

**REPÚBLICA DE CUBA
UNIVERSIDAD DE MATANZAS**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN INFANTIL**

**EL JUEGO PROFESIONAL PEDAGÓGICO EN LA
FORMACIÓN INICIAL DEL LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Tesis presentada en opción al grado científico de
Doctor en Ciencias Pedagógicas**

Autora: Prof. Aux., Omara Eugenia Fernández Artiles, MSc.

Matanzas, 2018

**REPÚBLICA DE CUBA
UNIVERSIDAD DE MATANZAS**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN INFANTIL**

**EL JUEGO PROFESIONAL PEDAGÓGICO EN LA
FORMACIÓN INICIAL DEL LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Tesis presentada en opción al grado científico de
Doctor en Ciencias Pedagógicas**

Autora: Prof. Aux., Omara Eugenia Fernández Artiles, MSc.

Tutores: Prof. Tit., Lucía Puñales Ávila, Dr. C.

Prof. Tit., Carlos Luis Fundora Martínez, Dr. C.

Matanzas, 2018

MENSAJE A MAMÁ

Matanzas, 12 de julio de 2018

Año de los sueños alcanzados



Cuando fui a empezar la escuela, estaba inseguro: ¿Tendría que dejar de jugar?

Mamá, me dijiste: Claro que no mi niño, *vas a aprender jugando.*

La maestra siempre me dijo: Olviden el juego, no se puede perder el tiempo, hay que aprender.



Al entrar en la Secundaria, estaba triste, debía pasarme todo el día en la escuela y cambiar en cada turno de profesor: ¿Me dejarían algún rato jugar?

Mamá, me dijiste: Claro cielo, los juegos serán interesantes, te enseñarán y te permitirán alcanzar nuevos conocimientos y variados amigos, *vas a crecer jugando.*

Los profesores y el guía, repetían constantemente: Olviden el juego, están muy grandes para jueguitos, hay que estudiar.



Hoy estoy en el Politécnico, al comenzar, las clases parecían inacabables y el contenido difícil, muchas veces sentía deseos de jugar, avivar el tiempo, sentirme entretenido, motivado. Pensaba: ¿Será que, habrá algún juego para las clases en esta edad?

Mamá, me dijiste: Hijo, claro que los hay, verás que jugarás a interpretar lo que harás cuando trabajes. *Vas a hacerte un hombre jugando.*

Pero, nada, ningún profesor, trae un juego a las clases y si por casualidad, mis compañeros y yo tratamos de jugar en ellas, los profesores nos dicen: Ya ustedes son muy hombres para estar jugando.

**Dime mamá, tú que no mientes: *¿Se puede aprender jugando?*
*Tu hijo.***

“Para actuar con actitud lúdica no se necesitan recetas, y es seguro que nadie estará en condiciones de darlas; jugar es actuar, es imaginar, es reproducir, es crear, es relacionarse, es ayudar...”.

Villalón, 2013

Dedicatoria

*A mi Comandante, por ser ese **Fidel** único.*

*A mis padres por hacerme quien soy y ser **excepcionales**, en especial a ti **mamá** porque no soy nada sin tu amor, miradas y enseñanzas.*

*A mi hijo, la **luz de mi vida**, a quien quiero como nadie puede querer más.*

*A mi esposo, **mi indiscutible amor y sostén**, por todos los ratos de espera, de exigencias y sacrificio. Por siempre estar ahí para mí.*

*A mis hermanas, mis **dos manos derechas** en la vida y más allá.*

*A mis sobrinos, mis **grandes tesoros**.*

*A mis tutores Lucy y Carlitos por ser la **arena** de mi playa.*

*A todos los que creen **que puedo llegar**.*

Agradecimientos

*A mis tutores Lucía Puñales Ávila y Carlos Luis Fundora Martínez, por su incondicionalidad, interés y dedicación a despertar mi interés científico, por su apoyo y entrega a perfeccionar una obra y transformar un ser, por confiar en mí, por no dejar de guiar mis pasos en esta formación doctoral, por tantas enseñanzas y regaños. A Lucy por ser todo lo que necesité para poder seguir **siendo**, eso, ni la gratitud infinita lo cubre.*

A todos mis colegas del departamento de Educación Infantil, a quien agradezco sus muestras de confianza, sus palabras alentadoras y sus miradas críticas a la obra realizada. Mil gracias Leti, Lily, Lázaro, Mirta, Maylin, Enrique y Carlos: ustedes saben por qué.

A mis profesores del Doctorado Curricular Colaborativo, por sus maravillosas enseñanzas, por hacer, bajo la guía de Inés, un espacio por excelencia de formación y desarrollo científico, difícil de igualar. Gracias

A quienes con un inmenso cariño y grandes dotes de sabiduría empedraron el pantano por donde debía caminar (Mi Tesis Doctoral). Sí, a ustedes divinos seres del magisterio: Wilfredo, Colomé, Inés, Zenaida, Bárbara, Luis, Yusefís, Elmys, Dulce, Vilma, Inalvis, Edgar, Laura y Pino.

A mis compañeros de grupo, juntos nos crecimos ante las dificultades, reímos, aprendimos y nos unimos para alcanzar la meta mayor.

A mis oponentes de predefensa: Regla y Wilfredo, sin su brújula no llegaría hoy a puerto.

A mi mamá, por cuidarme y guiarme siempre, por lejos que esté.

A mi hijo y esposo, mis dos razones de vida, mi oxígeno, mi agua, mi corazón. Por comprenderme o no, en esta contienda, pero siempre acompañarme.

A mi insustituible familia: mis hermanas, mis sobrinos, mi suegra, mis cuñados (en especial a ti, Ángel), mi nuera; ustedes son la dulzura de mis días.

A mi niña grande Adri, por querer tanto a su tía.

A mis grandes amigos: Yami, Ferna, Aneiti, Ariel, Mari, Ale, Tomy; a todos ustedes que son los héroes anónimos de este éxito. Gracias siempre.

Gracias a la vida, por otra oportunidad.

SÍNTESIS

Las transformaciones de la educación superior en Cuba demandan de un perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. La modelación lúdica deviene opción para ubicar a los estudiantes en situaciones que representen un reto en su forma de pensar, actuar y sentir; sin embargo, en la práctica pedagógica se manifiestan insuficiencias teórico-metodológicas en el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares. En aras de ofrecer una respuesta científica a las exigencias actuales, se propone una metodología, la cual se sustenta en la concepción dialéctico-materialista del conocimiento científico. Ello permitió la selección y aplicación de los métodos de la investigación educativa. Desde el punto de vista teórico se contribuye a la didáctica de la educación superior, particularmente a la Disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria. Los resultados obtenidos de la validación teórica y su aplicación práctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las didácticas particulares de la carrera Licenciatura en Educación Primaria en la Universidad de Matanzas confirmaron su validez científica y contribución a la práctica social.

ÍNDICE	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. EL JUEGO PROFESIONAL PEDAGÓGICO EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA: FUNDAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS	11
1.1 El juego profesional: su uso en la educación superior	11
1.2 El juego profesional pedagógico: conceptualización y particularidades en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria	27
1.3 El juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en las didácticas particulares	36
CAPÍTULO 2. CARACTERIZACIÓN DEL USO DEL JUEGO PROFESIONAL PEDAGÓGICO EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA DESDE LAS DIDÁCTICAS PARTICULARES Y UNA METODOLOGÍA PARA SU TRANSFORMACIÓN	48
2.1 Operacionalización de la variable uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares	48
2.2 Estado actual del uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares en la Universidad de Matanzas	50
2.3 Metodología para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares	69
CAPÍTULO 3. VALIDACIÓN CIENTÍFICA DE LA METODOLOGÍA PARA EL USO DEL JUEGO PROFESIONAL PEDAGÓGICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA	98
3.1 Validación teórica de la metodología por criterio de expertos	98
3.2 Valoración de la aplicación práctica de la metodología para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares	103
CONCLUSIONES	118
RECOMENDACIONES	119
NOTAS Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

La sociedad actual se caracteriza por acelerados cambios tecnológicos, sociales y políticos, los cuales impactan en las Instituciones de Educación Superior (IES) en los diferentes campos del saber. En consecuencia, la educación superior cubana desarrolla un profundo proceso de transformaciones educacionales como respuesta a las nuevas condiciones histórico-concretas; uno de los cambios se orienta a la remodelación de la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual se concibe desde un enfoque profesional y desarrollador.

En tal sentido, un reto es favorecer en los estudiantes la apropiación activa y creadora de la cultura, visto en la manera de aprender y de implicarse en el propio aprendizaje y por ende, en el desarrollo de actitudes y motivaciones. Tal aspiración encuentra respuesta en la lúdica. En este contexto, el juego se erige como una de las actividades para potenciar los emprendimientos sociales que buscan contribuir a la calidad de vida de los seres humanos (Cárdenas, 2007).

En la obra de diversos autores internacionales y nacionales¹, se reconoce que la actividad lúdica acompaña al ser humano a lo largo de su vida. Esta aseveración permite comprender que no hay límite de edad para que se utilice el juego en los diferentes niveles de enseñanza. Para ello, es necesario adecuarlo a la etapa de desarrollo del aprendiz, de modo que él pueda sentirse motivado por este desafío. Desde este punto de vista, el juego es una forma de dinamizar la enseñanza y atraer la atención del estudiante para el aprendizaje (Baretta, 2006).

Según las demandas sociales y el progreso que alcanzan las ciencias de la educación, el uso del juego en todos los niveles educativos, incluyendo la

educación superior, ha proliferado de una manera significativa entre los profesionales de esta esfera, muestra de ello son los resultados de las investigaciones y publicaciones² consultados.

Lo antes planteado permite aseverar que el uso del juego en la educación contribuye a la estimulación intelectual y al despliegue de potencialidades. De modo, que no es posible que exista un desarrollo integral y grandes cambios en la educación de la personalidad, separados de esta actividad y la aplicación de las normas que rigen su uso correcto en las diferentes edades (Hernández, 2014).

En consecuencia, resulta significativo el especial interés que en las últimas décadas alcanza el estudio del juego profesional a partir de la diversidad de sus usos y los múltiples contextos en los que se puede utilizar para el desarrollo de habilidades profesionales en el estudiante universitario.

