoneles.

Los métodos orales son importantísimos, porque contribuyen a hacer pensar a los niños, a activarlos intelectualmente. Los métodos prácticos, los que se refieren a las acciones y relaciones que lleva a cabo la docente como un participante más del juego de los niños, también son importantes.

Con respecto a los métodos de dirección pedagógica de los juegos de roles, se destacan las bases más importantes para su aplicación:

1. El niño debe sentir deseos de realizar un juego de acuerdo con lo que conoce.
2. La situación del juego tiene que atraer al niño.
3. La trama del juego tiene que ser comprendida por el niño.

Los argumentos deben ser sugerentes y estimulantes para que los niños puedan crear las situaciones lúdicas. No se puede obligar a los menores a expresar en sus juegos todo tal y como aparece en la realidad, al mismo se le debe dejar un margen de fantasía y creación.

La dirección del maestro debe ir disminuyendo paulatinamente, una buena preparación del juego, asegura en gran parte el éxito de la actividad y garantiza que los menores adquieran hábitos de conducta organizada. El trabajo organizativo del maestro es condición indispensable para que los menores aprendan a organizar su juego y a jugar colectivamente. Un juego conjunto exige capacidad para la planificación, ejecución, control o evaluación. El empleo de métodos y procedimientos adecuados en la dirección de los juegos garantizan que esta actividad alcancen el nivel que le corresponde.

Cómo entender que un niño que ha estado jugando con tanta intensidad, en la etapa preescolar, que ha desplegado tantas emociones y ha logrado expandir sus potencialidades, en un período de tres meses entre junio y agosto, donde haya jugado mucho con sus amiguitos y familiares, se haya convertido en un escolar; por demás en un escolar que desconozca el juego o lo halla limitado, incluso por voluntad propia. Es una realidad que no debe obviar el maestro de primer grado.

Las clases de primer grado tienen un encanto muy superior, cuando las actividades están acompañadas de la "presencia de un amigo" que siempre vela por los resultados formativos de los niños. Nos referimos a una persona que crea, recrea y aprueba el maestro junto con sus niños, que puede tener los más diversos nombres, pero que en el trabajo diario ayuda al educador a alimentar la fantasía de los escolares y a garantizar el cumplimiento de las tareas. Pueden ser personajes como Elpidio Valdés, Guamín, Lapidín, etc.; o los estimulados en los libros de textos para la lectura, Margarita, las matemáticas, Cuco y la geometría, Figurín.

Esta concepción tiene su base en la experiencia lúdica de los niños desde el grado preescolar y la naturaleza afectiva de sus relaciones, comportamiento y actividades

cognitivas. Y no es que los niños creen realmente en la existencia de tales personajes, sino que los admiten porque los alimentan de su espíritu y confortamiento afectivo; así ellos se sienten más protegidos, atendidos, queridos, se auto afirman con esta relación fantasiosa que el maestro les presenta con cuidado y respeto, con delicadeza y cariño.

1.3 Preparación del docente en la dirección pedagógica del juego.

La preparación de los maestros es el problema capital de todo el sistema de enseñanza. Ninguna reforma educacional planeada con el propósito de lograr una acción eficaz puede tener éxito si antes no se hace conciente en la mente de los maestros, y tal no pueden acontecer si estas no tienen la preparación suficiente para interpretar, conducir y realizar dicha reforma.

Para el estado cubano es una preocupación permanente el perfeccionamiento profesional efectivo del docente y de forma continua y sistémica a fin de lograr un personal docente altamente preparado en correspondencias a las exigencias actuales, el gobierno cubano dedica cuantiosos recursos en este empeño. Un ejemplo de ellos es la Superación Cultural para Maestros como parte de los Programas de la Revolución.

Los contenidos de la superación del Personal Docente deben asegurar la comprensión de la realidad educativa, en sus múltiples manifestaciones, el conocimiento de las complejas dimensiones de la personalidad humana, el desempeño profesional del rol docente como alternativa de intervención pedagógica mediante el diseño y la elaboración de estrategias para su formación y desarrollo, así como el perfeccionamiento permanente.

Constituye una prioridad la preparación de los maestros desde el punto de vista teórico-metodológico para de esta manera formar a las nuevas generaciones. En la Resolución Ministerial 119/ 08 aparece las formas fundamentales del trabajo docente metodológico, dentro de las misma se mencionan la actividad demostrativa, la actividad metodológica,

la actividad abierta, el taller metodológico, la visita de ayuda metodológica, el control, que sirven como vías de preparación para los docentes.

La **reunión metodológica** es la forma de trabajo docente-metodológico dedicado al análisis, el debate y la adopción de decisiones acerca de temas vinculados al proceso pedagógico para su mejor desarrollo. Los acuerdos de las reuniones metodológicas pueden constituir líneas para otra forma de trabajo metodológico.

La **auto superación** se considera como una de las vías más importante de preparación que se realiza simultáneamente al ejercicio, respondiendo a las necesidades de cada docente.

Los **cursos de capacitación**, para la profundización, actualización o completamiento del sistema de conocimientos y habilidades adquiridas durante la formación inicial o para resolver los problemas de tipo metodológicos presentados en su práctica educativa.

Las **visitas de ayuda metodológicas**, es la actividad que se realiza a cualquier docente, en especial los que se inician en un área de desarrollo, asignatura, año de vida grado o a los de poca experiencia en la dirección del proceso pedagógico, en particular los docentes en formación y se orienta a la preparación a los docentes para su desempeño. Puede efectuarse a partir de la observación de actividades docentes, mediante consultas o despachos.

Por su parte los **talleres metodológicos** son reuniones de trabajo, se realizan en cualquier nivel de dirección con los docentes, se elaboran estrategias alternativas didácticas, se discuten propuestas para el tratamiento de los contenidos y métodos y se arriba a conclusiones generalizadas.

Las **actividades metodológicas** se realizan en los colectivos de ciclos, consejo de grado, colectivos metodológicos. Se llevan a cabo por los jefes de cada nivel de

dirección, metodólogos integrales, responsables de área del desarrollo o profesores de experiencia. Estas se realizan como mínimo dos en el curso. **Las demostrativas** son aquellas que se desarrollan por un personal docente de referencia y participan aquellas personas que lo necesitan, de acuerdo a sus carencias profesionales. Además, hay que tener en cuenta cuándo una actividad demostrativa adquiere un carácter **instructivo** y cuando adquiere un carácter **metodológico**.

La **actividad abierta** es otra forma de trabajo metodológico donde se realiza la observación colectiva de una actividad con determinados docentes. En este tipo de actividad se orienta la observación hacia el cumplimiento del objetivo propuesto en el plan metodológico, con el objetivo de demostrar como se debe desarrollar el contenido. Las mismas se realizan por un docente a partir de una preparación inicial recibida a través de una actividad metodológica. Esta es “abierta” ya que puede participar todos los interesados, incluyendo familias y otros miembros de la comunidad, independientemente a sus necesidades y en consonancia con sus intereses.

Otra forma de trabajo metodológico es **el control**, es ahí donde se valora el cumplimiento de los objetivos metodológicos que han trazado, el desempeño del docente y la calidad de la actividad que imparte. Para esta actividad se utilizan las guías de observación y los criterios de calidad.

Es necesario que para la formación del docente se utilicen cursos y talleres sobre tecnología educativa, elaboración de programas por objetivos de aprendizaje, evaluación del aprendizaje, elaboración de materiales didácticos, micro enseñanza, técnicas grupales, etc. Su intención es preparar un docente para hacerlo eficiente, y así elevar el nivel de alcance de nuestras niñas y niños.

Las formas del trabajo docente-metodológico se interrelacionan entre sí y constituyen un sistema. Su selección está en correspondencia con los objetivos a lograr, el diagnóstico de la escuela, las necesidades del personal docente y las características y

particularidades de cada Educación y sus respectivas instituciones educativas. Se realizan en los diferentes niveles de educación.

El contenido de la superación se determina por las necesidades individuales en correspondencia a las exigencias institucionales. Para proyectar la misma se toma como referencia, la evaluación profesoral, de la que se derivan las vías y modalidades de superación.

Para lograr una correcta preparación al docente que dirijan científicamente la propuesta de actividad diseñada lo primero es concebirlo desde el plan estratégico de la escuela, los segundo es que sea analizado en los colectivos de ciclo y lo tercero que tenga su salida en las actividades de juego, una vez que se cumpla con este algoritmo de trabajo se procede a explicar a los maestros del primer grado mediante una propuesta de actividades en los siguientes aspectos:

- Caracterización de la propuesta de actividades.
- Objetivos para los que ha sido creada la propuesta de actividades.
- Formas en que funcionarán.

Así mismo se selecciona al jefe de ciclo que atenderá de manera particular al maestro con más necesidades según se vayan impartiendo las diferentes actividades. Una vez dada esta preparación general, previamente determinado los órganos técnicos de dirección, se proponen reuniones de coordinaciones semanales para ver hacia donde estarán dirigidos esos talleres durante toda la semana, cada nueva reunión de coordinación comienza con un balance de lo ya impartido. Además en los colectivos territoriales se realiza un balance dirigido a dos aspectos fundamentales:

- Cumplimiento de las actividades.
- Valoración de cómo se desarrollan los juegos en el primer grado.

Capítulo II



CAPÍTULO II

PRESENTACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES. METODOLOGIA EMPLEADA.

Para desarrollar la investigación se tuvo en cuenta tres momentos fundamentales:

- Elaboración y aplicación de instrumentos para constatar el nivel de preparación de los maestros del primer grado para la dirección pedagógica del juego de roles.
- Determinación de las dificultades que tienen los maestros del primer grado para dirigir los juegos de roles. Además la elaboración de la propuesta de actividades para preparar a las docentes a partir del diagnóstico realizado y las dificultades e insuficiencias detectadas.
- Aplicación de la propuesta de actividades a partir de las necesidades detectadas en el diagnóstico inicial y la constatación del impacto de dicha preparación en las docentes a partir del diagnóstico realizado y las dificultades detectadas.

2.1 Resultados del diagnóstico inicial:

Como resultado de la **encuesta:** aplicada a los maestros de primer grado del Municipio de Cruces **(ver anexo 1)** se concluyó que:

Aspectos No1,2y3 referidos a: dirección del juego, temas recibidos y quienes los imparten, así como su frecuencia, en la constatación inicial de los 4 maestros solamente 2 tienen pocos conocimientos de cómo dirigir pedagógicamente el juego de roles, para un 50%. Ninguno de estos docentes han recibido temas durante el curso relacionados al juego de roles, del mismo modo desconocen quienes imparten los temas y con qué frecuencia, por lo que este aspecto representa un 100% de desconocimiento total.

Aspecto No4 referido a mencionar algunos ejemplos de argumentos, los 4maestros de primer grado de la ENU Fabric Aguilar Noriega solamente hacen mención al argumento de la familia y al rol del maestro faltándoles muchos otros por mencionar.

Aspectos No5,6y7 referidos a la preparación sobre los contenidos y objetivos, si es suficiente la misma y qué desarrollan los juegos en las niñas y niños, expresan que no se están preparados en los objetivos y contenidos que le anteceden en el primer grado y no ha sido suficiente la preparación recibida para desarrollar los juegos de roles con la calidad que estos requieren, por lo que representa un 100% de desconocimiento este aspecto. Sin embargo plantean los 4 maestros para un 100% que los juegos ayudan al desarrollo de hábitos y habilidades en los niños.

Como resultado del análisis de este instrumento se concluyó que los maestros de primer grado de la ENU Fabric Aguilar Noriega del Municipio de Cruces tienen poco conocimiento de cómo dirigir pedagógicamente el juego de roles, no han recibido temas atendiendo a esta problemática dentro de los que se pudieran mencionar los objetivos y contenidos que le anteceden al primer grado, sin embargo se refieren a algunos argumentos y a que mediante el juego se le desarrolla a niñas y niños diferentes hábitos, habilidades, además de procesos psíquicos.

Como resultado de la **entrevista:** aplicada a las jefas del primer ciclo de la ENU Fabric Aguilar Noriega del Municipio de Cruces **(ver anexo 2)** se concluyó que:

Aspectos No1,2y3 referidos a: la importancia del desarrollo general intelectual del menor, el conocimiento que tiene sobre el juego, además, de la preparación que han recibido, se pudo apreciar que las jefas del primer ciclo para un 100% consideran importante el desarrollo general intelectual de los menores en el juego, contribuye a desarrollar integralmente la personalidad de los pequeños, consideran que es un medio de educación y desarrollo. Además, plantean que no han recibido talleres referidos a la importancia del juego y desconocen los aspectos que deben tener en cuenta para

impartirles temas a los maestros así como prepararlos para una correcta dirección de los juegos.

Aspectos No4y5 referido a: que el juego de roles posibilita la reeducación de cualidades positivas en los educandos y los diferentes aspectos que deben tener en cuenta para dirigir el juego, el 100% plantean que mediante el mismo se desarrollan en ellos diferentes cualidades, se ayudan, muestran afecto, amor y cariño hacia lo que les rodea, comparten con sus compañeros, pero desconocen los diferentes aspectos que se deben tener en cuenta para dirigir el juego.

Como resultado del análisis de este instrumento se concluyó que las jefas de ciclo consideran importante el desarrollo general intelectual de los menores en el juego, pues se desarrolla integralmente la personalidad de ellos, pero que no han recibido talleres atendiendo a este aspecto, al igual que desconocen como dirigir el juego, hacen mención a algunas cuestiones generales relacionadas con el desarrollo de cualidades en ellos.

Como parte de la observación realizada a los maestros en la dirección pedagógica de los juegos de roles, ver **(ANEXO 3)** se pudo apreciar que:

- No estaban creadas las condiciones necesarias a partir de la organización del espacio físico y no existe ningún documento donde aparezca la planificación del juego.
- Los materiales y medios didácticos no se seleccionan desde la planificación de la actividad, además, no se utilizan adecuadamente en correspondencia con las acciones que realizan las niñas y niños.
- No realizó una orientación clara con los niños para iniciar el juego pues no todos ellos seleccionaron a qué con qué y con quiénes jugar, no hubo una participación del maestro con los niños en el juego.
- Ocurre en la totalidad de las actividades, la insuficiente utilización de los procedimientos lúdicos que estimulen a las niñas y niños y propicie una buena

disposición para insertarse en la actividad, resultando para ellos atractivas e interesantes en correspondencia con su edad.

- Durante el desarrollo de la actividad las preguntas, consejos y conversaciones que instauró con los niños no fueron suficientes, se pudo apreciar también que fue muy pobre la imaginación de objetos sustitutos e imaginarios puesto que no existía un lugar en el área de juego con diferentes objetos para dar cumplimiento a esta actividad.
- Al finalizar se pudo constatar que los maestros no realizaron preguntas donde los niños expresaran lo que aprendieron, no se analizó que fue lo que más le gustó y como les gustaría jugar.

Como resultado del análisis de estos instrumentos se concluyó que los maestros no utilizan los procedimientos lúdicos que estimulen a las niñas y niños y propicie una buena disposición para insertarse en la actividad, resultando para ellos atractivas e interesantes en correspondencia con su edad. Además, el maestro tiene que ser más comunicativo con ellos y lograr la independencia y la creatividad en los pequeños.

Los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos antes descritos permitieron determinar el estado de la preparación de los maestros de primer grado, lo que posibilitó arribar a potencialidades y necesidades de superación.

Se concluyó que las **potencialidades** son:

- ❖ Gran interés y deseo de superación.
- ❖ Conocimientos teóricos sobre el juego.

Las **necesidades** de superación están dadas en:

- ❖ Conocimiento profundo de los indicadores y niveles de juego.
- ❖ Actividades prácticas del juego de roles en el primer grado.
- ❖ Dirección pedagógica de los juegos de roles.

2.2 Fundamentación de la propuesta de actividades.

Considerando que la Educación Preescolar, basada en el enfoque histórico cultural del desarrollo psíquico representada por L. S Vigotski, tiene como objetivo lograr el máximo desarrollo integral posible de las niñas y los niños de 0 a 6 años de edad; se convierte en un reto promover la preparación de los maestros, como base para lograr la calidad del juego de roles en el primer grado.

A partir de esta perspectiva, la propuesta asume el paradigma de la educación de la teoría histórico-cultural por su valor en el marco del sistema de trabajo metodológico de las instituciones preescolares. Por su parte los maestros como objeto de esta investigación, deben ser atendidos como agentes culturales que aprenden en un contexto de prácticas y medios socioculturales determinados.

La propuesta de actividades se sustenta en el enfoque histórico cultural en la que se asumen los principios y postulados de esta teoría y de su máximo representante L. S. Vigotski, destacando varios aspectos importantes:

- ❖ La educación tiene como fin la formación del hombre y la cultura en su interrelación dialéctica.
- ❖ La educación a la que se aspire tiene que ser integral, con diferentes aristas a desarrollar, un hombre que: piense, sienta, valore, cree, haga, y sobre todo ame.
- ❖ La educación tiene que preparar al hombre para la vida y para el trabajo, que constituye la esencia misma del Proceso Educativo.

Otro de los postulados de la teoría vigotskiana que recobra gran importancia para la construcción de la propuesta de actividades es lo relacionado con el concepto de zona de desarrollo próximo, esto posibilita determinar las potencialidades y necesidades de cada docente y ofrecer la ayuda necesaria en cada caso, hasta alcanzar niveles superiores que no es más que su zona de desarrollo próximo.

La autora asume que para garantizar el cumplimiento de estos fundamentos en el primer grado se debe lograr la preparación integral del maestro, para garantizar una acertada dirección pedagógica del juego de roles.

El aspecto sociológico resulta de gran importancia por la interacción de los participantes en los grupos: de diversas generaciones, comunidades; de forma general, diferentes niveles socioculturales. Desde el punto de vista sociológico se reconoce que el proceso de preparación de los maestros se efectúa en un contexto socio-histórico determinado, en un espacio concreto y un sistema de relaciones particulares lo cual aporta el contenido de la cultura. Las relaciones sociales dentro de la institución deben quedar armónicamente conjugadas.

Son importantes las relaciones sociales e interpersonales del sujeto y se expresa mediante la comunicación. Condición necesaria: actividad y comunicación en la formación de la personalidad del maestro.

De ahí que las relaciones interpersonales del maestro sean tan importantes en el desempeño de su labor. Mediante esta propuesta se tendrá en cuenta las relaciones que mantienen con los niños, así como con los padres ya que estos son los que permiten el intercambio afectivo cognitivo y la cooperación, es necesario medir la dirección con los directivos que sean cordiales al demostrar cordialidad para captar las orientaciones o sugerencias de sus superiores.

De tal sentido se proponen acciones que requieren de contenidos técnicos y docentes, métodos y formas que conlleven a la preparación del maestro en lo instructivo desarrollador y formativo.

Entre los rasgos que caracterizan la propuesta de actividades se encuentran el carácter social, individual, activo, comunicativo, motivante, significativo, cooperativo y consciente estrechamente vinculados que permitan distinguir y caracterizar a cada maestro.

La autora considera que estas relaciones sociales se dan en primer lugar, entre los niños, en segundo lugar, entre los niños y los maestros, en tercer lugar entre la institución y la familia y en cuarto lugar entre las familias cuyos hijos asisten a la escuela, por tanto los maestros deben poseer una preparación amplia que les permita dirigir este proceso de relaciones sociales dentro de la institución de manera tal que se garantice la influencia de todos los factores para lograr el máximo desarrollo posible de cada niña y niño.

Así, a través de actividades interactivas, se propicia la activación de zonas para que los maestros se apropien de los conocimientos necesarios, estructurados en las actividades metodológicas, provocando un clima afectivo, de confianza y compenetración.

La propuesta de actividades se diseña a partir de acciones que propician un ambiente favorable y parte de diagnosticar el nivel de conocimientos que poseen las docentes que conforman la muestra, pero también de sus intereses, motivaciones y necesidades.

Con la propuesta de actividades se pretende contribuir a la formación integral del maestro de primer grado a partir de valores espirituales que conformarían una ética del pensamiento, de los sentimientos y una ética del comportamiento.

En el diseño de las actividades se tuvo en consideración el carácter mediatizado de la psiquis humana, en la que subyace la génesis de la principal función de la personalidad, la autorregulación y su papel en la transformación de la psiquis, función que tiene como esencia la unidad de lo afectivo y lo cognitivo.

Es necesario tener en cuenta en la propuesta de actividades los niveles de desarrollo de los procesos psíquicos y la unidad de la esfera inductora y ejecutora de la personalidad, pero no como una sumatoria de elementos organizados de forma estática, deben considerarse unidos los procesos cognitivos, es decir, no debe existir ninguna expresión de lo psicológico que pueda considerarse cognitivo o afectivo,

aunque predominen algunos de estas dos factores. Luego el papel de las vivencias en el desarrollo y después en la expresión de la personalidad la convierta en la célula psicológica imprescindible de estudio para comprender al sujeto y ante todo su jerarquía motivacional.

Se pone de manifiesto el principio de la pedagogía en cuanto a la atención a la diversidad, de forma personalizada y la participación activa de los sujetos. Se trata es de reorientar el trabajo metodológico que tiene lugar en todo el sistema de dirección de la institución desde el Consejo de Dirección hasta el trabajo directo con las niñas y los niños mediante las modalidades de preparación metodológica establecidas para la Educación Preescolar

Toda actividad organizada y ejecutada en las diferentes modalidades de superación debe servir de modelo de actuación, desde esta perspectiva, teniendo en cuenta la ley de la pedagogía que establece la relación entre los componentes de proceso pedagógico, posibilita su instrumentación, siempre partiendo de que lo formativo o educativo se logra a través de lo instructivo.

Las actividades se consideran desarrolladoras porque están encaminadas a dotar a los maestros de conocimientos, para de esta forma elevar su caudal de preparación e influir positivamente en la dirección pedagógica del juego de roles; los temas seleccionados son de interés ya que abordan las temáticas relacionadas con la dirección pedagógica del juego de roles, garantiza la participación activa de los maestros, brinda la posibilidad de demostrar metodológicamente las vías idóneas a utilizar para lograr con mayor calidad la dirección del juego de roles en el primer grado.