Lo anterior se debe, según criterio de la autora de este trabajo, a las ventajas del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje; entre las que se significan las siguientes: promueve la creatividad, la imaginación y el aprendizaje espontáneo, Vygotsky (1978) y Bruner (1986); fomenta la motivación de los estudiantes, Henricks (1999), Cannon y Newble (2000); produce mejoras en el proceso de enseñanza, Mondeja et al. (2001); potencia la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje, Orlik (2002); incrementa el interés, gusto y la curiosidad por aprender, hace el aprendizaje más agradable, Koster (2004); ayuda a transmitir al estudiante la capacidad de resolución de problemas, comunicación y pensamiento crítico, Revuelta (2013); el aprendizaje basado en juegos permite

integrar estrategias didácticas para mejorar el desarrollo de habilidades, Orozco (2014) y prepara al estudiante de manera vivencial y creativa Vigoa (2016).

Las ventajas mencionadas constituyen exigencias y/o retos que se establecen para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior; las didácticas particulares no están exentas de ellas. Con el propósito de centrar la atención en el uso del juego profesional en la universidad particularmente, en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, se revisaron las obras de autores nacionales y extranjeros, las cuales constituyen importantes antecedentes teórico-metodológicos que se tienen en cuenta en la presente investigación.

Entre los cubanos que han aportado en este sentido, se encuentran: Verrier (1988), Mondeja, Zumalacárregui, Martín y Ferrer (2001), Villalón (2003, 2006), Hernández (2014), Vigoa (2016) y Muñagorri, Delgado y García (2017).

Y entre los extranjeros se destacan: David (1997), Barbato (1999), Carvajal (1999), Sharim (1999), Gorbaneff (2003), Granato (2004), Concepción (2004), Baretta (2006), Gaete-Quezada (2006), Andreu y García (2006), Cárdenas (2007), Palacino (2007), Pérez y Lobo (2009), Clerici (2012), Revuelta (2013), Durán (2013), Savazzini (2014), Samaniego, Cruz, Arboleda, Encalada y Jiménez (2015) y Rivero (2016).

Los resultados de las investigaciones realizadas por los autores citados contribuyen a enriquecer la teoría y la práctica del juego profesional en la educación superior y, en particular en la formación del profesional de la educación; sin embargo, es insuficiente el estudio en carreras pedagógicas y se carece de un sistema de pasos y acciones que orienten la actuación del profesor.

En correspondencia con tales presupuestos, en el proyecto de investigación³: “La formación laboral-investigativa de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Primaria” se sustenta la significación del juego profesional para modificar prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las didácticas particulares⁴.

En tal sentido, estudiosos del tema como Savazzini (2014) consideran que la utilización de la teoría del juego profesional aplicada a la educación superior en la última década se presenta como un nuevo y fértil campo investigativo en áreas no solo vinculadas a las económicas, sino también a la biología y a las ciencias sociales. Asimismo, Clerici (2012) señala que el juego profesional sigue estando ausente en la planificación y en las aulas de nivel superior aun cuando aparece en gran parte de la bibliografía sobre aprendizaje y dinámicas grupales. Lo anterior demanda la búsqueda de nuevos posicionamientos teórico-metodológicos en función del perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El estudio teórico realizado por la autora de esta tesis para la profundización en esta temática, la experiencia acumulada en la formación de maestros primarios, así como los intercambios científico-metodológicos desarrollados con profesionales del Departamento de Educación Infantil y la valoración de los resultados de la práctica pedagógica, permitieron identificar como principales **insuficiencias que inciden en el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria** las siguientes:

- En el proceso de enseñanza-aprendizaje prevalece la didáctica tradicionalista, lo cual limita el papel activo de los estudiantes en su proceso de formación.

- En el tratamiento a las situaciones de la práctica pedagógica se descuida la sustitución de la experiencia directa de la escuela primaria pues predomina la explicación y demostración del profesor.
- En la modelación de la futura actividad profesional no siempre se tiene en cuenta la creación de espacios lúdicos.
- El juego profesional, generalmente, no se concibe desde las didácticas particulares, debido fundamentalmente a la escasa preparación de los profesores en este sentido.
- El profesor no dispone de pasos y secuencias ordenadas que lo orienten en el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza.

Los elementos señalados con anterioridad permitieron reconocer la presencia de una **contradicción**, entre las insuficiencias teórico-metodológicas que se manifiestan en el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria y la necesidad de aprovechar su valor formativo como estrategia de enseñanza desde las didácticas particulares.

Derivado de lo anterior, se formula el **problema científico** en los siguientes términos: ¿Cómo contribuir al uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares en la Universidad de Matanzas?

Como **objeto de la investigación** se determinó el juego profesional en la educación superior y como **campo de acción**, el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares en la Universidad de

Matanzas.

La investigación tiene como **objetivo**: Proponer una metodología para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares en la Universidad de Matanzas.

La búsqueda de respuestas al problema científico, condujo a plantear las siguientes **preguntas científicas**:

1. ¿Cuáles son los fundamentos teórico-metodológicos que sustentan el uso juego profesional en la educación superior?
2. ¿Cuál es el estado actual del uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares en la Universidad de Matanzas?
3. ¿Qué metodología contribuye al uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares en la Universidad de Matanzas?
4. ¿Cuáles son los resultados de la validación teórica y la aplicación práctica de la metodología elaborada para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares en la Universidad de Matanzas?

Para ofrecer respuestas a las preguntas científicas se ejecutaron las siguientes **tareas de investigación**:

1. Determinación de los fundamentos teórico-metodológicos que sustentan el uso juego profesional en la educación superior.

2. Caracterización del estado actual del uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares en la Universidad de Matanzas.

3. Elaboración de una metodología que contribuya al uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares en la Universidad de Matanzas.

4. Valoración de los resultados de la validación teórica y la aplicación práctica de la metodología elaborada para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares en la Universidad de Matanzas.

La investigación se basó en la concepción dialéctico materialista del conocimiento científico que sustenta la articulación de los métodos del nivel teórico, empírico y estadísticos.

Entre los **métodos del nivel teórico** aplicados están:

El **histórico-lógico** que posibilitó estudiar el decursar del uso del juego profesional en la educación superior, particularmente, en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria.

El **analítico-sintético** permitió descomponer e integrar en sus múltiples relaciones los rasgos que componen el juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, tanto en el aspecto teórico referencial como para la interpretación de la información lo que contribuyó a arribar a generalizaciones teóricas que se exponen en la tesis.

El **inductivo-deductivo** con la intención de trabajar en el nivel de lo particular con los referentes y fundamentos inferidos del estudio teórico y formular los nuevos juicios y generalizaciones que se sintetizan en el transcurso de la investigación según la lógica de las tareas planificadas.

La **modelación** se utilizó para crear una representación ideal del objeto de la investigación y elaborar la metodología que contribuya al uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

Los **métodos del nivel empírico aplicados** son:

La **observación** a clases con el propósito de obtener información acerca del uso del juego profesional pedagógico, en las didácticas particulares y el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escuela primaria.

La **revisión de documentos** permitió constatar las indicaciones y orientaciones relacionadas con el uso del juego profesional pedagógico.

El **estudio de los productos del proceso pedagógico**, a fin de analizar cómo se concibe el uso del juego profesional pedagógico desde el programa de asignatura de las didácticas particulares y su salida en el plan de clases y en el plan de trabajo metodológico.

La **entrevista**, a directivos y a los profesores de la Disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria con la intención de explorar sobre el uso del juego profesional pedagógico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La **encuesta** a estudiantes y egresados, así como la técnica de **brainstorming**⁵ a estudiantes permitieron conocer los criterios acerca del uso del juego profesional

pedagógico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las didácticas particulares.

El **criterio de expertos** con la finalidad de validar teóricamente la factibilidad de la metodología.

La **triangulación** metodológica permitió determinar la información coincidente o contradictoria sobre el objeto de investigación.

De los **métodos estadísticos** se utilizó la estadística descriptiva, la cual posibilitó mediante gráficos y tablas, el análisis de los resultados. El cálculo porcentual permitió realizar el estudio cuantitativo de los datos que aportaron los instrumentos aplicados.

La investigación se desarrolló en la carrera Licenciatura en Educación Primaria en la Universidad de Matanzas. Se trabajó con las siguientes unidades de estudio: estudiantes, 26 en total (13 de 3ro y 13 de 4to); 12 egresados; nueve profesores que imparten las didácticas particulares para la escuela primaria; el coordinador de carrera; el jefe de la disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria y el jefe de departamento de Educación Infantil.

Desde el punto de vista teórico se contribuye a la didáctica de la educación superior, particularmente a la Disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria. La **contribución a la teoría** se expresa en que se aporta la definición de juego profesional pedagógico y se establecen las relaciones y nexos entre juego, juego profesional y juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en las didácticas particulares.

La **significación práctica** se concreta en las potencialidades transformadoras de la metodología, cuya aplicación contribuye a la preparación teórico-metodológica de los profesores para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en las didácticas particulares. Otro aporte se concreta en una propuesta de juegos profesionales pedagógicos que puede emplearse y ser ejemplo para la creación de otros en el trabajo metodológico con los profesores.

La **novedad científica** radica en que se propone el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

El informe escrito se estructura en introducción, tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, notas y referencias bibliográficas, bibliografía y anexos.

En el primer capítulo se presentan los fundamentos teórico-metodológicos del juego profesional en la educación superior, así como los del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria. En el segundo, se caracteriza el estado actual del problema que se investiga, se presenta la fundamentación y la concepción estructural-funcional de la metodología. En el tercer capítulo se valoran los resultados tanto del criterio de expertos como de la puesta en práctica de la metodología en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

CAPÍTULO 1. EL JUEGO PROFESIONAL PEDAGÓGICO EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA: FUNDAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

En este capítulo se presentan los fundamentos teórico-metodológicos del juego profesional en la educación superior, así como los del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria y su fundamentación como estrategia de enseñanza en el proceso formativo.

1.1 El juego profesional: su uso en la educación superior

Un estudio acerca del juego profesional supone la asunción de posiciones teóricas que tomen como punto de partida los criterios acerca del juego como actividad humana. En este sentido, psicólogos, antropólogos, pedagogos, etnólogos y lingüistas, entre otros profesionales, abordan este tema, el cual en el presente trabajo se trata desde el punto de vista pedagógico. Desde esta posición, se destacan los fundamentos que aportan los estudios sobre el juego a la presente investigación.