La propuesta de actividades que aquí se presenta tiene como fin la formación cultural y profesional en su interrelación dialéctica, dirigida a desarrollar un maestro más pleno y libre a la altura de su tiempo, que piense, que valore, que haga y sobre todas las cosas que ame su profesión, prepararlos para la vida y para el trabajo, que aprenda a desarrollar su conciencia crítica y que se convierta en protagonista de las transformaciones.

La preparación metodológica del maestro centra su interés en la preparación para enfrentar con destreza y conocimiento los retos del futuro sobre todo por la dinámica de la sociedad cambiante, el maestro debe ser capaz de convertir en cualidades personales la cultura que caracteriza la sociedad en que vive.

La autora considera que para garantizar los fundamentos de lo antes expresado en el primer grado se debe lograr la preparación integral del maestro para poder garantizar una acertada dirección de los juegos en esta etapa.

La propuesta de actividades se lleva a cabo de forma individual y grupal a partir de las necesidades pedagógicas y profesionales. Las formas que se utilizan para realizar las acciones son visitas, talleres, se combinaron en función de alcanzar los objetivos individuales y grupales se desarrollaron según las necesidades de preparación. Los contenidos incluyen acciones y procedimientos que abordan conocimientos esenciales para la preparación del maestro de primer grado, para que sean capaces de conocerse a si mismos y proyectar su propio desarrollo y el de los demás. Los métodos a utilizar propiciaron la correcta preparación de los maestros. Se utilizaron como medio de enseñanza las vivencias de las niñas y niños, los atributos y objetos sustitutos e imaginarios que son primordiales para el desarrollo del juego. La adecuada combinación de todo lo expuesto son aspectos importantes en el éxito de la preparación.

Para realizar esta propuesta de actividades partimos de un diagnóstico mediante un taller con los maestros del primer grado primando la conversación, y estimulando las expectativas de los participantes, teniendo presente:

1. Diagnóstico.
2. Planeación de las acciones.
3. Ejecución.
4. Evaluación.

Para la realización de la misma se tuvo en cuenta:

1. Diagnóstico de los maestros.

En este diagnóstico se tuvo en cuenta el desarrollo individual y grupal para atender las diferencias y posibilitar las vías del desarrollo, quedó evidenciado cuáles son sus intereses, motivaciones y aspiraciones con relación al tema, se llegó a la confianza, a la sinceridad. Es importante que se fomenten valores y cualidades positivas de la personalidad. Este diagnóstico es necesario realizarlo de forma sistemática y continua que permita evidenciar los cambios que se van produciendo.

El mismo se realiza para proyectar los objetivos de preparación individual y grupal de las docentes y planificar acciones y vías para lograrlo.

2. Planeación de las acciones.

Se requiere de la participación de todos los responsabilizados con la preparación de los maestros, en su planificación. En este paso es importante tener en cuenta los resultados del diagnóstico inicial de cada maestro para concebir acciones que respondan a las necesidades pedagógicas que faciliten un desarrollo de las potencialidades y eliminar las dificultades que puedan afectar su desempeño profesional. Además, en este paso se ofrecen las ideas precisas y claras para la preparación de estos maestros.

3. Ejecución.

En este paso se materializan las acciones que se planifican en la propuesta. Los talleres resultaron una vía idónea para formar, desarrollar y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades que permitan al maestro operar con el conocimiento. Se utiliza además por ser una experiencia de pedagogía grupal, una forma diferente de abordar el conocimiento, la realidad, en función del desarrollo profesional del educador,

teniendo en cuenta que la solución de los problemas metodológicos en la educación es de carácter cooperativo, participativo.

Se realizaron diferentes técnicas participativas como procedimientos para motivar, animar e integrar a los participantes en el tratamiento de determinado tema a fin de que venzan temores e inhibiciones, eliminen tensiones, ganen en confianza y seguridad para hacer más sencillos y comprensibles los contenidos que se desean tratar, para introducirlas en el análisis y la reflexión de diferentes problemas.

Se aprovecharon las posibilidades que brindaron las preparaciones metodológicas, las visitas de ayuda metodológicas, para ir introduciendo la propuesta, en esta parte se socializó todo lo aprendido así como se cumplió con los objetivos trazados.

4. Evaluación.

La misma abarca todas las acciones y cumple con la función formativa, no solo es señalar las dificultades sino que también se dice todo lo novedoso, lo creativo, lo correcto. La evaluación de los resultados del maestro al final de la propuesta de actividades se comprobará en su desempeño mediante visitas e intercambios de experiencias.

Se considera que estos pasos permiten: pronosticar, preparar, planificar y valorar logros y dificultades que sirvan de punto de partida de otros propuestos. Para el cumplimiento de estos elementos es necesario diseñar recomendaciones y orientaciones para su implementación en la práctica.

La propuesta de actividades se desarrolla en un ambiente favorable, estimular anímicamente a los participantes y comenzar el tema con elevada **autoestima**. En ella se utilizan técnicas participativas que propicien la finalidad de esta fase. Se elabora el conocimiento de manera conjunta, se hacen propuestas para la actividad. Es importante dar las orientaciones de otras **bibliografías** y referencias bibliográficas que

contribuyan a la profundización del tema abordado; se debe contar además, con suficiente **bibliografía** actualizada a la que puedan acceder los participantes. Es preciso la evaluación de la actividad al finalizar para medir el impacto. Lo anterior nos lleva a elaborar una propuesta de actividades con respecto al juego.

2.3 Propuesta de actividades.

Para el diseño de la misma se tuvo en cuenta los resultados del diagnóstico realizado a los maestros de primer grado por lo que las acciones están encaminadas a preparar a dichos docentes de forma individual y grupal. Para ello es necesario asumir los procedimientos metodológicos que a continuación se ofrecen:

- ❖ Caracterización y diagnóstico de los maestros.
- ❖ Selección y planificación de las acciones de preparación metodológica.
- ❖ Elaboración del programa.
- ❖ Ejecución de programa.
- ❖ Valoración y evaluación.

La caracterización y diagnóstico es importante, se parte de los intereses, de las características individuales y sus potencialidades, tener presente sus necesidades.

Para el diagnóstico se sugieren las siguientes acciones:

- ❖ Tener presente las visitas de ayuda metodológicas, la observación del desarrollo del juego, entrevistas a los maestros, conversar con los menores.
- ❖ La integración de toda la información permitirá realizar un diagnóstico final y caracterizar a los maestros.

La selección y planificación de las acciones: Se realiza teniendo en cuenta el resultado del diagnóstico y la caracterización del maestro, en la planificación de las acciones es

necesario la imaginación y la capacidad de realizarlas en un orden lógico, por ello se sugiere realizar las siguientes acciones:

- ❖ Determinación de las necesidades.
- ❖ Análisis de los documentos normativos.
- ❖ Revisión de otras bibliografías.
- ❖ Definir metas y objetivos.

La elaboración de la propuesta de actividades es importante porque es la que permitirá la organización y secuencia lógica de las técnicas, para ello es necesario precisar:

- ❖ Qué se va hacer.
- ❖ Cómo lo voy hacer.
- ❖ Quién desarrollará cada una de ellas y quiénes participarán.
- ❖ Cuándo se realizan.

La ejecución es parte del programa elaborado y en la medida que se van aplicando las diferentes técnicas para las preparaciones de los maestros debe retroalimentarse con las potencialidades y dificultades que se van presentando permitiendo enriquecer el diagnóstico.

La valoración y evaluación de los resultados se realizan después de culminada la ejecución de la propuesta de actividades, o sea, después de haberla implementado en la práctica.

En esta etapa se recomienda:

- ❖ Aplicar instrumentos.
- ❖ Definir los logros que se van venciendo.
- ❖ Comparar el estado deseado con el alcanzado.
- ❖ Recogida de información: opiniones.

- ❖ Los resultados deben discutirse con todos los interesados.

El trabajo del juego que se propone en la propuesta, es posible insertarlo en el horario único y flexible del Modelo de la Escuela Primaria y en el Sistema de Trabajo Metodológico de la escuela; está en correspondencia con los contenidos que deben vencer los alumnos, sobre todo la lúdica.

Estas propuestas de actividades son acciones que al maestro disponer de ellas reciben una preparación metodológica necesaria para su desempeño profesional. Además, debe estar fundamentada con elementos que permita transitar por los diferentes pasos que la sustentan: **diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación.**

La propuesta posee 11 temas, con un total de 11 encuentros con 1 hora cada uno, con 1 frecuencia mensual, insertadas en la preparación metodológica que se imparte el primer sábado de cada mes, para ello se tuvo en cuenta la colaboración de la directora y la jefa de ciclo, con la asesoría de la autora de la investigación.

La propuesta la componen 1 reunión metodológica, 9 talleres, 2 actividades demostrativas y 1 actividad abierta. Los contenidos que se trabajan corresponden a aspectos teórico- metodológicos sobre la dirección del juego de roles, a continuación se presenta la distribución considerando los temas, las formas organizativas, las frecuencias, así como los participantes.

No	Temas	Formas de trabajo metodológico	Frecuencias	Participantes
1	Intercambio de experiencias.	Taller	1	Investigadora, Maestros y Jefa de primer ciclo.

2	Un currículo desarrollador.	Taller	1	Investigadora, Maestros y Jefa de primer ciclo.
3	Clasificación de los juegos.	Taller	1	Investigadora, Maestros y Jefa de primer ciclo.
4	Evaluación del juego de roles.	Taller	1	Investigadora, Maestros y Jefa de primer ciclo.
5	El maestro en el juego.	Taller	1	Investigadora, Maestros y Jefa de primer ciclo.
6	El maestro y el niño.	Taller	1	Investigadora, Maestros
7	Creación de medios de enseñanza.	Taller	1	Investigadora, Maestros .
8	Moviendo las neuronas	Taller	1	Investigadora, Maestros y Jefa de primer ciclo.
9	Confección de atributos y materiales, incluyendo objetos sustitutos, para los diferentes argumentos de los juegos de roles.	Taller	mensual	Maestro de primer grado.

10	Dirección del juego de roles en el primer grado.	Visita de ayuda metodológica. 2 Actividades demostrativas 1 Actividad Abierta	4	Investigadora, Maestro de primer grado. Jefa de primer ciclo.
11	Cierre de la propuesta de actividades teórico – prácticas para la dirección del juego.	Reunión metodológica.	1	Investigadora, Maestro de primer grado. Jefa de primer ciclo.

Dentro de la animación del taller, se destaca el uso de las técnicas participativas, que constituyen herramientas, dentro del proceso, que se utilizan como procedimientos para motivar, animar e integrar a los participantes en el tratamiento de determinados temas, con el objetivo de que ganen confianza y seguridad, en el momento de realizar análisis, reflexiones sobre los diferentes problemas.

Para la realización de las visitas de ayuda metodológica fue necesario diagnosticar a cada maestro como profesional y como individuo para determinar sus necesidades metodológicas y pedagógicas. Se realizaron demostraciones prácticas. Lo que nos permitió controlar y evaluar en conjunto, los logros y deficiencias que aun deben erradicarse.

Las actividades metodológicas se realizan con grupos de maestros que después de terminar la necesidad de preparación se agrupan para desarrollar temas afines.

Actividad abierta: Mediante la misma se comprueba como se cumple lo orientado en el trabajo metodológico, se observa la actividad, se orientan acciones y se realiza intercambios de criterios con otros participantes acerca de la dirección del juego.

Para la confección de atributos y materiales para los diferentes argumentos de los juegos de roles se tuvo en cuenta las necesidades y carencias, por lo que el maestro en su auto preparación tuviera siempre presente la importancia y utilidad de estos materiales, los atributos que se utilizan en el juego al igual que los objetos sustitutos. Por ejemplo, para el montaje del rol de la maestra debe tener presente: Pizarra, tiza, borrador, computadora, video, claves, laminas, hojas, colores, lápices, sillas, mesas, papeles periódicos, etc. Para que el niño pueda reflejar en este juego el contacto cotidiano con la actividad en la institución.

En el juego se transmiten conocimientos prácticos y generales, así como electos de técnica y tecnología, sin los primeros conocimientos del juego. El niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediabilmente separado del entorno natural y social. En el niño se desarrollan sus actitudes físicas verbales intelectuales y su capacidad para la comunicación.

Cuando el niño se entrega a las actividades lúdicas recibe e intercambia y acumula una experiencia de oren subjetivo y objetivo que se estimula incluso, cuando solo observa a otro jugar, el niño, al desarrollar la capacidad y cultura de juego lo materializa entonces durante toda su vida, lo que caracteriza en su andar por lo grupos sociales a los cuales se integra como prueba de una juventud y carácter.

Taller #1: “Intercambio de experiencias”.

Objetivo: Fundamentar la importancia del juego para el desarrollo integral.

Forma de organización: Taller.

Evaluación: Observación y registro de sistematización.

Desarrollo:

Para comenzar se realiza la presentación de la investigadora, la cual con la colaboración de la directora pondrá en práctica una propuesta de actividades que contribuya a su preparación para la dirección del juego de roles.

Se realiza la presentación de los temas que conforman la propuesta de actividades, así como las formas organizativas que adoptará y las frecuencias, considerando que los participantes podrán sugerir otros temas que sean de su interés o variaciones en los que se proponen.

Se inicia el taller con la explicación de la técnica participativa. Se les mostrará dos abanicos con los espacios en blanco.

Posteriormente se organiza el local y se enuncia el objetivo de la actividad, donde se les explica que se le realizarán preguntas y ellas escriben en el espacio del doblez del abanico lo que piense en relación con lo solicitado.

Preguntas a realizar:

- ❖ ¿Qué actividades realizas con los niños en la etapa de aprestamiento?
- ❖ ¿Cómo realizas el juego?
- ❖ ¿Quiénes participan en el juego?
- ❖ ¿Cómo lo planificas?
- ❖ ¿Qué métodos de trabajo pedagógico cumples cuando desarrollas esta actividad?

Cuando el abanico circule por todas las docentes se abre el mismo y se realiza el análisis en colectivo. Al cerrarse el debate se cierra el abanico.

(Se repite la técnica con las siguientes preguntas)

- ¿Por qué consideras importante el juego de roles?

Cuando se responda la pregunta hay que tener en cuenta varios aspectos esenciales:

- Garantiza la ejecución de las diferentes actividades orientadas.
- Los menores se apropian de conocimientos válidos para su futuro.
- Se desarrollan en ellos hábitos, habilidades, cualidades, además de los diferentes procesos psíquicos.
- Favorece las relaciones interpersonales de los adultos con los menores.

- ¿Cómo se organizan los juegos de roles?

En esta pregunta es importante debatir los diferentes argumentos, el momento en que se realizan, la necesidad de vivencias para desarrollar los juegos, etc.

En este taller se deberá enfatizar en la importancia, en los métodos de trabajo pedagógico más utilizados que son: (los métodos orales y los prácticos). Dentro de los orales tenemos las explicaciones, preguntas, proposiciones, conversaciones, entre otros. Y dentro de los prácticos se pueden mencionar la participación directa del maestro en los juegos y las demostraciones. Además se hace referencia a la frecuencia, al desarrollo de hábitos, habilidades y conocimientos de las niñas y niños y a los momentos que se tiene que tener en cuenta para poder planificar el juego y desarrollarlo con la calidad que se requiere.

Trabajo independiente:

Traer un resumen con las características de las niñas y niños de edad preescolar.

Taller #2: “Un currículo desarrollador”.

Objetivo: Valorar las características de las niñas y niños de edad preescolar.

Forma de organización: Taller.

Evaluación: Observación y registro de sistematización.

Desarrollo:

Se comenzará con una técnica participativa que consiste en que cada maestro debe caracterizar a sus niños, para ello se distribuirán las tarjetas de colores (azul y rojo), las que tienen en su dorso una pregunta. La técnica de los colores posibilitará que los maestros posteriormente se organicen en dos equipos de acuerdo a los colores. Se debe tener en cuenta la necesidad de cada maestro (para si alguno necesita trabajo diferenciado). Una vez terminada esta se distribuyen los maestros en dos equipos y se les dará unas tarjetas donde al dorso aparecen preguntas.

- ❖ ¿Conoces qué características debe tener un niño de esta edad?
- ❖ ¿Te han explicado qué objetivos generales y logros del desarrollo deben cumplir las niñas y los niños en el año que le anteceden y en el año que le proceden?

Se le distribuyen a cada uno de los equipos diferentes bibliografías dentro de ellos los Programas y el libro Entorno. Se les dará un margen de tiempo para que seleccionen lo orientado y comience el debate.

Se ofrecerá información acerca de las características, de los logros y objetivos generales, destacando las relacionadas al juego. Se les explicará que en el juego los niños se relacionan con los demás, realizan manifestaciones de la vida diaria, se les desarrolla su independencia y demás procesos psíquicos. Para terminar se les explica que el maestro juega un papel fundamental en la formación y desarrollo de las niñas y niños de estas edades.

Trabajo independiente:

Elaborar un cuadro donde aparezcan reflejado la clasificación de los juegos.

Taller #3: Clasificación de los juegos con la técnica participativa “La culpa la tiene el otro”. En este taller los maestros adquirirán conocimientos sobre la clasificación de los juegos. Ver (anexo 5).

Objetivo: Animar conocimientos sobre la clasificación de los juegos.

Materiales: Tarjetas con preguntas sobre el contenido, pequeños cartoncitos enumerados según la cantidad de participantes y un silbato.

Forma de organización: Taller.

Evaluación: Observación y registro de sistematización.

Desarrollo:

Se seleccionan dos ayudantes, uno suena el silbato y el otro selecciona de una bolsa el número de acuerdo con el cual se decidirá quién responderá la pregunta. Dentro de las preguntas aparecerán las siguientes:

- ❖ ¿Qué entiendes por juego?
- ❖ ¿Cómo se clasifican los mismos?
- ❖ ¿Cuáles son los juegos funcionales?
- ❖ ¿Cuáles son los juegos de construcción?
- ❖ ¿Qué juegos de reglas conoces? Menciona alguno.
- ❖ ¿En qué consisten los juegos didácticos?
- ❖ ¿Cuáles son los juegos de roles? ¿Por qué son importantes?

A los maestros se les entrega un número.

Se les explica que al escuchar el silbato, los maestros cambiarán sus números entre ellos.

El ayudante da a conocer el número que escogió de la bolsa y ese número es el que responde la pregunta, así, la culpa de que sea él y no otro el que responda, la tiene el otro.

Trabajo independiente:

Estudiar los indicadores y niveles de juego que aparecen en el Programa de Educación Preescolar.

Taller #4: Evaluación del juego de roles.

Objetivo: Conocer indicadores y niveles de juego a desarrollar en niñas y niños.

Ver (anexo 4).

Forma de organización: Taller.

Evaluación: Observación y registro de sistematización.

Desarrollo:

Para inicial la actividad se organiza el local mediante la utilización de técnicas grupales. Se seleccionará previamente el ponente de cada equipo, explicándose que el equipo contrario servirá como oponente a cada exposición.

EQUIPO #1: Trabaja acerca de intercambiar experiencias para lograr el conocimiento de los indicadores de juego.

EQUIPO #2: Trabaja acerca de intercambiar experiencias para lograr el conocimiento de los niveles de juego.

Se les explica que es importante el cumplimiento de los indicadores y niveles de juego en niños de esa edad pues ellos se unen para jugar a partir de la simpatía que sienten por otros niños y siempre que se conversen con ellos los mismos expresan sus valoraciones, aprueban y desaprueban lo que otros hacen. Además, también se les explica que el maestro debe conversar con ellos, para que expresen sus valoraciones, aprueben y desaprueben lo que otros hacen.

Se llega a la conclusión que se debe enfatizar en las experiencias más significativas alcanzadas por los maestros de cómo lograr que los niños alcancen los indicadores y niveles de juegos correspondientes a esta edad. Después de haber recibido las diferentes preparaciones relacionadas con esta temática.

Trabajo independiente:

Investiga por qué es importante la relación maestro- niño durante el juego.

Taller #5: "El maestro y el niño".

Objetivo: Valorar como debe desarrollarse la relación de ambos durante el juego.

Forma de organización: Taller.

Evaluación: Observación, registro de sistematización y criterios para evaluar.

Desarrollo:

Se comenzará con una técnica participativa que consiste en que cada maestro debe caracterizar a sus niños, para ello se distribuirán las tarjetas con figuras geométricas (círculo y óvalo), las que tienen en su dorso una pregunta. Esta técnica posibilitará que los maestros posteriormente se organicen en dos equipos de acuerdo a los colores. Se debe tener en cuenta la necesidad de cada maestro (para si alguno necesita trabajo diferenciado). Una vez terminada esta se distribuyen los maestros en dos equipos y se les dará unas tarjetas donde al dorso aparecen preguntas.

- ❖ ¿Qué aspectos aparecen en el documento Criterios para evaluar?
- ❖ ¿Por qué consideras que es importante la relación niño-maestro?

Se le distribuyen a cada uno de los equipos diferentes bibliografías dentro de ellos los Programas y el documento Criterios para evaluar. Se les dará un margen de tiempo para que seleccionen lo orientado y comience el debate.

Se realizará un debate teniendo presente algunos aspectos como:

- Creación de condiciones.
- Orientaciones para el juego.
- Participación de maestros, niñas y niños en el juego.
- Desarrollo de hábitos.
- Atención a los conflictos.
- Estimulación a las niñas y niños.
- Sugerencias para utilizar objetos sustitutos e imaginarios.
- Adopción de roles.

Trabajo independiente:

Traer atributos elaborados con papier marchet.

Taller #6: Confección de atributos y materiales para los diferentes argumentos de los juegos de roles.

Objetivo: Confeccionar mediante la técnica de papier marchet atributos y materiales para los diferentes argumentos de los juegos de roles.

Forma de organización: Taller.

Evaluación: Observación.

Desarrollo:

Para el desarrollo de este taller, se realiza previo a su desarrollo una orientación para la creación de estos materiales, se tendrá presente un determinado local para el trabajo en grupos. Cada participante escoge una tarjeta de un color específico, seguidamente se reúnen por equipos teniendo en cuenta los colores de las tarjetas para que la actividad sea más amena e interesante al crear los materiales. El equipo con tarjeta de color verde realiza la técnica con moldes y el equipo con tarjeta de color rojo realiza la técnica del papier marchet sin moldes. Los objetos que se llevarán como muestra deberán ser reconocidos por los maestros según las características propias del mismo y la forma de creación. Se les explica que objetos se van a crear (frutas, viandas, vasos, platos, calderos, entre otros).