El juego es parte de la experiencia humana desde la antigüedad, inherente a todas las culturas, está presente en el desarrollo sociocultural del hombre. Este vocablo procede de dos términos en latín: "iocum y ludus-ludere", los cuales aluden a broma, diversión, chiste.

En tal sentido, Huizinga (1948) precisa que "la cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego, que es más viejo que toda cultura" (p. 121). Respecto a ello, es relevante la siguiente aseveración del alemán Schiller (1984) "Quede bien establecido que el hombre solo juega cuando en el

sentido completo de la palabra es hombre y solo es hombre completo cuando juega” (p. 84).

En el contexto cubano, Ortiz (1987) concreta esta idea cuando expresa: “Si el alma de un niño se estudia en gran parte a través de sus infantiles juegos, del alma de los pueblos podrían sorprenderse muchas facetas tras de los juegos públicos” (p. 69). De manera, que el juego es un indicador de la cultura de un pueblo, del desarrollo social de los hombres que pertenecen a una comunidad dada.

Este criterio también se asume por Franco (2012) cuando expresa: “para casi nadie es desconocida la significación que este tiene desde el punto de vista educativo, terapéutico, recreativo; como elemento de socialización y de trasmisión y apropiación de la cultura, costumbres y tradiciones” (p. 4), sin embargo, el juego también se asocia al lucro, a la dependencia y a sucesos violentos.

Por ello, se declara que el juego con fines pedagógicos está desprovisto de actos maliciosos, destructivos y lascivos, a los que el desarrollo tecnológico en el mercado internacional digital lo inclina cada vez más. Se destaca entonces, la posición hacia donde el juego se relaciona a la recreación, alegría, diversión y en general al placer sano. Se reconoce como una actividad que se distingue por ser creativa, espontánea y original que, aunque es convencional puesto que se rige por reglas que los jugadores conocen de antemano y respetan, es voluntaria y creativa.

Otro fundamento es el papel del juego en el desarrollo de la psiquis, por ejemplo Piaget lo considera una actividad reveladora de la evolución mental del niño, en

tanto Freud lo reconoce como una transacción permanente entre lo imaginario y lo real (citado por Elkonin, 1984, p.46).

Sin embargo, Vygotsky (1982) lo explica como una actividad que determina en gran medida, el desarrollo del niño, creando una zona de desarrollo potencial en él y destaca que es una actividad completamente necesaria para el desarrollo del ser de forma física, psíquica, social y espiritual. Criterio que constituye sustento esencial en la investigación que se presenta, por corresponderse con la concepción filosófica de la autora.

Esta posición psicológica, histórico-cultural, al explicar la evolución de la actividad infantil, fundamenta el papel que adquiere el juego en el proceso de desarrollo sociohistórico y en la formación de la personalidad pues es una vía idónea para la materialización de la actividad práctica e intelectual, de normas morales y de las relaciones entre los hombres.

En tal sentido, es de interés el criterio de algunos investigadores, entre ellos: Rubinstein (1979); Dorta (1984); Vygostky (1995); Villalón (2003) y Hernández (2014). Por ello, la autora del presente estudio reconoce como un importante fundamento psicológico, el papel del juego en la estimulación de procesos cognitivos y afectivos motivacionales, en los recursos personológicos de la autoestima y la autovaloración y en los procesos que están implicados en la construcción de la identidad personal; así como en la conformación de la personalidad en general.

Desde este punto de vista, Rubinstein (1979) plantea sus criterios, al asociar el juego con la acción transformadora de los seres humanos y precisa que “está

relacionado con la práctica, con la influencia sobre el mundo. El juego del ser humano es un producto de la actividad, en la cual el hombre transforma la realidad y modifica el mundo. El carácter del juego humano estriba en la aptitud de transformar la realidad reproduciéndola” (p.103). En este sentido, la capacidad general humana, que se manifiesta primero en el juego, se forma también primero en este.

Al respecto Dorta (1984) precisa que "el individuo, al entregarse a las actividades lúdicas y vivirlas intensamente, acumula una experiencia de orden subjetivo y objetivo que es estimulada incluso, cuando observa a otros jugar, con independencia de la edad cronológica en que se encuentre transitando; además, el escolar, al desarrollar la capacidad de jugar, lo manifiesta siempre a lo largo de su vida como prueba de una juventud permanente" (p.38).

Vygostky (1995) señaló que "el juego es una fuente de desarrollo potencial y crea el área de desarrollo potencial. La acción en un campo imaginario, en una situación ficticia, la creación de una inacción espontánea, la formación de un plano de vida, de motivaciones voluntarias, todo esto surge en el juego y se plantea en el nivel de desarrollo” (p.144).

En correspondencia con el enfoque histórico-cultural, asumido en la educación cubana y en esta investigación, el juego se valora como actividad humana de carácter social que evoluciona según el desarrollo ontogenético de los individuos; así, las funciones, el contenido y las formas de jugar son específicas para cada etapa de desarrollo personal. Por lo que, en este estudio se asume que el juego como actividad pedagógica, es por esencia fuente de desarrollo. A través de él se

aprende con solidez, se reconoce el modo de actuación al asumir roles profesionales y se expresan con naturaleza individual, sentimientos, emociones, formas de pensar y opiniones, en ambientes lúdicos e interactivos.

De igual manera, desde este punto de vista psicológico, según Villalón (2003) se pueden resumir los aportes del juego al desarrollo de la personalidad, señalando las esferas en las que esta actividad es relevante y reconoce que “Su utilización favorece la confrontación de las posibilidades individuales, por lo que estimula la autoestima, promueve la unidad de lo afectivo y lo cognitivo, desarrolla procesos volitivos en el logro de los objetivos y la capacidad de observación, estimula los procesos del pensamiento como, la lógica, el análisis, la síntesis, la imaginación y la memoria, es además una opción para fomentar la autorregulación, la concentración y distribución de la atención” (p.24).

Concerniente a ello se asume el disfrute de lo vivencial, coincidiendo con lo expresado por el colectivo dirigido por Hernández (2014) al señalar “la posibilidad de disfrutar del juego le proporciona al adulto encontrarse con los juegos de su niñez e identificarse con el niño que fue, y tener su propia comprensión en el desarrollo de la capacidad de jugar, de las experiencias vividas, para poder valorar el juego” (p.25). Al respecto, en la presente investigación se reconoce que es necesario saber jugar para luego planificar el juego de otros, criterio que se asocia a la formación del maestro primario.

En relación con los fundamentos del juego se consideran, además, su utilización en el contexto profesional y el valor en la práctica educacional, aunque no siempre se reconoce su valor formativo en la formación universitaria. El uso del juego,

como actividad desarrolladora, data de épocas donde pensadores como Platón⁶ y Sócrates se pronunciaron por ello.

Desde el punto de vista pedagógico, en la literatura consultada, el juego es motivo de interés para los investigadores. Al respecto, muchos son los autores foráneos que se pronuncian por su uso en la educación, entre los que se destacan: Claparede (1971), Decroly (1974), Freinet (1976), Makarenko (1977), Schúkina (1978), Savin (1985) y Vygostky (1998) así también educadores cubanos como: Aguayo (1942), Almendros (1963), Ferrer (1994), Aroche (1996), Esteva (2001), Villalón (2006), Franco (2012), Hernández (2014), Álvarez (2015), Vigoa (2016) y Muñagorri, Delgado y García (2017), entre otros.

En tal sentido, en Cuba, Hernández y su colectivo (2014) consideran que “muchos modelos educativos conciben la utilización del juego para la formación de las nuevas generaciones con fines recreativos, de aprendizaje y formativos, teniendo en cuenta que es una actividad lúdica que se manifiesta de manera libre y espontánea, pero puede ser orientada y planificada por el educador” (p. 8).

En este análisis se aprecia un consenso sobre la importancia del juego para el desarrollo humano y en especial su contribución a la formación del individuo y su alto valor social y formativo. Es un estimulador del desarrollo de la personalidad, y un instrumento pedagógico, en el más amplio sentido de la palabra.

Derivado de lo anterior, es necesario precisar que entre los fundamentos del juego, se asume 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 sociohistórico concreto” (Castellanos, 2002, p. 35).

Desde este punto de vista, se reconoce que “El proceso de enseñanza-aprendizaje se concreta en una situación creada para que el estudiante aprenda a aprender. Se constituye en un proceso dialéctico donde se crean situaciones para que el sujeto se apropie de las herramientas que le permitan operar con la realidad y enfrentar al mundo con una actitud científica, personalizada y creadora” (Addine, Recarey, Fuxá y Fernández, 2004, p. 11).

Concerniente a ello, resulta orientadora la siguiente idea de Villalón (2006): “Es una vía excelente cuando pretendemos dar un carácter activo al proceso de enseñanza-aprendizaje; al incluir juegos en las actividades de enseñanza, damos la posibilidad de un aprendizaje productivo, interactivo, rico en comunicación y relaciones sociales” (p. 27).

En correspondencia, se asume que el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje supone el reconocimiento de sus componentes, así como de las relaciones que se establecen entre ellos, de manera que se logre “una comprensión más rica que incluya a protagonistas, niveles y relaciones como elementos integrantes de su estructura” (Castellanos, et. al, 2002, p.44).

Al respecto, el juego, que es participación, entrega, reflexiones, búsqueda, autoanálisis, intercambio, comunicación y desarrollo, se sustenta, además, en la

“comprensión del carácter mediado, cooperativo y contextualizado del aprendizaje humano” (Castellanos, et. al, 2002, p.46).

Teniendo en cuenta lo anterior, en esta investigación se asume que el juego “es una actividad libre, socialmente condicionada, desprovista de interés material, abierta a la heterogeneidad de interrelaciones; es campo de alegrías, de reafirmación de conocimientos y de obtención de otros nuevos, que está íntimamente ligada al desarrollo integral de la personalidad, en apropiadas condiciones de vida y de educación” (Franco, 2012, p.15). Es una actividad integral que se hace acompañar de la motivación y el crecimiento personal.

El análisis teórico anterior conlleva a la autora del presente estudio concluir que: el juego es una actividad humana de carácter social que ha evolucionado según el desarrollo ontogenético de los individuos. Se reconoce su valor pedagógico.

Desde esta posición, en este trabajo se considera una necesidad concebir el juego en cualquier nivel de enseñanza. En particular, en la educación superior, donde se adquieren y sistematizan conocimientos prácticos y generales esenciales para la formación profesional.

Las valoraciones y criterios de Elkonin (1987), Esteva (1996), Aroche (1996), Franco (2004) y Martínez (2013) asocian el juego con la edad infantil donde desempeña un papel principal en el conocimiento del mundo y en el establecimiento de relaciones con los adultos y contemporáneos, no obstante, en esta tesis se profundiza en los juegos con los cuales aprenden los mayores, en este caso los estudiantes universitarios, quienes entran simbólicamente en el

mundo de la imaginación, la fantasía y la creatividad donde lo positivo es posible y más fácil de imitar.

Los investigadores consultados⁷ coinciden al considerar diferentes tipos de juegos: tradicionales, populares, de mesa, de naipes, didácticos, de roles, los cuales, en muchos casos, son transmitidos de una generación a otra. También otros tipos, relacionados con funciones u objetivos específicos. Entre ellos se encuentra el juego profesional, que como su nombre lo indica, se realiza con fines profesionales. Por ello, constituye un referente importante en la investigación que se presenta los estudios realizados por Verrier (1988); Villalón (2006); Ortiz Medina & De la Calle (2010) y Vigoa (2016), entre otros.

Las investigaciones sobre el juego profesional en la educación superior aparecen de forma más reducida. Según Vigoa (2016) sus orígenes están en el juego de preparación profesional o de dirección y en el juego laboral, en estos se imitaban las situaciones laborales para enseñar las posibilidades de tomar decisiones adecuadas. Se coincide con esta autora quien considera que el término juego profesional destaca la tendencia pedagógica a lo lúdico y la utilización de los juegos de imitación.

La incorporación del juego profesional a la educación superior a nivel mundial se ha visto marcada por las exigencias en esta enseñanza a partir de la necesidad de evolucionar a la par con los cambios que se suceden en el sistema educacional y en la situación laboral globalizada. Por lo que se plantean a las universidades nuevos retos y requerimientos en la formación de los futuros profesionales, que

respondan al modo de actuación y al necesario desarrollo de habilidades específicas en los egresados.

A pesar de las coincidencias en este tema, los investigadores asumen posturas diferentes al nombrar y definir el juego profesional en la educación superior. Por lo que se reconoce también como juego didáctico ocupacional (Álvarez de Zayas, 1999), juego didáctico profesional (Ortiz, 2004), juego de rol (Ortiz, Medina & De la Calle, 2010, Ruiz, 2011 y Gaete-Quezada, 2011), juego pedagógico (Durán, 2013), juego de simulación (Savazzini, 2014) y juego profesional (Verrier, 1988; Villalón, 2003, 2006; León, Bárcena y Cook, 2015 y Vigoa, 2016).

En relación con ello, Álvarez de Zayas (1999) considera que el “juego didáctico ocupacional puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional. Mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que debe reunir para el desempeño de sus funciones: capacidad para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales” (p.57).

Para Ortiz (2004) el juego didáctico profesional “constituye una forma de trabajo docente en la educación superior que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los alumnos en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas” (p.28). Desde su definición justifica el uso del juego profesional para la solución de problemáticas, pero solo los emplea en acrósticos y laberintos, sin incluir la representación de roles profesionales.

En tanto, Ortiz, Medina & De la Calle (2010), consideran que el juego de rol utilizado en la universidad facilita el aprendizaje cooperativo y demuestra ser más efectivo que los métodos tradicionales para la formación en competencias.

También para Gaete-Quezada (2011), el uso de juegos de roles en la educación superior permite que los estudiantes retengan las lecciones que aprenden debido al disfrute. Reconoce que en las Ciencias Sociales el desarrollo de vivencias facilita aprendizajes más significativos a partir de la comprensión y tolerancia hacia la diversidad de opiniones, de situaciones y de alternativas que les rodean mediante un proceso empático.

Este mismo autor, expone ejemplos de investigaciones que fundamentan la utilización del juego de rol en la formación universitaria, en el área de gestión asociadas al sector comercio, entre las que se encuentran: los juegos en línea para la interacción virtual, con personajes y contextos que facilitan la adquisición y práctica de determinados conocimientos y habilidades.

Con un enfoque renovador desde la pedagogía, el proyecto europeo ProActive (2011) presenta una propuesta que involucra a educadores de diferentes niveles de enseñanza, que incluye el superior, en el diseño de juegos en prácticas creativas. Con esta experiencia se reconoce que en las carreras universitarias el aprendizaje basado en juegos se usa para estimular la enseñanza creativa.

Desde esta posición, Savazzini (2014), destaca además, los trabajos que se realizan en la Universidad Pedagógica Experimental de Caracas, Venezuela, y en la Universidad de Buenos Aires, Argentina, donde con el uso de juegos de roles se busca el desarrollo de la creatividad y el hallazgo de contenidos; entre los cuales

se adaptan tableros de memo test, bingos, dados, búsqueda del tesoro, cuadros de coincidencias y transformaciones de objetos, a los contenidos, áreas, disciplinares y carreras.

En la Universidad de Sevilla, España, según Savazzini (2014), se utilizan juegos de simulación empresarial. Desde su objetivo los estudiantes imitan roles que les permiten tomar decisiones en la dirección de una empresa a partir de diferentes situaciones o sucesos. La propuesta de juegos se dirige a las dramatizaciones, simulaciones, y debates dirigidos, entre otros que facilitan la comunicación y la oratoria.

Del análisis anterior es concluyente la siguiente idea: se reconoce la valía de las diferentes denominaciones pero se asume la de juego profesional por corresponderse con las intenciones de la autora.

De esta manera, son diversas las experiencias e investigaciones científicas que demuestran el uso del juego profesional en la educación superior entre las que se destacan las relacionadas con el desarrollo de la creatividad, el hallazgo de contenidos, la asunción de roles y la recreación de ambientes laborales, entre otros.

Un referente teórico importante, de acuerdo con las investigaciones realizadas por Gaete-Quezada (2011) respecto a la utilización del juego profesional en la formación universitaria, permite señalar que se identifican aplicaciones en Chile, en carreras tales como Pedagogía en Letras y Teatro, Educación Parvularia, Pedagogía en Educación General Básica, Pedagogía en Educación Media en las especialidades de Castellano, Francés, Inglés, Matemática e Historia, tanto en

cursos generales como electivos o de especialidad en cada currículo. En Toronto, para la enseñanza de la ética a ingenieros; en España, en la carrera de gestión y administración y en Argentina en la Facultad de Diseño y comunicación.

El estudio de las experiencias antes mencionadas posibilita afirmar que mediante el juego profesional los estudiantes universitarios comprenden los contenidos vinculados al proceso de enseñanza-aprendizaje de manera entretenida y vivencial, por medio de una actividad que les permite asumir un rol de futuro profesional, en forma práctica y lúdica, en una situación concreta, trabajando en equipo y utilizando medios.

Es por ello, que se asume como un referente importante en este trabajo para la educación superior, el criterio que toma en cuenta las situaciones propias de la profesión, la toma de decisiones para la solución de problemas, el desarrollo del modo de actuación y lo que fundamenta Vigoa (2016) al reconocer que el uso de los juegos profesionales “permiten la organización, ejecución y valoración de tareas para la solución de problemas profesionales, de manera vivencial y creativa” (p.44).

En Cuba, se destaca el uso del juego profesional en las carreras de Agronomía, Periodismo, Licenciatura en Educación Preescolar y Educación Especial. Al respecto, el criterio de Verrier (1998), es orientador para este trabajo al afirmar que “se caracteriza por la simulación de la futura actividad profesional. En él se presentan situaciones problémicas que los estudiantes deben solucionar como si estuviesen en la práctica pedagógica, hasta representarse un modelo de su actuación futura. Permite una óptima participación, dinamismo, entretenimiento,

interpretación de papeles o roles, modelación, retroalimentación, obtención de resultados concretos, iniciativa, competencia” (p. 15).

Este autor, afirma que el uso del juego profesional en la educación superior cubana se inicia en el Instituto Superior Politécnico de Cienfuegos, en los años ochenta (siglo XX), ilustra además, que el término juegos profesionales destaca la tendencia pedagógica a lo lúdico, al reflejar la variedad de la utilización de los juegos de imitación.

Si bien los criterios de Verrier (1998) sobre el valor del juego profesional en la educación superior y su esbozo histórico-lógico sobre el origen y desarrollo de este, constituyen un referente importante en esta investigación; en ellos no queda claro la estructuración del juego profesional y la metodología para su uso.

En una investigación acerca del juego profesional en la formación del maestro primario, Villalón (2006) plantea: “consiste en la realización de una actividad profesional simulada, con un contenido, roles y funciones similares al desempeño posterior, hace posible que los alumnos se entrenen en la asunción de un rol y actúen en correspondencia al mismo, como si fuera ya su actividad de trabajo y con responsabilidades sociales definidas” (p. 60).

Sugiere como juego profesional algunos de los tipos de seminarios empleados en la educación superior: el panel, la mesa redonda, el gabinete metodológico, el simposio científico, la conferencia especializada, el estudio de casos, la conferencia de prensa y la consulta especializada.

Desde este punto de vista, el autor que se cita define el juego profesional como: “un sistema simbólico creado por los docentes, para lograr poner al estudiante en

situación de aprendizaje productivo, sobre la base del análisis de una situación simulada, o sea, tomar una realidad concreta y recrearla, para que sirva de entrenamiento al mismo, al facilitar las interrelaciones de los objetos y sujetos que en un período de tiempo relativamente breve, tendrá que enfrentar, pero con una responsabilidad social, con un compromiso ante la sociedad por el título que ostentará, y ante el cual se le exigen resultados profesionales concretos” (Villalón, 2006, p.49).

En tanto, León, Bárcena y Cook (2015) opinan que “permite a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor” (p. 10). Estas autoras clasifican el juego profesional en estudio de casos y simulación.

Concerniente a esto, Vigoa (2016) lo reconoce como “mediadores en la preparación de los estudiantes en formación inicial, permiten la organización, ejecución y valoración de tareas para la solución de problemas profesionales, de manera vivencial y creativa” (p.44).

En relación con lo que antecede, en el contexto internacional los autores Mayorga y Merchán (2011) aportan al estudio que se presenta el criterio de que el juego profesional es una actividad donde “se experimenta y profundiza la teoría y se relaciona inevitablemente con la práctica, se propone como un medio de aprendizaje” (p. 12). Asimismo, refieren que el profesor debe orientar todos sus esfuerzos para que los estudiantes se eduquen y se preparen para la vida.