Se les explica la técnica para trabajar con molde, primeramente tienen que mojar el molde al igual que las tirillas de papel, rasgando las esquinas de la hoja, se le pone al objeto una capa de estas tirillas, se les aplica el pegamento y se va forrando el objeto, estas tiras tienen que quedar bien estiradas, aplicándole las capas necesarias para lograr un objeto seguro, luego de ponerlo al sol y secarse se le da lija, y se le aplica el papel de color amarillo, luego se pone al sol para que se seque y después con un cuchillo se abre por el lugar que más fácil sea sacar el molde, se le aplica otra vuelta de papel amarillo con pegamento y se pone de nuevo a secar, se le da lija hasta que quede liso el objeto, luego se pinta y queda creado el material.

Al equipo rojo se les explica la técnica para trabajar el papier marchet sin molde, primeramente arrugan el papel hasta formar el molde que ellos deseen, utilizan para este relleno la cantidad de papel que entiendan, luego rasgan el papel quitando siempre

las esquinas del mismo, a las tirillas se les aplica el pegamento y se va forrando el objeto, estas tiras tienen que quedar bien estiradas, aplicándole las capas necesarias para lograr un objeto seguro, luego de ponerlo al sol y secarse se le da lija, se le aplica el papel de color amarillo y se pone a secar, seguidamente se le da lija hasta que quede liso, después se pinta del color que desees.

Estas actividades se realizarán en horario del mediodía con un promedio de duración de dos horas, al terminar se realizará una reflexión del material creado, así como su importancia. Es necesario que estos materiales elaborados ayuden al desarrollo del juego con la calidad que se requiere y de esa forma desarrollar en ellos aspectos fundamentales en la formación de su personalidad.

Trabajo independiente:

Elaborar un cuadro sinóptico sobre juego donde aparezca reflejado: importancia, clasificación, evaluación y momentos para dirigir el mismo.

Taller #7: “Moviendo las neuronas”.

Objetivo: Explicar todos los conocimientos adquiridos sobre juego, para lograr un mejor desarrollo de estas actividades.

Forma de organización: Taller.

Evaluación: Observación, documentos y registro.

Desarrollo:

(Se repite la técnica del abanico para comprobar conocimientos).

Para iniciar la actividad se les mostrará dos abanicos con los espacios en blanco.

Posteriormente se organiza el local y se enuncia el objetivo de la actividad, donde se les explica que se le realizarán preguntas y ellas escriben en el espacio del doblez del abanico lo que piense en relación con lo solicitado.

Cuando el abanico circule por todas las docentes se abre el mismo y se realiza el análisis en colectivo. Al cerrarse el debate se cierra el abanico.

(Se repite la técnica con las siguientes preguntas)

- ❖ ¿Qué documentos debes tener presente para desarrollar con la calidad requerida la dirección pedagógica del juego?
- ❖ ¿Por qué juega un papel importante las características de los niños de esta edad?
- ❖ ¿Cómo evalúas el juego en los niños?
- ❖ ¿Cómo se clasifican los juegos?
- ❖ ¿Qué momentos tienes que tener presente para lograr una correcta dirección pedagógica del juego?
- ❖ ¿Por qué consideras importante el juego de roles?

Cuando se responda la pregunta hay que tener en cuenta varios aspectos esenciales:

- Garantiza la ejecución de las diferentes actividades orientadas.
- Los menores se apropian de conocimientos válidos para su futuro.
- Se desarrollan en ellos hábitos, habilidades, cualidades, además de los diferentes procesos psíquicos.
- Favorece las relaciones interpersonales de los adultos con los menores.

Es importante debatir los diferentes temas tallerizados en las actividades. En este taller se deberá enfatizar en la importancia, frecuencia y momentos del juego, que tienen en el desarrollo de hábitos, habilidades y conocimientos de las niñas y niños.

Trabajo independiente:

Traer elaborada una actividad donde demuestres la dirección de un rol.

Actividad demostrativa.

Objetivo: Demostrar la dirección del juego de roles.

Forma de organización: Actividad demostrativa.

Evaluación: Observación y criterios para evaluar la calidad del Proceso Educativo.

Desarrollo:

Comienza la actividad realizando un breve recordatorio de la guía de observación, presentada en el taller anterior, se le pide a los participantes que emitan criterios acerca de los elementos que consideren importantes señalar, para que la actividad planificada quede con la calidad requerida.

Luego se procede a la ejecución de la actividad demostrativa de juego en el primer grado, teniendo presente las metodologías a seguir en los diferentes argumentos (**ver anexo 6**), se observan las manifestaciones por parte de cada participante, así como el cumplimiento del documento criterios para evaluar.

Una vez realizada la actividad demostrativa, donde participan el resto de los maestros que trabajan en el primer grado de conjunto con la jefa de ciclo y la investigadora, se realiza un debate reflexivo y se llega a conclusiones, aportan ideas así como puntos de vista que en el momento de su realización pudo quedar por los maestros que demostraron.

Actividad demostrativa.

Objetivo: Demostrar la dirección de actividades del Proceso Educativo con enfoque lúdico.

Forma de organización: Actividad demostrativa.

Evaluación: Observación y criterios para evaluar la calidad del Proceso Educativo.

Desarrollo:

Se inicia la actividad con una técnica participativa de tocarse varias partes del cuerpo según la orden. **Ejemplo:** Barriga (tocarse la barriga), pero la persona que está dando la orden se toca los pies, logrando confundir a los jugadores, que tienden a imitar lo que toca quien da la orden. El que salga perdedor porque se confunda y no se toque la parte del cuerpo que se ordenó debe realizar un breve recordatorio de la guía de observación, presentada en las temáticas anteriores.

Se vuelve a realizar la técnica y quien resulte perdedor debe emitir algún criterio acerca de elementos importantes que considere señalar, otra de las participantes enfatiza sobre el análisis realizado en la actividad demostrativa de primer grado para que esta se realice con la calidad que requiere. Se realiza un debate reflexivo donde se aportan ideas, se llegan a conclusiones que en el momento de la realización de la demostración pudo faltar.

Actividad abierta:

Objetivo: Propiciar el análisis de la actividad observada por los maestros de primer grado.

Forma de organización: Actividad abierta.

Evaluación: Observación y criterios para evaluar la calidad del Proceso Educativo.

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

Materiales: Sillitas, timón, cajita, alcancía, monedas de cartón, lápiz, hoja, pito, muñecas, carteras.

Desarrollo:

En esta actividad se abordarán los aspectos positivos y negativos que se observen, se establecerán las principales generalizaciones y precisiones, partiendo de la valoración de los objetivos previstos. La participación activa de los maestros que desarrollaron la actividad para realizar conclusiones y evaluaciones.

Se realizarán las siguientes preguntas:

¿Qué momento de la actividad resultó ser más novedosa?

¿Cuál no lo resultó? ¿Por qué?

¿Cuáles fueron los aspectos positivos y negativos que se observaron durante el desarrollo de la actividad?

¿Qué no se cumplió durante el desarrollo de la actividad?

¿Qué opinas de la actividad observada?

Trabajo independiente:

Traer elaborado un informe donde aparezca reflejado todo lo aprendido mediante las diferentes actividades desarrolladas.

Tema #11: Cierre de la propuesta de actividades para la dirección del Proceso Educativo con enfoque lúdico.

Objetivo: Intercambiar con los maestros, jefas de ciclo y valorar los principales logros y dificultades sobre la preparación recibida.

Forma de organización: Reunión metodológica.

Evaluación: Observación y registro de sistematización.

Desarrollo:

Se propone iniciar con un juego, el mismo consiste en formar dos equipos (quedan divididos de manera tal que haya una representación de los maestros y jefas de ciclo). Se selecciona al azar un jugador por cada equipo, este es el primero en comenzar a decir una palabra acerca de la importancia del juego y el enfoque lúdico dentro del Proceso Educativo. El siguiente jugador debe mencionar la palabra dicha por su anterior compañero y debe incluir la que va a aportar al juego. Ganará el equipo que más palabras hayan dicho y memorizado.

En el desarrollo del encuentro deben quedar bien precisados los siguientes aspectos:

- ❖ Fundamentos científicos acerca del juego.
- ❖ Fundamentos científicos de la actividad lúdica.
- ❖ La dirección del Proceso Educativo con enfoque lúdico
- ❖ Importancia crucial del juego como forma de organización y como procedimiento.
- ❖ Importancia de la preparación de los maestros para dirigir con enfoque lúdico el Proceso Educativo a partir de la adecuada utilización de métodos y procedimientos.

Para culminar la preparación se les pide a los participantes respondan el instrumento PNI (Positivo, Negativo e interesante), para que manifiesten todo lo relacionado con la realización de las actividades teórico– prácticas y cómo influyó en su preparación para la dirección del Proceso Educativo con enfoque lúdico.

Ejemplo de una metodología para la realización de un juego de roles.

Argumento: La cafetería.

Roles: Gastronómica, cliente, administrador.

Materiales: Sillas, mesas, hojitas, lápiz, delantal, monedas de cartón, bandejas rectangulares o redondas, platos, vasos, tazas, cucharitas, doiles, ofertas para la cafetería elaboradas de papier marchet (Kake, perro caliente, croqueta, hamburguesa, pan, etc.)

Actividades preparatorias:

Observación de láminas: Se presentan laminas donde se observa el trabajo en una cafetería, se realizan varias preguntas: ¿Qué observan?, ¿Qué será ese lugar?, ¿Cómo se llaman esas personas que trabajan ahí?, ¿Qué se hace en una cafetería?, ¿Quiénes van a ese lugar?, ¿A qué van?

Conversación sobre la cafetería: La maestra conversará con los menores sobre lo que observaron en la lámina, centrando su interés en la labor de una cafetería. Hará que los menores cuenten alguna experiencia al respecto, que digan a qué lugares han ido que sea una cafetería y con quiénes fueron, etc, asimismo, conversara sobre la gastronomía, el administrador, el trabajo que realiza y su importancia.

A los efectos de crear las condiciones necesarias para este juego, la maestra confeccionará los diferentes materiales o buscará objetos que pueda sustituirlos y junto con las niñas y los niños confeccionarán materiales.

Desarrollo del argumento:

Una vez que las niñas y los niños hayan adquirido las representaciones, la maestra propondrá conversar sobre la cafetería ¿Quiénes trabajan en la cafetería? ¿Quiénes van a ese lugar? ¿Para qué van a ese lugar? ¿Qué se hace en ese lugar?

Pueden desarrollar las siguientes variantes, según el nivel de juego que tengan los menores.

Primera variante: La maestra asumirá el papel de gastronómica, le dirá a los clientes que hagan la cola de forma organizada, que cuando estén sentados pedirán lo que ellos deseen comer o beber, que deben pagar cuando terminen, etc, mostrando de esta forma a los menores las diferentes acciones que se realizan.