Desde esta perspectiva, en Cuba, Villalón (2006) coincide en reconocer que el juego profesional es un espacio lúdico de valor pedagógico que posibilita

dinamizar la clase, disfrutar el contenido y con ello alcanzar, de forma placentera e inolvidable, el objetivo propuesto, con lo cual el estudiante deviene sujeto activo, participativo, dinámico e interactivo. En consecuencia, demanda de la modelación lúdica de la actividad.

Los criterios anteriores son de gran valía para el presente estudio pues posibilita reconocer que en el juego profesional se problematiza la teoría y la práctica, se realizan síntesis y generalizaciones de contenidos, se vinculan los aprendizajes a vivencias de la práctica profesional, de forma tal que se produzca la reflexión y el debate y se comportan experiencias. En él se realiza de manera anticipada la representación y simulación del rol profesional de forma creativa tanto individual como colectiva. Sin embargo, las definiciones de los autores referidos no satisfacen los propósitos de la autora, al no explicitarse en ellas los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Derivado del análisis anterior, en este trabajo se define el juego profesional en la educación superior de la siguiente manera: es la actividad que concibe el profesor, basada en la modelación lúdica, para que el estudiante en formación inicial simule o represente anticipadamente, en el grupo, roles profesionales, en un ambiente agradable desde una posición creativa, vivencial y dinámica.

Finalmente se precisa que, el uso del juego profesional en la educación superior encuentra sustento en los fundamentos del juego, el cual manifiesta insuficiencias teórico-metodológicas en la docencia universitaria. Ello constituye un problema que ocupa a la comunidad educativa para ofrecer una respuesta pedagógica.

1.2 El juego profesional pedagógico: conceptualización y particularidades en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria

El juego, ha sido usado, históricamente, por los pedagogos cubanos en la formación inicial del maestro primario, **(Anexo 1)**. En particular, el juego profesional en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria supone la representación de las diferentes situaciones que ocurren en la escuela primaria donde se modela la futura actividad profesional, con la interpretación de las distintas figuras del contexto escolar, familiar y comunitario y bajo disímiles situaciones docentes y extradocentes y con ello se prepara para el ejercicio de sus funciones profesionales.

Lo anterior tiene sustento en el Modelo del Profesional (2010) el cual establece que las funciones profesionales “constituyen la exteriorización de las propiedades inherentes a la profesión de educador, que se manifiestan en su modo de actuación profesional. Son funciones, la docente-metodológica, la orientación educativa y la investigación-superación” (MES, 2010a, p. 6). Este profesional debe conducir en la escuela primaria con carácter científico el proceso educativo de manera general y el de enseñanza-aprendizaje en particular, en tanto, funge como orientador y formador de la personalidad de los escolares.

Al respecto, la obra de Hernández (2014) constituye antecedente esencial de este análisis puesto que fundamenta la necesidad del uso del juego en la formación del profesional de la Educación Primaria. Concerniente a ello, la siguiente idea es orientadora en el presente trabajo: “las vivencias lúdicas permiten al futuro

docente disfrutar, como adulto, del juego para valorarlo y luego poder sostener situaciones lúdicas en sus prácticas pedagógicas” (p.25).

En tal sentido, se reconoce que el uso del juego profesional tiene gran importancia en la formación profesional pedagógica pues posibilita al estudiante en su formación inicial la representación anticipada del escenario educativo al simular los roles profesionales mediante la lúdica.

En la anticipación del contexto profesional los estudiantes aplican conocimientos, desarrollan habilidades, investigan la realidad y se adentran en la vida escolar y comunitaria de la realidad social que enfrentan una vez graduados, concretan la relación teoría-práctica y forman patrones de trabajo pedagógico más integrales.

En correspondencia con lo anterior, el uso del juego profesional se asume en diferentes carreras pedagógicas para desarrollar habilidades profesionales, ofrecer soluciones a situaciones que se dan en la práctica pedagógica, estimular la búsqueda creativa del colectivo y favorecer la consolidación de los conocimientos.

Lo cual se confirma en los trabajos de Villalón (2003) y Hernández (2014) en la formación del maestro primario, Vigoa (2016) en la carrera Logopedia y Muñagorri, Delgado y García (2017) quienes lo incorporan a la carrera Educación Preescolar.

Relacionado con la formación del maestro primario, Villalón (2003) asevera que el uso del juego profesional “favorece a los maestros en su nivel profesional, en términos de maestría pedagógica, de comunicación profesional, de opción antiestrés, tomando en cuenta que cuando el maestro promueve el juego, se integra a él y lo dirige pedagógicamente” (p. 37).

Asimismo, Hernández (2014) al referirse, también al juego en el contexto de la formación del profesional de la Educación Primaria, señala: “hoy se requiere de reforzar la formación del educador desde una didáctica para el juego, de hacerlo humano, destacando la importancia o significación relativa que tiene ese concepto en función de su papel como profesional” (p.25).

En tanto, Vigoa (2016) afirma: “El empleo de los juegos profesionales para la solución de los problemas profesionales, recrea situaciones problemáticas relacionadas con la educación especial, que representan contextos reales o simulados, a partir del enfoque problematizador, la relación interdisciplinaria y el enfoque profesional pedagógico” (p. 52).

Al respecto, las autoras Muñagorri, Delgado y García (2017) plantean que “El juego profesional constituye un soporte fundamental para desarrollar habilidades profesionales y un elemento integrador en la formación lúdico-profesional; además, permite la solución a situaciones problemáticas, estimula la búsqueda creativa del colectivo y favorece el descubrimiento a soluciones más efectivas, para ayudar a la consolidación de los conocimientos obtenidos” (p. 49).

En este análisis es conclusivo que el uso del juego profesional en una carrera pedagógica posibilita la anticipación de la realidad educativa y la simulación de roles profesionales, lo cual coadyuva a la formación inicial del estudiante.

En la literatura que se consulta se alude al carácter pedagógico del juego profesional⁸, posición que se asume, sin embargo, es en el trabajo de Villalón (2008) donde se encuentra una distinción entre el juego profesional y el juego profesional pedagógico, entendido el segundo como la actividad que desarrollan

los estudiantes para asumir los roles profesionales que son propios del modo de actuación del maestro y de la actividad pedagógica escolar, para lograr la sistematización de conocimientos y habilidades necesarios en su desempeño profesional.

De esta manera, este autor diferencia el juego profesional del juego profesional pedagógico por el papel que desempeñan los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje en la planificación y ejecución del juego, donde en el primero, la posición principal concierne a los profesores, en tanto en el segundo, son los estudiantes quienes tienen el papel protagónico. Posición con la cual se discrepa, teniendo en cuenta que los fundamentos dados con anterioridad apuntan a considerar la posición activa, dinámica, reflexiva, participativa y creativa de los estudiantes en el juego profesional, mientras los profesores asumen el papel de mediadores del proceso de aprendizaje que dirigen.

Este análisis posibilita aseverar a la autora de la investigación que en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria el juego profesional tiene un carácter pedagógico pero dado en la intención de prepararlo en una profesión pedagógica y no por el rol que asumen sus protagonistas en la ejecución del juego puesto que en él siempre se realiza la simulación o representación de una situación profesional por parte de los estudiantes donde los profesores tienen la tarea de planificar, organizar, dirigir y controlar este proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ello, se asume el término juego profesional pedagógico para referir el juego profesional que se realiza en una carrera pedagógica y que tiene como propósito esencial contribuir a la formación del modo de actuación profesional pedagógico

en los estudiantes a partir de la modelación lúdica y anticipada del contexto profesional donde se materialicen las funciones profesionales: docente-metodológica, orientación educativa e investigación-superación.

En consecuencia, se define el juego profesional pedagógico como la actividad que basada en la modelación lúdica concibe el profesor para que el estudiante en formación inicial simule o represente anticipadamente, en el grupo, roles profesionales de una profesión pedagógica, expresados en sus funciones profesionales, en un ambiente agradable desde una posición creativa, vivencial y dinámica. (Fernández, 2016).

En el juego profesional pedagógico, el grupo, las relaciones interpersonales, el trabajo cooperativo y la cohesión grupal son una vía para la expresión de emociones y sentimientos en la misma medida en que se adquiere o ejercita el contenido objeto de estudio. Asimismo, se crean condiciones para la aplicación de los conocimientos obtenidos en las diferentes asignaturas y el desarrollo de habilidades teóricas y prácticas en función de la solución de situaciones problemáticas.

La diversidad de juegos profesionales pedagógicos, resulta tan variada como las situaciones propias del perfil profesional pedagógico seleccionado. En el caso particular de la profesión del maestro primario pueden ser recreadas en ellos: atención a la diversidad, caracterizaciones y estrategias de atención educativa, estudios de casos, reuniones o talleres de orientación familiar, formas de asesoramiento y trabajo metodológico, clases de diversas asignaturas, eventos

científicos, colectivos de grado, de ciclo, consejos de dirección en la escuela, visitas de labor social, entrega pedagógica, entre otras.

Asimismo, los roles profesionales que se asumen son propios del perfil profesional pedagógico. En esta investigación se reconocen los relacionados con la escuela primaria y su esfera de actuación, los cuales son: maestro en diferentes contextos: urbano y rural, tanto en centros seminternos, internos y mixtos como maestro en aulas hospitalarias, director, metodólogo, docente en Palacios de Pioneros y Escuelas Pedagógicas y padres.

Concerniente a ello, la formación inicial del estudiante de la carrera Licenciatura en Educación Primaria es un proceso complejo, por lo que su concepción y dirección demanda de una preparación teórico-metodológica del colectivo pedagógico, que le permita integrar los elementos necesarios. Por ello, es propósito que los contenidos de las disciplinas tributen a la formación del modo de actuación profesional.

El modo de actuación que se aspira del estudiante en formación inicial en la carrera de Educación Primaria, según Modelo del profesional (2016), se dirige a “la formación y desarrollo de la personalidad del escolar primario a través del currículo general y escolar de las actividades extradocentes y extraescolares, de la Organización de Pioneros José Martí y la coordinación, desde la escuela, de las influencias educativas de la familia y la comunidad; con un sistema de acciones para la dirección del proceso educativo general y el de enseñanza-aprendizaje en lo particular y prácticas cada vez más inclusivas” (MES, 2016, p. 7).

Para cumplir con este propósito en el juego profesional pedagógico los estudiantes representan de manera anticipada el escenario real de la escuela primaria, con sus diferentes roles, donde conjugan la teoría y la práctica, lo cual demanda de situaciones de aprendizaje, en las que se precise el contexto profesional que se va a simular.

En este sentido, la situación de aprendizaje se manifiesta, según Castellanos (2002) como “el espacio de interacción en el que se organizan las condiciones necesarias y suficientes para el desarrollo de procesos de apropiación y dominio de contenidos de enseñanza y aprendizaje” (p.46). En el juego profesional pedagógico el profesor parte del diseño de diferentes situaciones de aprendizaje en las que los estudiantes desarrollan sus habilidades profesionales en espacios lúdicos activos. Este se expresa mediante una situación de aprendizaje.

Desde esta posición, el uso del juego profesional pedagógico constituye una necesidad en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, la cual, en el siglo XXI, se concibe como respuesta a los sucesivos cambios tecnológicos, científicos, políticos y sociales que ocurren en el mundo.

De esta manera, se propone formar “un profesional preparado en lo político, psicológico, pedagógico y didáctico, con dominio del contenido del proceso educativo, capaz de una labor educativa flexible e innovadora que vincule los objetivos generales en la formación de niños, adolescentes y jóvenes, con las singularidades de cada uno, incluyendo las particularidades de la institución educativa y de su entorno” (MES, 2016a, p.3).

En correspondencia, en las Orientaciones Metodológicas y de organización de la carrera se expresa que: “La carrera propiciará el desarrollo de las potencialidades creativas de los estudiantes mediante la organización de un proceso de enseñanza -aprendizaje que permite apropiarse de experiencias en la actividad creadora” (MES, 2016, p. 3).

En tanto, en el Documento Base para el diseño del plan de Estudio “E” se precisa que: “Se han de crear espacios propicios que favorezcan la motivación por la actividad profesional, el desarrollo de capacidades de análisis y razonamiento, la introducción de los avances científicos y tecnológicos, la adquisición de habilidades relacionadas con el trabajo científico, así como favorecer el trabajo en equipo y la toma de decisiones, el enfrentamiento a situaciones de la vida real, la comunicación oral y escrita, el uso de diferentes medios para la obtención de la información científica, entre otros” (MES, 2016, p.11).

Desde este punto de vista, el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria responde a las exigencias de la carrera en la búsqueda de diferentes alternativas que permitan el desarrollo de habilidades profesionales pedagógicas en la solución de diversas problemáticas a partir del modo de actuación.

En este sentido, es necesario que en el proceso de formación inicial se constituya un sistema de trabajo encaminado a la integración de los conocimientos, hábitos y habilidades y su perfeccionamiento con el concurso de las asignaturas del currículo, de manera que se contribuya a la preparación de las acciones formativas e instructivas que se esperan del estudiante.

Con esta idea, cuando los estudiantes se implican en el juego profesional pedagógico son capaces de manifestar un saber, un saber hacer y un saber ser que les permite reconocer sus potencialidades y mostrarlas en su actuación ante sus compañeros y el profesor. Por ello, se reconoce en el juego profesional pedagógico una fuente de desarrollo integral, de estimulación y reconocimiento al ejercicio profesional con calidad.

Por lo que la autora de esta investigación considera, que el uso del juego profesional pedagógico favorece la formación de hábitos y habilidades, la preparación psicológica de los estudiantes para la solución de los problemas de la práctica pedagógica y la asimilación del conocimiento hasta la creación de condiciones para expresar libremente sus ideas y opiniones, al asumir roles profesionales de manera anticipada.

Asimismo, se identifica el valor formativo del juego profesional pedagógico cuando se representa el modo de actuación al asumir roles profesionales que se expresan con naturaleza individual, sentimientos, emociones, formas de pensar y opiniones, lo cual supone recreación, disfrute, iniciativa, desarrollo de habilidades profesionales en ambientes lúdicos e interactivos.

Finalmente se precisa que, la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria se asume con una visión integradora en correspondencia con las necesidades de la sociedad. Desde este punto de vista, el uso del juego profesional pedagógico deviene contribución importante, en tanto desarrolla la independencia cognoscitiva, imaginación y creatividad, así como favorece la orientación profesional, la vinculación entre el estudio y el trabajo y la concreción

de las funciones y sus correspondientes habilidades a partir de los contenidos fundamentales del ejercicio de la profesión que se imparten en cada año académico.

1.3 El juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en las didácticas particulares

El análisis acerca del uso del juego profesional en el proceso de enseñanza-aprendizaje resulta diverso en la literatura pedagógica. De modo que se fundamenta como: método de enseñanza (Verrier, 1988; Villalón, 2006), técnica participativa (Ortiz, 2004); herramienta de trabajo (citado por Savazzini, 2014) y recurso pedagógico (Vigoa, 2016).

Las ideas de Verrier (1998) respecto al juego profesional, se dirigen a reconocerlo como “un método de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior, que se caracteriza por la simulación de la futura actividad profesional. En él se presentan situaciones problémicas que los estudiantes deben solucionar como si estuviesen en la práctica pedagógica, hasta representarse un modelo de su actuación futura. Permite una óptima participación, dinamismo, entretenimiento, interpretación de papeles o roles, modelación, retroalimentación, obtención de resultados concretos, iniciativa, competencia” (p. 15). Este autor agrupa el juego profesional en métodos de resolución de tareas, estudio de casos y métodos de escenificación.

También como método, pero formativo, lo ubica Villalón (2006) pues considera que “hay que vivenciar el juego, modelar su aplicación con carácter de método, lo que a su vez es una habilidad a lograr por los estudiantes-maestros para luego

transferir estos procesos mediante un movimiento intelectual rico, flexible y creativo” (p.30).

Desde esta posición, explica cuatro fases para su implementación: la problematización lúdica, la modelación de la situación profesional, la representación lúdica y la evaluación del juego profesional. Asimismo, expone una estructura metodológica para el uso de los juegos profesionales que revela cuatro etapas: de preparación, de orientación, de representación lúdica profesional y de conclusiones.

Con diferente mirada Ortiz (2004) fundamenta el juego profesional como técnica participativa y lo sustenta en que desarrolla “en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta; estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no solo propicia la adquisición de conocimientos técnicos y el desarrollo de habilidades profesionales, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas y la especialidad” (p.28).

Otra posición la aporta Savazzini (2014) al referir una investigación en la Universidad de Sevilla, España, donde se utilizan juegos de simulación empresarial como herramienta para la innovación docente en la carrera de Licenciatura en Turismo.

Desde otro punto de vista, Vigoa (2016), al reconocer el uso del juego profesional como recurso pedagógico precisa que cumple “una función mediadora al ser empleados por los profesores en el proceso de formación inicial. Por su propia naturaleza como actividad humana concuerdan orgánicamente con el conjunto de

principios y exigencias para la formación integral de la personalidad de los estudiantes” (p. 46).

Aunque estos referentes constituyen un importante fundamento de este trabajo, definirlo como método, técnica, recurso o herramienta restringe las posibilidades que tiene el juego profesional en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el uso que pueda darle el profesor dado en que no se tiene en cuenta el despliegue de un sistema de acciones de carácter integral que constituyan eje organizador y conductor en el logro de un objetivo determinado. Por ello, se asume como estrategia de enseñanza.

Desde este punto de vista, un estudio de publicaciones nacionales y extranjeras⁹ permite enfatizar que, la enseñanza -espacio de crecimiento y de aprendizajes permanentes- supone la selección y elaboración de estrategias motivadoras, activas y reguladoras que impliquen al estudiante.

El término estrategia, según el diccionario de la lengua española (2007), se define como: “conjunto de acciones o planes coordinados para lograr un objetivo deseado” (p. 162).

Para Castellanos et al. (2002) “Las estrategias comprenden el plan diseñado deliberadamente con el objetivo de alcanzar una meta determinada, a través de un conjunto de acciones (que puede ser más o menos amplio, más o menos complejo) que se ejecutan de manera controlada” (p.86).

En cuanto al uso de este término relacionado con la enseñanza, se reconocen criterios de diferentes autores cubanos, entre ellos: Addine (2000), Castellanos (2002), Zilberstein (2005), Silvestre (2005), Calzado (2011), Montes de Oca y

Machado (2012). Estos autores coinciden en que la estrategia de enseñanza es un plan diseñado y dirigido a alcanzar determinados objetivos (de enseñanza y aprendizaje) a partir del despliegue de un sistema de acciones deliberadamente concebidas y planificadas con este fin.

Entre los criterios más conocidos acerca de estrategia de enseñanza, por autores foráneos, se destacan los ofrecidos por Díaz y Hernández (1998), Anijovich y Mora (2009), Londoño y Calvache (2010) y Trujillo (2012), quienes coinciden en afirmar que este término se utiliza con diferentes intenciones, pues su propósito es dotar a los estudiantes de estrategias efectivas para el aprendizaje; hacen alusión a los procedimientos o recursos que consciente y planificadamente utiliza el profesor para promover el aprendizaje, enfatizan en la planificación, el diseño y la secuencia de acciones para lograr un fin.

En relación con lo anterior, los investigadores mencionados, al abordar la estrategia de enseñanza, destacan que se corresponde con el cómo se aprende, lo que evidencia la unidad entre enseñar y aprender. Esta posición implica que las estrategias expresan diferentes maneras de enseñanza y se conciben sobre equivalentes maneras de aprender. Lo cual se sintetiza en el planteamiento de Addine (2000) del siguiente modo: “la aplicación reflexiva de un sistema secuencial de acciones y procedimientos para la enseñanza presupone necesariamente de una estrategia de aprendizaje” (p.24).

Al coincidir con este criterio, Montes de Oca y Machado (2012) refieren que “Hoy se reconoce la necesidad de una Didáctica centrada en el sujeto que aprende, lo cual exige enfocar la enseñanza como un proceso de orientación del aprendizaje,

donde se creen las condiciones para que los estudiantes no solo se apropien de los conocimientos, sino que desarrollen habilidades, formen valores y adquieran estrategias que les permitan actuar de forma independiente, comprometida y creadora, para resolver los problemas a los que deberá enfrentarse en su futuro personal y profesional “ (p.2).