Debe insistir en los modales correctos tanto del gastronómico, del usuario y del administrador que serán algunos menores incorporados al juego.

Segunda variante: La maestra desempeñará el papel de un cliente que permanece en la cola, entra a la cafetería a merendar, es muy cortés, da las gracias, pide permiso, una niña hace de gastronómica, saluda, pregunta que desea comer o beber, ofrece los alimentos, entrega la cuenta final, da las gracias, etc.

Tercera variante: La maestra será la administradora que entra a la cafetería, le da salida a la mercancía, lo revisa todo, conversa con la gastronómica, la orienta, saluda a todos los clientes, conversa con ellos, pero no permanece todo el tiempo en ese lugar, hace algunas preguntas: ¿Quién es la gastronómica? ¿Qué estás haciendo? ¿Qué estás comiendo? Sale de la cafetería para hacer otras visitas, esto le permitirá participar en los restantes juegos que están desarrollando los demás menores.

Al finalizar los juegos siempre se realizan preguntas donde los menores dicen quién jugó bien, quién jugó mal y qué van hacer para jugar mejor.

2.4 Validación de los resultados de la aplicación de la propuesta de actividades para la preparación de los maestros de primer grado en la dirección en el juego de roles.

Como resultado de la **encuesta final** aplicada a 4 maestros de la ENU Fabric Aguilar Noriega del Municipio de Cruces con el objetivo de determinar la información que alcanzaron en cuanto a la dirección pedagógica del juego de roles, después de aplicadas las actividades (**anexo 1**), se concluyó que:

Indicadores	Antes	Después
¿Conoce usted cómo dirigir pedagógicamente los juegos de roles en el 1er grado?	2	3
Podría marcar con una X los temas recibidos durante el curso escolar relacionados a los juegos de roles.	—	3
¿Quiénes imparten esos temas?	—	4
¿Con qué frecuencia?	—	4
¿Podría ofrecernos algunos ejemplos de argumentos que se realizan en los juegos de roles en el 1er grado?	—	4
Se siente preparada en los objetivos y contenidos que le anteceden al 1er grado.	—	3
Consideras suficiente la preparación recibida para dirigir el juego de roles como actividad fundamental del grado preescolar.	—	4
Considera usted que los juegos de roles contribuyan a formar hábitos, habilidades y conocimientos en las niñas y niños.	2	4

Aspecto #1, 2 y 3: referido a dirección del juego, temas recibidos y quienes los imparten, así como su frecuencia, se pudo apreciar antes de aplicada la propuesta que solamente dos maestros tenían nociones de cómo dirigir el juego, para un 50% y que después de aplicada la propuesta 3 maestros, para un 75%, tienen conocimiento de los

diferentes aspectos a tener en cuenta para dirigir el juego, además, plantean que han recibidos temas por parte de las jefas de ciclos, la investigadora y la directora, relacionados a los tipos de juegos, la metodología a emplear en cada argumento, qué métodos utilizar, entre otros. Plantean que los mismos se imparten mensualmente.

Además, plantean que el juego estimula el proceso del pensamiento lógico, el análisis y la síntesis, la imaginación y la memoria y reconocen al juego como un procedimiento general y vital, un método educativo susceptible de ser utilizado en todas las actividades del Proceso Educativo.

Aspecto #4: Antes de aplicar la propuesta los maestros solamente hacen mención al argumento de la familia y al del maestro. Pero después de aplicada la misma ya los maestros conocen y ponen en práctica los diferentes argumentos, hacen mención a la escuela, al círculo infantil, al salón de belleza, al taller artesanal, entre otros.

Aspecto #5, 6 y 7: Referido a la preparación sobre los contenidos y objetivos, si es suficiente la misma y qué desarrollan los juegos en las niñas y niños, antes de aplicada la propuesta, los 4 maestros plantean que no están preparados para desarrollar los juegos con la calidad requerida. Pero después de aplicada la propuesta de actividades 3 maestros para un 75% hicieron referencia a la auto preparación, mencionaron los talleres con mayor fuerza porque mediante los mismos se apropiaron de herramientas y propuestas concretas de trabajo. Manifiestan de manera general que los talleres resultaron una vía para perfeccionar habilidades y capacidades que permitan al maestro operar con el conocimiento. También reconocieron como importante la reunión metodológica que les permitió la reflexión colectiva, el trabajo cooperativo. Explican que los temas que se han impartido han sido según las necesidades del docente, en forma de taller, en actividades demostrativas, abiertas.

Como resultado a la **entrevista final** aplicada a las jefas del primer ciclo de la ENU Fabric Aguilar Noriega con el objetivo de conocer la opinión acerca de la importancia

que le concede al juego de roles en el primer grado (**anexo 2**), después de aplicada la propuesta de actividades se concluyó que:

Indicadores	Antes	Después
Usted considera importante el desarrollo general intelectual del menor en el juego. ¿Por qué?	2	2
¿Qué conocimiento tiene usted del juego de roles?	—	2
Pudiera comentar si ha recibido usted preparación por parte de su metodóloga referido a la importancia que se le concede al juego de roles en el 1er grado de la escuela primaria	—	2
¿Considera usted que el desarrollo de los juegos de roles en el 1er grado posibilita no solo la formación, sino la rectificación o reeducación de cualidades positivas en los educandos? Refiere alguna experiencia.	2	2
¿Qué aspectos considera se deben tener en cuenta para que las maestras puedan dirigir el juego de roles?	—	2

Aspecto #1y2: Antes de aplicada la propuesta las jefas de ciclo plantean que si consideran importante el desarrollo general intelectual del menor en el juego, pero que no han recibido talleres relacionados al juego, pero después de aplicada la propuesta de actividades se pudo apreciar que las jefas del primer ciclo, por lo que representa un 100% plantean que consideran importante el desarrollo general intelectual del menor en el juego, que no sólo posibilita la formación de los menores, sino, que también ayuda a la reeducación de cualidades positivas de su personalidad. Además, explican que para dirigir el juego es importante tener presente varios aspectos, dentro de estos mencionan su planificación, las condiciones previas, las interrelaciones entre ellos, etc.

Aspecto #3 y 4: Antes de aplicada la propuesta las jefas de ciclo plantean que desconocen los diferentes aspectos a tener en cuenta para dirigir el juego, pero después de aplicada la propuesta se pudo apreciar que si han recibido temas

relacionados al juego, viéndose esto reflejado en la explicación que dan sobre lo que posibilita el juego, es un modo educativo y de enseñanza, de los sentimientos y valores de las nuevas generaciones, el desarrollo de las habilidades, en particular las comunicativas, refleja las características esenciales de la sociedad en que fue creado: actividad socioeconómica, relaciones sociopolíticas, entre otras, propicia la socialización, el intercambio y la comunicación entre los jugadores, facilitando su integración en el sistema de relaciones sociales.

Aspecto #5: referido a lo que deben conocer, para que el maestro pueda dirigir el juego, antes de aplicada la propuesta, las mismas plantean que desconocen todo lo que tienen que tener presente para una adecuada dirección, después de aplicada expresan que los maestros tienen que saber jugar. Ellos tienen responsabilidad directa en la formación de las niñas y los niños y por tanto, en la creación mediante el juego de un entorno armonioso, donde se forme y desarrolle su personalidad. El maestro debe saber esa cultura lúdica que es tan necesaria en la profesión. Debe ser un gran jugador como condición imprescindible de esta pedagogía. Es el primero que con su sola presencia tiene que crear ese ambiente lúdico.

En lo que respecta a la **observación** del juego de roles en el primer grado (**anexo 3**) después de aplicar la propuesta de actividades teórico- práctica se pudo apreciar que el mayor número de maestros, para un 75% cumplieron con el documento criterios para evaluar, con todo lo relacionado al juego.

Se pudo ver que:

- ❖ Las condiciones estaban creadas para desarrollar el juego, ya que existe la planificación del mismo, además se tiene en cuenta cuáles materiales serán utilizados y cuáles faltan por elaborar, también se prevén las condiciones higiénicas sanitarias donde se desarrolla el juego, sin faltar la distribución de roles en el juego, pues se tiene en cuenta que todos los niños asuman lo mismo roles secundarios como principales.

- ❖ Se realiza la conversación inicial donde los niños y niñas seleccionan a qué con quién y a que van a jugar. Las maestras participan en el juego con ellos brindándoles en ocasiones sugerencias a las niñas y niños teniendo en cuenta las necesidades y desarrollando en ellos hábitos positivos de diferentes tipos ya sea de orden y de cortesía, así como se mantiene un clima afectivo en el juego pues los diferentes tipos de juego responden a los intereses de los niños.
- ❖ También se pudo apreciar la utilización de objetos sustitutos, mediante la creación de situaciones donde los niños llegaron a prescindir de ellos, además, se estimuló la armonía en el desarrollo de esta actividad, mediante la misma el maestro dio consejo, hizo preguntas, conversó con los niños de acuerdo a las necesidades, propiciando el intercambio y la comunicación entre ellos.
- ❖ Cada niño seleccionó su rol según sus intereses pudiéndose apreciar la independencia en ellos. Durante el mismo el maestro fue creando las condiciones para concluir el juego, los niños conversaron sobre lo que aprendieron, analizaron qué y cómo han realizado sus roles, qué es lo que más les ha gustado y cómo vamos a jugar en los próximos días.

En sentido general se puede mencionar, que la propuesta de actividades, reúne los requisitos básicos para el logro de los objetivos para la cual fue concebida, no ha constituido una carga de trabajo para los maestros al contrario es considerada un éxito para su desempeño.

Mediante los talleres, las actividades demostrativas y abiertas se logró que los maestros planifiquen, controlen, evalúen y dirijan el juego con la calidad que se requiere, teniendo siempre presente todos los documentos normativos del juego (programas, orientaciones metodológicas, diferentes bibliografías que se encuentran en la biblioteca del centro), además, se realizaron intercambio de criterios con todos los participantes sobre el juego.

Por todo lo antes expuesto se puede declarar que la propuesta de actividades, facilitó que los maestros consideraran muy aceptada las actividades al igual que los directivos consultados al respecto, pues dominan los tipos de juegos, la metodología a emplear en cada argumento, qué métodos utilizar, cómo dirigir el juego, entre otros. Lo cual permitió que se extendieran la idea a otras escuelas primarias del Municipio de Cruces.

No obstante se considera que aún existen carencias en su preparación referida a los conocimientos profundos en cuanto al juego, que le permitirán su correcta dirección.

Conclusiones



CONCLUSIONES:

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos arribamos a las siguientes conclusiones:

- ❖ Para lograr la preparación de los maestros de primer grado en la dirección pedagógica de los juegos de roles, se requiere que estos tengan los conocimientos y la preparación idónea para afrontar sus necesidades.
- ❖ La revisión bibliográfica permitió sistematizar los fundamentos en elementos teóricos, prácticos, y políticos de la preparación de los maestros, basada en las transformaciones ocurridas en la Educación Primaria. En este sentido se precisa que los mismos carecen de preparación para dirigir los juegos de roles en el primer grado.
- ❖ Los resultados obtenidos en el diseño de la propuesta de actividades, para los maestros de primer grado, mediante las diferentes vías utilizadas permitió elevar su nivel de preparación, así como organizar los diferentes contenidos docentes y las formas en que se realizaron las acciones tanto individual como grupal.
- ❖ Los jefes de ciclos, corroboran la importancia de estos temas, le ofrecen seguimiento, preparan otros con igual calidad, pero con otros objetivos de acuerdo a las necesidades de sus docentes, lo que le permite elevar la calidad del Proceso Docente Educativo en la Educación Primaria.