Resulta importante destacar que el término estrategia de enseñanza, según los autores referenciados con anterioridad, apunta al uso consciente, reflexivo y regulativo de acciones, procedimientos, recursos, herramientas y métodos específicos, rasgos esenciales en su definición. Sin embargo, en este estudio se considera desde una concepción integradora del proceso de enseñanza-aprendizaje y se revela como el eje organizador y conductor del contenido.

Desde este punto de vista, Anijovich y Mora (2009) definen las estrategias de enseñanza como “el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué” (p. 4).

Para Trujillo (2012) las estrategias de enseñanza son “todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información; son todos los procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para generar aprendizajes significativos” (p.5). Para esta autora el éxito de estas estrategias está en el diseño, planificación

y aplicación a partir de su selección y la disposición del estudiante y el grupo por aprender.

También reconoce que las estrategias de enseñanza deben ser diseñadas de tal forma que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos. De esta manera, resalta las que permiten desarrollar habilidades en experiencias concretas.

La autora de esta tesis, a partir del análisis de diferentes definiciones, considera la estrategia de enseñanza como la forma de pensar y actuar del profesor con la intención de promover, en los estudiantes y el grupo en general, un aprendizaje desarrollador. Deviene eje organizador y conductor del contenido de una asignatura. Le confiere unidad e integralidad al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los fundamentos esbozados sustentan el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria. En consecuencia, supone que el profesor use esta estrategia al planear y conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas de la carrera, en especial de las didácticas particulares.

En tal sentido, en los diferentes planes de estudio asumidos en la carrera Licenciatura en Educación Primaria, que se creó en Cuba en la década del 70 del siglo XX¹⁰, se determinan asignaturas encaminadas a una formación general, una pedagógica y la de la especialidad; agrupadas en disciplinas que responden a las ciencias y a las didácticas para enseñarlas. Los contenidos de estas últimas se

encaminan a la preparación teórico-metodológica de los estudiantes para dirigir el proceso de enseñanza- aprendizaje de las diferentes asignaturas en la escuela primaria.

Concerniente a ello, la disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria, en el Plan de estudio “D”¹¹, tiene la misión de “enseñar desde la didáctica general y su proyección en las didácticas particulares, expresada en una forma de emprender la enseñanza-aprendizaje desde cualquier asignatura, con una concepción integradora de la actividad; de modo tal que la conduzca al diagnóstico fino e integral de cada alumno en particular y del grupo en general, con la utilización de métodos, procedimientos y actividades que garanticen un proceso de aprendizaje motivante, consciente, reflexivo y valorativo, en los avances hacia el alcance de metas superiores en el que todos estén implicados y en el cual se desarrolle un sistema de actividades con niveles crecientes de exigencias, desde los más simples de familiarización de conceptos y habilidades, pasando por el nivel necesario de reproducción, de aplicación y creatividad, que contribuyan al alcance de tales metas”(MES, 2010b, p. 2).

Por tanto, su objetivo es preparar al estudiante de la carrera para la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje de las diferentes asignaturas en la escuela primaria. Ella integra las didácticas particulares; posibilita el análisis de diferentes puntos de vista y posiciones teóricas, la asunción y fundamentación de criterios propios y el diagnóstico y transformación de la realidad educativa.

Esta disciplina se inserta en el plan del proceso docente de la carrera con los objetivos y los contenidos esenciales que se estructuran vertical y horizontalmente

con un total de 270 horas lectivas presenciales. Forma parte del currículo base a partir del tercer año hasta el quinto con las asignaturas: Didáctica de la Matemática, Didáctica de la Lengua Española, Didáctica de la Historia de Cuba, Didáctica de las Ciencias Naturales, Didáctica de la Geografía de Cuba, Didáctica de la Educación Plástica, Didáctica de la Educación Musical, Educación Laboral y su enseñanza y la Educación Cívica y su enseñanza.

En cada asignatura se tiene en cuenta la integración de los componentes académico, laboral, investigativo y extensionista, desde la concepción de un profesional capacitado para dar cumplimiento al fin y los objetivos de la Educación Primaria.

En el perfeccionamiento de la carrera Licenciatura en Educación Primaria en el curso 2016-2017 se introduce el Plan de estudio “E”, con un marcado interés en la formación integral¹², en el cual las didácticas particulares pasan a formar parte de la Disciplina Principal Integradora, que tiene como propósito principal: “preparar al estudiante para la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje con una concepción integradora y enfoque científico, teniendo en cuenta la labor preventiva y las prácticas inclusivas en la escuela primaria” (MES, 2016, p.125).

En este sentido, según los autores del plan de estudio las didácticas particulares constituyen la columna vertebral de la carrera. Ellas por su carácter integrador, favorecen la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por su carácter práctico, facilitan desde cada una, la creación de ambientes de aprendizajes vivenciales, que

permiten articular la investigación y la reflexión de manera que el estudiante comprenda mejor su rol y su futura actividad profesional.

En el proceso de formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, las didácticas particulares se han encargado de los contenidos, las leyes y la asimilación de conocimientos y el desarrollo de valores, capacidades y habilidades propias de una ciencia en específico.

Según Addine (2013), en las didácticas particulares “se logran manifestaciones concretas de las regularidades didácticas generales en un contexto disciplinario determinado” (p.11); refiere además, que las didácticas particulares y la didáctica general no se identifican como iguales pero tampoco están desvinculadas, la relación entre ambas es recíproca porque las nuevas experiencias de las didácticas particulares enriquecen la general con novedosos elementos para la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En resumen, con el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en las didácticas particulares se contribuye a la unidad e integridad del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la modelación lúdica, la anticipación del contexto profesional y la representación de roles profesionales y se favorece un aprendizaje duradero, placentero y vivencial.

En relación con ello, el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza demanda renovar el cómo enseñar y cómo aprender, a través de un proceso donde los estudiantes tengan que activar su pensamiento y participar activa, reflexiva y creadoramente.

Por tanto, a juicio de la autora, el valor formativo del uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en las didácticas particulares se puede resumir en los siguientes planteamientos, entre otros:

- Facilita la creación de ambientes de aprendizajes vivenciales, donde se articulan la investigación y la reflexión que al decir de Granato (2004): Genera placer, moviliza al sujeto, desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación, activa el pensamiento, favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal, facilita la convivencia, etc. (Granato, 2004).
- Facilita la creación de situaciones propias de la profesión, la toma de decisiones para la solución de problemas profesionales y el desarrollo del modo de actuación de la futura actividad laboral, lo cual concuerda con lo planteado por Baretta (2006): Convierte el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase de manera de proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje.
- Proporciona oportunidades para el desarrollo de la actitud lúdica, la que se comprende como una cualidad de sentir gusto por el uso del juego para aprender y hacer sentir bien a los participantes, cuestión que se confirma en el criterio de Lee & Hammer (2011) cuando aseveran: Posibilita el diseño de escenarios de aprendizaje integrados por propuestas de ingeniosas y atractivas actividades que promuevan la resolución de tareas de forma innovadora y colaborativa.
- Favorece la motivación y consolidación del contenido, así como el control del cumplimiento de los objetivos propuestos en espacios de aprendizajes ricos en

comunicación, libertad de expresión, colaboración e interacción en grupos, lo cual a juicio de Concepción (2004): Permite comprobar la realización del trabajo independiente, motivar otras clases, consolidar y ampliar conocimientos, comprobar si los procesos científicos son asimilados por los educandos o para establecer si se cumplieron o no los objetivos trazados.

Teniendo en cuenta los fundamentos teórico-metodológicos asumidos se procede a la definición de la variable fundamental de la investigación, para lo cual la autora siguió la lógica investigativa que se representa en el siguiente esquema:

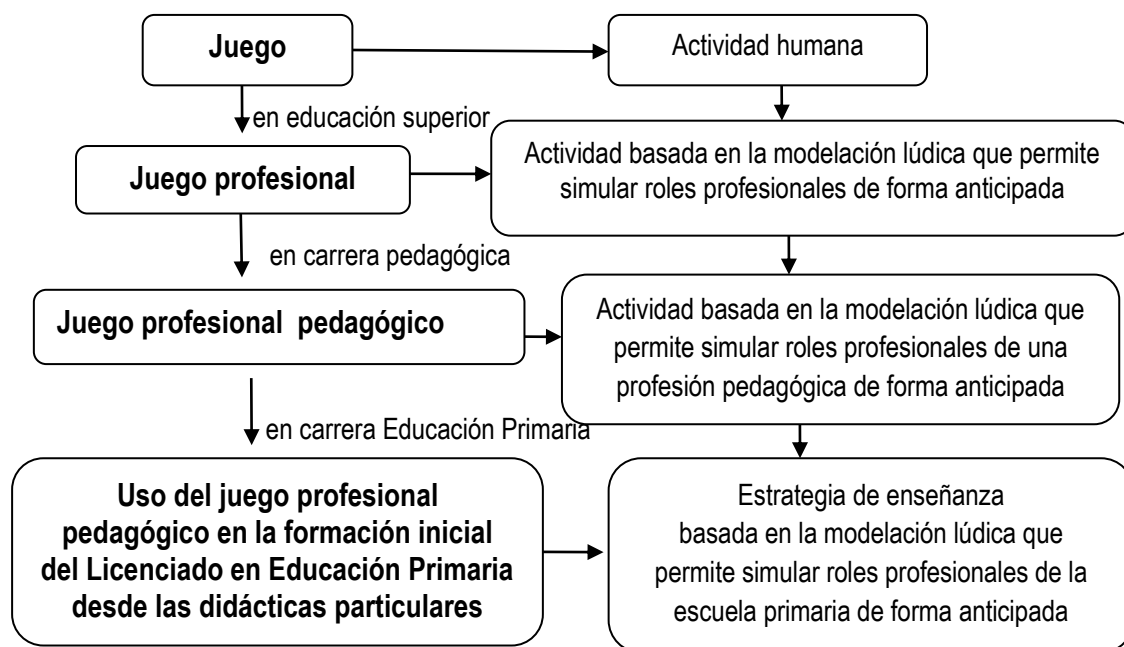


Figura 1. Representación de la lógica para la definición de la variable. Fuente: elaboración propia.

Por tanto, se define el **uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares** como: estrategia de enseñanza, basada en la modelación lúdica de la actividad, que le permite al estudiante en formación inicial la simulación o representación anticipada, en el grupo, de roles profesionales de la escuela

primaria en correspondencia con los contenidos de las asignaturas y las funciones profesionales, en un ambiente agradable desde una posición creativa, vivencial y dinámica.