Recomendaciones



RECOMENDACIONES:

- ❖ Proponer al metodólogo que atiende la Educación Primaria utilizar la propuesta de actividades en las preparaciones metodológicas y que se tracen otras líneas para buscar nuevas alternativas con el fin de lograr éxitos en la dirección pedagógica del juego de roles.
- ❖ Utilizar el trabajo como material de estudio para los maestros y jefes del primer ciclo.

Referencias Bibliográficas



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KRÚPSKAIA, N.K. La enseñanza en el Circulo Infantil. --p.83.

ELKONIN, D. B. Psicología del juego. --p. 14- 63.

MATÍAS OJEDA, J . Juego y creatividad. -- p. 4.

MARTI PÉREZ, JOSÉ. Obras Completas t11:-- p. 376- 377.

Bibliografía



BIBLIOGRAFÍA:

ALVERO FRANCÉS, F. Cervantes Diccionario Manual de la Lengua Española. - Tomo I, II. La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1976. --909p.

AROCHA CARVAJAL, ALEXIS. Dirección Pedagógica del juego. 27. -- En Simientes, (La Habana). -- No 4, oct-dic. 1988.

BOZHOVICH, L. I. La personalidad y su formación en la edad infantil. -- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1976. --304p.

BLANCO PÉREZ, ANTONIO. Filosofía de la educación: selección de lecturas. - La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2003. --136p.

CHÁVEZ RODRÍGUEZ, J. A. Acercamiento necesario a la pedagogía general. -- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2005. --72p.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN: INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos en la Investigación Educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: módulo 1: primera Parte.-- [La Habana]:Ed. Pueblo y Educación, [2005].—15p.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN: INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos en la Investigación Educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: módulo2: primera Parte.-- [La Habana]:Ed. Pueblo y Educación, [2005].--31p.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN: INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos en la Investigación Educativa:

Maestría en Ciencias de la Educación: módulo2: segunda Parte.-- [La Habana]:Ed. Pueblo y Educación, [2005].--31p.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN: INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos en la Investigación Educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: módulo2: tercera Parte.-- [La Habana]:Ed. Pueblo y Educación, [2005].--31p.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN: INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Mención en Educación Preescolar: Maestría en Ciencias de la Educación: módulo3: segunda Parte.-- [La Habana]:Ed. Pueblo y Educación, [2007].--71p.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Carrera de Educación Preescolar [CD- RUM].— 2.Ed.—[La Habana]:EMPROMAVE, [s.a.].—(Universalización de la Enseñanza Superior)

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Programa: primer grado.--La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2001. --106p.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Programa: educación preescolar 2. --La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2001. -- 207-211.p.

----- . Documentos Normativos para el Sistema Nacional de Educación. --La Habana: [s.n], 1980. --32p.

----- .Reglamento de Trabajo Metodológico del Ministerio de Educación. Resolución No. 119\08. 2008.—32p.

DE ARMAS RAMÍREZ, NERELYS. Caracterización y diseño de los resultados Científicos como aporte de la investigación educativa. --La Habana: Evento Internacional Pedagogía, 2003.

DOMINGUEZ PINO, MARTA. El conocimiento de sí mismo y sus posibilidades.— La Habana: -- Ed. Pueblo y Educación, 2004. --p.50-56.

ELKONIN, D. B. Psicología del juego. -- [Moscú]: Dirección de formación y perfeccionamiento de personal pedagógico.- - p. 14- 63.

ESTEVA BORONAT, MERCEDES. El juego en la edad preescolar.-- La Habana: -- Ed. Pueblo y Educación, 2001. --67p.

----- . Quieres jugar conmigo.—La Habana: --Ed. Pueblo y Educación, 2007. --41p.

FRANCO GARCÍA, OLGA. Lectura para educadores preescolares IV.-- En: CD Versión 1 Carrera Licenciatura en Educación Preescolar.

FRANCO GARCÍA, OLGA. Lectura para educadores preescolares III: selección de lecturas.—La Habana: Ed. Pueblo y Educación,2006.—95-104p.

GÓMEZ, LUIS I. Conferencia de Educación para todos. --La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1990.—20p.

Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria./ Pilar Rico Montero...[et.al.]. --La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2002. — p.7-20.

JUKOVSKAYA, R.I. La Educación del niño en el juego. --La Habana: -- Ed. Pueblo y Educación, 1990.--340p.

MARTÍNEZ PÉREZ, TERESA. Algunas reflexiones acerca de la integración en los círculos infantiles y la formación de los docentes. - - En: Educación especial e integración escolar y social en Cuba. - - España: Ed. ALJIBE, 1999. - - 180p.

Modelo de la escuela primaria. —[2 00—?]. —17h.

V Seminario Nacional para Educadores:/Ministerio de Educación. __ [La Habana]: Ed Pueblo y Educación, 2004. __ 15P.

Trabajo Metodológico. Educación Preescolar. Curso 96-97. República de Cuba. Ministerio de Educación. Luis I. Gómez. Trabajo comunitario. P- 8-9

Trabajo Metodológico. Educación Preescolar. Curso 94-95. República de Cuba. Ministerio de Educación. Luis I. Gómez. Perfeccionamiento del trabajo con las familias. P- 10.

TUNEL, LIDIA. ¿En qué tiempo puede cambiarse la mente de un niño? .—La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1999.--46p.

USOVA, A.P. La enseñanza en el Círculo Infantil.-- La Habana: -- Ed. Científico-Técnica, 1976. --315p.

VENGUER, LEONIDA. Temas de Psicología Preescolar.2.--La Habana: Ed Pueblo y Educación, 1976. --p1-15.

VILLALÓN GARCÍA, GIOVANNI L. La lúdica, la escuela y la formación del educador.-- La Habana: -- Ed. Pueblo y Educación, 2006. -- 132 p.

ZHUKSKAIA, R.I. El Juego como medio de Educación.--p.14-26. --En Simiente, (La Habana) No1,ene-mar. 1989.

Anexos



ANEXO 1:

Encuesta dirigida a maestros de 1er grado del Municipio de Cruces.

Objetivo: Obtener información sobre los conocimientos que tienen los maestros de 1er grado en cuanto a la dirección pedagógica del juego de roles en esta edad.

Estimadas maestras: Nos da placer y gusto compartir con ustedes y es nuestro interés conocer acerca de la preparación que han recibido o reciben relacionada a la dirección pedagógica del juego de roles en esta edad.

Agradecemos su cooperación.

Muchas gracias.

1. ¿Conoce usted cómo dirigir pedagógicamente los juegos de roles en el 1er grado?

SI -----

NO -----

POCO -----

2. Podría marcar con una X los temas recibidos durante el curso escolar relacionados a los juegos de roles.

- Características de los niños de esta edad.
- Tipos de juegos.
- Metodología para realizar el juego de roles.
- Dirección del juego de roles.
- Métodos y procedimientos de trabajo pedagógico.

3. ¿Quiénes imparten esos temas?

— Directora

— Jefa de ciclo

— Metodólogos

4. ¿Con qué frecuencia?

— Mensual

___ Quincenal

5. ¿Podría ofrecernos algunos ejemplos de argumentos que se realizan en los juegos de roles en el 1er grado?

— El chofer.

— El hospital.

— Salón de belleza.

— Laboratorio.

—Farmacia.

—La zafra.

—La escuela.

—El círculo infantil.

—La bodega.

—Taller artesanal.

5. Se siente preparada en los objetivos y contenidos que le anteceden al 1er grado.

SI -----

NO -----

6. Consideras suficiente la preparación recibida para dirigir el juego de roles como actividad fundamental del grado preescolar.

SI -----

NO -----

A VECES -----

7. Considera usted que los juegos de roles contribuyan a formar hábitos, habilidades y conocimientos en las niñas y niños.

SI -----

NO -----

EXPLIQUE

ANEXO 2:

Entrevista dirigida a las jefas del 1er ciclo de la ENU "Fabric Aguilar Noriega."

Objetivo: Conocer la opinión acerca de la importancia que le concede al juego de roles en el primer grado.

1. Usted considera importante el desarrollo general intelectual del menor en el juego. ¿Por qué?
2. ¿Qué conocimiento tiene usted del juego de roles?.
3. Pudiera comentar si ha recibido usted preparación por parte de su metodóloga referido a la importancia que se le concede al juego de roles en el 1er grado de la escuela primaria.
4. ¿Considera usted que el desarrollo de los juegos de roles en el 1er grado posibilita no solo la formación, sino la rectificación o reeducación de cualidades positivas en los educandos? Refiere alguna experiencia.
5. ¿Qué aspectos considera se deben tener en cuenta para que las maestras puedan dirigir el juego de roles?

ANEXO 3:

Observación a las maestras en la dirección pedagógica de los juegos de roles en el 1er grado.

Objetivo: Apreciar y obtener informaciones relacionadas con la preparación de los maestros de 1er grado para darle continuidad a los juegos de roles del grado preescolar (cómo se trabajan los juegos de roles en el 1er grado).

- ❖ Creación de las condiciones para realizar la actividad de juego.
- ❖ Orientación de los niños para iniciar el juego.
- ❖ Participación de los maestros con los niños en el juego.
- ❖ Promoción del desarrollo de hábitos positivos.
- ❖ Estimulación del entusiasmo de los niños durante todo el curso de la actividad.
- ❖ Atención a los conflictos que puedan surgir durante el curso del juego. En el juego pueden surgir problemas en las relaciones que establecen los niños, que pueden derivar en conflictos. Ante ellos, el adulto puede utilizar diversas alternativas.
- ❖ Estimulación del desarrollo de situaciones armónicas durante el juego.
- ❖ Sugerencias de utilización de objetos sustitutos y/o imaginarios para realizar las acciones lúdicas.
- ❖ Estimular la realización de acciones consecutivas que permitan la continuidad del juego.
- ❖ Promoción de la adopción de un rol.
- ❖ Estimulación de la independencia de los niños.
- ❖ Preparación de las condiciones para concluir el juego.

ANEXO 4:

Indicadores	1 ^{er} nivel	2º nivel	3 ^{er} nivel	4º nivel	5º nivel
1. Carácter de las acciones.	Realizan acciones de su vida diaria por imitación de las que le muestra el adulto.	Realizan acciones lúdicas aunque son aisladas o repetitivas.	Realizan varias acciones lúdicas referidas a un mismo tema pero no vinculadas en un orden lógico.	Vinculan sus acciones lúdicas de manera lógica y con ellas conforman el argumento del juego.	Sus acciones lúdicas se vinculan en secuencias lógicas que enriquecen el argumento.
2. Adopción del rol.		El rol solo se manifiesta en la acción que realizan. No se atribuyen el nombre de este.	Se atribuyen el nombre del rol en correspondencia con las acciones que están realizando.	Se atribuyen previamente un rol y actúan en consecuencia con este.	Asumen roles diversos con los que reflejan de manera creadora la actividad de los adultos.
3. Utilización de los objetos.	Utilizan para cada acción los mismos objetos que van a emplear los adultos.	Utilizan los objetos socialmente destinados para cada acción o juguete representativo de estos	Incidentalmente utilizan objetos sustitutos e imaginarios.	Utilizan variados objetos sustitutos e imaginarios.	Utilizan diversos objetos sustitutos e imaginarios para enriquecer las situaciones lúdicas que crean.

Indicadores	1 ^{er} nivel	2 ^o nivel	3 ^{er} nivel	4 ^o nivel	5 ^o nivel
4. Relaciones con los coetáneos	Sólo tienen lugar breves contactos con otros niños.	Se relacionan con otros niños casualmente a partir de las acciones que realizan.	Juegan con otros niños y pueden relacionarse entre ellos a partir del rol que se atribuyen.	Se ponen de acuerdo con otros niños para organizar un juego y mantienen relaciones lúdicas estables.	Se ponen de acuerdo para planificar y organizar juegos en cuyo desarrollo mantienen relaciones lúdicas y reales.

ANEXO 5:

Clasificación de los juegos:

- ❖ Funcionales.
- ❖ De construcción.
- ❖ De reglas.
- ❖ De roles.
- ❖ Didácticos.

Funcionales:

Son los relacionados con partes del cuerpo, con objetos' movimientos y acciones puras no específicas.

Funciones educativas: Diferenciación entre los órganos de los sentidos, entrenamiento del sistema motor grueso, conocimiento del entorno, formación de los primeros patrones de causa efecto.

Patrones de acción: Movimiento continuado o periódico de ciertas partes del cuerpo , repetición de movimientos in objetivo aparente.

No existe acción específica del juego.

Construcción:

Se ejecuta acciones específicas sobre objetos reales destinados a transformarlos y a crear algo nuevo.

Funciones educativas: Conocer con detalles las propiedades de los objetos y sus posibilidades. Desarrollar el pensamiento simbólico, el razonamiento lógico, las relaciones geométricas entre objetos, etc.

Patrones de acción: Se dedica la atención a objetos reales y a su manipulación. Para lograr cierta meta el niño debe realizar una serie de acciones intermedias con cierto método y orden, utilizando materiales y otros medios.

Roles:

Imitación y reflejo de algún tipo de función de los adultos en la sociedad. De gran importancia para el desarrollo de la personalidad del futuro ciudadano.

Funciones educativas: Conocer y anticipar su propio papel en el futuro, conocimiento de las reglas y normas sociales. Desarrolla, además, la imaginación, el lenguaje, la atención, la memoria, el pensamiento, la percepción y las habilidades motrices.

Patrones de acción: Imitación de comportamiento y situaciones sociales reales solos y en grupos, con o sin juguetes. El juego se desarrolla de acuerdo con ciertas reglas, que reflejan la realidad circundante.

Regla:

Físico-motrices, de mesa, las reglas del juego son claramente indicadas y conocidas por todos. El desarrollo del juego está determinado por estas reglas y pierde su sentido si no se cumplen.

Funciones educativas: Desarrolla la personalidad del niño fundamentalmente sus representaciones éticas (ganar- perder). Ejercitación física del cuerpo. Desarrollo de los procesos cognitivos, rapidez de las acciones; en general, desarrollo intelectual.

Patrones de acción: El juego se articula alrededor de un conjunto de reglas que todos conocen y de acuerdo con ellas se sigue el curso de una acción.

Así, se logra la meta u objetivo del juego que puede tener uno o varios participantes.

Didácticos:

Abarcan todas las categorías precedentes, pero centradas y dirigidas a lograr un objetivo educativo muy concreto.

No forman una "categoría "propia"mente dicha. Ofrecen la oportunidad de dirigir la actividad de las niñas y niños de manera planificada y sistemática hacia un objetivo específico.

Los juegos didácticos pueden clasificarse a su vez de acuerdo con el área específica de conocimientos que promuevan:

- ❖ Entrenamiento de la atención.
- ❖ Capacidades de observación.
- ❖ Desarrollo de la visión.
- ❖ Rapidez y agilidad mental.
- ❖ Fortalecimiento del lenguaje.
- ❖ Imaginación.
- ❖ Conocimiento de las matemáticas.
- ❖ Coordinación de esfuerzos en colectivo.

ANEXO 6:

Ejemplo de metodologías para la realización de argumentos:

Argumento: La familia.

Roles: Mamá, niña grande, niña pequeña, papá, abuela.

Materiales: Muebles y objetos de la casita.

Actividades preparatorias:

Conversación sobre las actividades que se realizan en el hogar: Se realizará en cualquier horario y su objetivo fundamental será que los niños revelen los conocimientos que tienen de las tareas hogareñas y el papel que desempeña en ellas cada miembro de la familia.

Observación de láminas: Se realiza en cualquier horario de por la tarde, los niños observarán láminas que reflejen distintos tipos de actividades que se desarrollan en una casa, con el objetivo de precisar y enriquecer las representaciones que tienen al respecto.

Narraciones cuyo contenido refleja el orden en el cual se suceden estas acciones: lo que hace mamá cuando se levanta, lo que hace después, etc.

Desarrollo del argumento:

Pueden desarrollarse distintas variantes en las cuales el maestro irá ocupando roles diferentes que van desde el principal (la mamá) hasta uno cada vez más secundario (una visita).

Así pueden sucederse las siguientes variantes:

Primera variante: El maestro desempeñará el papel de mamá o papá y reproducirá las acciones de estos durante los diversos momentos de la vida hogareña, mostrando a los niños como realizarla y su secuencia lógica.

Participarán además dos niñas que harán las funciones de una hija grande y una pequeña, el maestro les proporcionará que colaboren en las distintas tareas hogareñas.

Segunda variante: Si es maestra se mantiene dentro del papel de la mamá y desde este rol orienta a un niño que desempeñe el papel de papá, que por ejemplo va al

trabajo , lleva la niña menor al círculo, ayuda en la casa con los mandados, etc. Si es maestro se mantiene dentro del papel de papá y desde este rol orienta a una niña que desempeñe el papel de mamá, por ejemplo, prepara el desayuno, limpia la casa, va al trabajo lava la ropa, hace la comida, etc. Se mantiene el papel de la hija grande.

Tercera variante: La maestra asume el papel de la abuela que visita a la casa, ejecutará las acciones de una persona que realiza la visita, además, quiere mucho a los nietos que serán algunos niños incorporados al juego. Se mantienen también los papeles de mamá y papá.

Argumento: Un paseo en ómnibus.

Roles : chofer pasajeros , mamá, papá, niños.

Materiales: sillitas, timón, cajita (alcancía), monedas de cartón, carteritas, pañuelitos de cabeza, muñecas etc.

Actividades preparatorias:

Observación del transporte: Durante un paseo el maestro propondrá a los niños que observen el transporte haciendo énfasis en los ómnibus, cómo son, quienes van en el, quien los maneja.

En la zonas donde no haya posibilidad de esta observación directa, se sustituirá esta actividad por observación de lámina.

Conversación sobre el transporte: el maestro en horario de la tarde conversará con los niños sobre lo que vieron en el paseo centrando su interés en un ómnibus. Hará que los niños cuenten alguna experiencia al respecto, que digan los lugares a donde han ido en ómnibus, con quién, a qué. Así mismo, conversará sobre el chofer, el trabajo que realiza y su importancia.

A los efectos de crear las condiciones necesarias para este juego el maestro confeccionará un timón, una cajita alta, que semeje la alcancía de los ómnibus y monedas de cartón u otro material.

Desarrollo del argumento:

Una vez que los niños hayan adquirido las representaciones necesarias, el maestro propondrá realizar un paseo en ómnibus y les preguntará: a dónde quieren ir, quienes irán. Se pueden desarrollar las siguientes variantes.

Primera variante: El maestro asumirá el papel del chofer, anunciará hacia donde se dirigen, manejará con cuidado, recordará a los pasajeros que paguen los 20 centavos, sacará la mano, frenará, mostrando de esta forma a los niños las diferentes acciones que se realizan . Se insiste en los modales corteses tanto del chofer cómo de los pasajeros que serán algunos niños incorporados al juego.

Segunda variante: El maestro desempeñará el papel de un pasajero que permanece en el ómnibus todo el tiempo de viaje, es muy cortés, se levanta cuando entra una mamá con un niño de brazos o un anciano. Uno de los niños hace se chofer, dice hacia donde va, maneja, etc.

Tercera variante: El maestro será un pasajero que monta en el ómnibus cuando comienza el viaje pero no necesariamente tiene que permanecer allí todo el tiempo, durante estos minutos, pregunta quién es el chofer, hasta donde llega, por donde pasa. Puede bajarse para ir a hacer una visita, lo que le permitirá participar en otro juego que se estén desarrollando por otros niños (hospital, taller artesanal, escuelita, mercado).

Argumento: La escuelita.

Roles: Director, maestros y niños.

Materiales: mesas, sillas, pizarra, materiales para trabajar distintas actividades, tiza borrador.

Actividades preparatorias:

Se visita la escuela. Esta actividad se realizará durante un paseo y su objetivo fundamental será propiciar al niño las vivencias necesarias para desarrollar los diferentes roles del argumento. Los niños observarán el trabajo que realiza el maestro y los materiales que utiliza. Se conversa con algunos maestros para que estos les hablen sobre la importancia del trabajo.

Conversación sobre el trabajo del maestro: Durante la actividad de por la tarde se conversará con los niños sobre todo lo observado y hará que ellos expresen otras experiencias, por ejemplo un niño puede hablar sobre lo que él ha visto hacer en la escuela que queda frente a su casa, etc.

Elaboración de materiales para el juego: Una vez que los niños se han interesado por el trabajo que se realiza en la escuela, el maestro les propondrá jugar a este

argumento y les preguntará que se necesitará para este nuevo juego, para llegar a la conclusión de que se necesitan preparar materiales que utiliza el maestro. Así los invitará a que colaboren en la confección de los mismos, trabajo en el que participarán los niños que lo deseen.

Desarrollo de argumento:

Cuando los niños han adquirido las representaciones necesarias para jugar a la escuelita, el maestro hará énfasis en este argumento.

Primera variante: El maestro será el director que dirigirá el trabajo de los demás maestros (niños que han asumido este rol). Él les mostrará como realizar las diferentes acciones inherentes a su oficio, insistiendo siempre que hay que dar las clases bien para que los niños aprendan, hay que enseñarlos a jugar, etc. Seguramente habrán otros niños que se sentirán atraídos por el juego y el maestro no debe impedir que ellos participen, sino ofrecerles la oportunidad de que se incorporen, asumiendo otras tareas. Otro día, dentro de esta misma variante, el maestro incorporará el rol del maestro y del técnico de computación, orientándolo de la misma forma.

Segunda variante: Cuando algunos niños desempeñen sin dificultad el rol del director o alguno de los otros dos ya desarrollados, el maestro asumirá un rol secundario, que puede ser el de un niño que asiste a la escuela, mediante el cual continuará orientando el trabajo, aunque no tan directamente como en la primera variante.

ANEXO 7

Análisis de los instrumentos aplicados.