Conclusiones del capítulo

La determinación de los fundamentos teórico-metodológicos del juego profesional en la educación superior permitió reconocer su valor formativo a partir de las relaciones y nexos establecidos entre juego, juego profesional y juego profesional pedagógico.

En tal sentido, la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria se asume, con una visión lúdica en correspondencia con las necesidades de la sociedad. Desde este punto de vista, el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en esta formación deviene en contribución importante al proceso de enseñanza-aprendizaje de las didácticas particulares, en tanto desarrolla la independencia cognoscitiva, imaginación y creatividad.

CAPÍTULO 2: CARACTERIZACIÓN DEL USO DEL JUEGO PROFESIONAL PEDAGÓGICO EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA DESDE LAS DIDÁCTICAS PARTICULARES Y UNA METODOLOGÍA PARA SU TRANSFORMACIÓN

En este capítulo se presenta la caracterización del estado actual del uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial desde las didácticas particulares a partir de la determinación y definición conceptual de la variable, así como su operacionalización en dimensiones e indicadores, lo cual permitió corroborar las principales potencialidades e insuficiencias que ha tenido este proceso y sobre esta base se propone una metodología como respuesta científica que transforme esta realidad.

2.1 Operacionalización de la variable: uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares

La caracterización del estado actual del uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares tiene como punto de partida la conceptualización de la variable fundamental, la cual fue definida en el epígrafe 1.3 del capítulo 1.

En este orden, la autora identifica los rasgos esenciales que caracterizan la definición de la variable, posición que permite realizar una operacionalización en dimensiones e indicadores. De los rasgos identificados se asumen dos dimensiones fundamentales que aparecen de manera explícita en la definición de la variable, ellas son:

Dimensión: **preparación para concebir la modelación lúdica**, abarca el dominio de los conocimientos teórico-metodológicos para el uso del juego profesional pedagógico en el proceso de formación inicial del Licenciado en Educación Primaria. Responde al **qué** deben saber.

Sus **indicadores** son:

1. Conocimientos sobre qué es el juego profesional.
2. Conocimientos del valor formativo del juego profesional en la educación superior.
3. Conocimientos acerca del uso del juego profesional pedagógico en las didácticas particulares.
4. Conocimientos de fuentes contentivas de orientaciones sobre el uso del juego profesional.

Dimensión: **modelación lúdica**, constituye la esencia de la actuación del profesor; por tanto, se manifiesta en cómo se planifica y conduce el juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria en las didácticas particulares. Responde al **cómo** se debe hacer.

Sus **indicadores** son:

1. Planeación y uso del juego profesional pedagógico u otros espacios lúdicos.
2. Frecuencia del uso del juego profesional pedagógico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Correspondencia del juego profesional pedagógico con los contenidos de las didácticas particulares.
4. Orientación del juego profesional pedagógico.

5. Utilización de pasos y secuencias ordenadas en el juego profesional pedagógico.
6. Propicia la participación protagónica y placentera del estudiante.
7. Control de los logros alcanzados por los estudiantes.

A partir de la escala para la evaluación de los indicadores, las dimensiones y la variable (**Anexo 2**) se pudo interpretar y valorar los datos obtenidos.

2.2 Estado actual del uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares en la Universidad de Matanzas

El proceso de diagnóstico se desarrolló durante el curso escolar 2014-2015 y se trabajó con 13 estudiantes de tercer año, 13 de cuarto año, 12 egresados, nueve profesores que imparten las didácticas particulares para la escuela primaria, el coordinador de carrera, el jefe de la disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria y el Jefe de Departamento de Educación Infantil, todos de la carrera de Educación Primaria de la Universidad de Matanzas.

Con vistas a obtener una caracterización del estado actual de la variable objeto de investigación se aplicaron como métodos empíricos: la revisión de documentos, observación, el estudio de los productos del proceso pedagógico, la entrevista, encuesta y técnica brainstorming.

Resultados de la revisión de documentos

La **revisión de documentos (Anexo 3)** se aplicó con el objetivo de constatar las orientaciones relacionadas con el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria. Se revisaron los

documentos rectores de la carrera (Modelo del profesional, el Plan del proceso docente, el Programa de la disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria y las Indicaciones metodológicas y de organización de la carrera), correspondientes al Plan de estudio “D”.

Documentos rectores de la carrera

En el **Modelo del profesional** de la carrera, se resaltó de positivo, que en la concepción de la formación inicial los problemas profesionales están encaminados a la dirección del proceso educativo en general, y del proceso de enseñanza-aprendizaje en particular, con un enfoque desarrollador, para el logro del fin y los objetivos del nivel, desde la atención a la diversidad.

Asimismo, se declara que los campos de acción de este educador conjugan contenidos de la Pedagogía, la Psicología, la Didáctica General, Elementos de la Dirección Científica, y de las diferentes ciencias requeridas por su objeto de trabajo y esferas de actuación, de las que se deriva el contenido de los programas curriculares de primaria como Matemática, Lengua Española, entre otras y las didácticas particulares de cada asignatura para el cumplimiento de sus funciones profesionales.

Entre los objetivos generales se precisa que deben dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo con el Fin y los Objetivos concebidos en el Modelo Proyectivo de la Escuela Primaria desde una concepción desarrolladora, en particular lo concerniente a la enseñanza-aprendizaje de las diferentes asignaturas en función de la formación de los educandos, utilizando todos los medios didácticos a su alcance para el cumplimiento de sus funciones

profesionales con originalidad y creatividad a fin de potenciar su aprendizaje y para que puedan autoevaluar adecuadamente sus propios procesos, avances y resultados como fuente de desarrollo personal.

No aparecen de forma explícita referencias ni orientaciones sobre el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial. Sin embargo, se destaca la importancia de crear espacios para la participación protagónica, vivencial, reflexiva y placentera del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, en los objetivos de tercer año, en particular, se declara diseñar de manera teórica y metodológica un problema pedagógico detectado en su contexto profesional, con la aplicación de métodos y técnicas investigativas, elaboradas con ayuda del profesor y tutor; ello se favorece con el uso del juego profesional pedagógico al propiciar la participación protagónica y placentera del estudiante.

El **Plan del proceso docente** (PPD) evidenció el lugar que ocupa la disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria y dentro de esta la ubicación de las didácticas particulares con un total de 241 h/c.

Estas asignaturas se organizaron de tal modo que el futuro licenciado, a medida que transita por las diferentes asignaturas en los semestres y años del Plan de estudio “D”, se apropie del basamento didáctico necesario para cumplir las funciones: docente-metodológica, orientación educativa y la investigación-superación.

Las didácticas particulares se insertan en el currículo base a partir del tercer año con las asignaturas: Didáctica de la Matemática, Didáctica de la Lengua Española, Didáctica de la Historia de Cuba, Didáctica de las Ciencias Naturales, Didáctica de

la Geografía de Cuba, Didáctica de la Educación Plástica, Didáctica de la Educación musical, Educación Laboral y su enseñanza y la Educación Cívica y su enseñanza.

El análisis del programa de la **disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria** corroboró la necesidad de concebir el proceso de enseñanza-aprendizaje con una visión diferente en la formación inicial, puesto que se aspira fundamentalmente a enseñar a enseñar, con una concepción, exigencias y organización de la actividad y las tareas de aprendizaje en las que la independencia y participación del estudiante resultan esenciales.

Asimismo, no se hace referencia al uso del juego profesional; por tanto, se carece de orientaciones para su uso. Sin embargo, en este documento se constató la importancia de enseñar al estudiante estrategias para revelar la búsqueda independiente del conocimiento, arribar a conclusiones, lograr la apropiación de procedimientos generalizados de trabajo mental, por la propia concepción protagónica, activa y placentera. Lo que presupone la problematización y el carácter vivencial del proceso de enseñanza-aprendizaje; elementos que facilita el uso del juego profesional pedagógico.

Resultados de la observación a clases

Se observaron 50 clases, de ellas, 30 (60%) con el objetivo de constatar el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares. Las cuales correspondieron a las didácticas particulares en la carrera Licenciatura en Educación Primaria (**Anexo 4**): Didáctica de la Lengua Española, Didáctica de la Matemática, Didáctica de la

Historia de Cuba, Didáctica de la Ciencias Naturales, Didáctica de la Geografía de Cuba, Didáctica de la Educación Musical, Educación Laboral y su enseñanza, Educación Cívica y su enseñanza.

La observación de las otras 20 clases (40%) tuvo como objetivo constatar el uso del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escuela primaria y pertenecen a las asignaturas de esta educación a las que tributan las didácticas particulares (**Anexo 5**): Lengua Española, Matemática, Historia de Cuba, Ciencias Naturales, Geografía de Cuba, Educación Musical, Educación Laboral y Educación Cívica. Se debe señalar que las clases observadas en la escuela primaria corresponden a los 12 egresados de la carrera y a ocho estudiantes (cuatro de tercer año y cuatro de cuarto año).

Los resultados más reveladores de la observación a clases en las **didácticas particulares (Anexo 6)** son:

En 12 clases observadas (40%) se crearon espacios lúdicos en los diferentes momentos de la actividad, entre los que se destacan: dramatizaciones, representación de experiencias y competencias de conocimientos. En tres clases (25%) se utilizó el juego profesional pedagógico (una como método, y dos como recurso didáctico) permitiendo la representación de roles profesionales para la solución de problemáticas relacionadas con la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela primaria, aunque no se usó como estrategia de enseñanza.

En el 100% de las clases donde se observó el uso del juego profesional pedagógico, se apreció que existe correspondencia de este con los contenidos de

las didácticas particulares. (Didáctica de la Matemática, Didáctica de la Lengua Española, Didáctica de la Geografía de Cuba).

Sin embargo, se evidenció falta de precisión en la orientación del juego profesional pedagógico, pues se dificultó la distribución de roles profesionales, fue insuficiente la determinación de acciones o tareas a desarrollar, la delimitación de las reglas de juego a cumplir y la formación de saberes integrales.

En una de estas clases (33,3%) se emplearon algunos pasos y secuencias ordenadas para la realización del juego profesional pedagógico. Se partió de la orientación, se determinaron los roles profesionales a representar y se valoró su desarrollo, aunque no se empleó una guía para la orientación y se omitió el asesoramiento previo. Lo que demuestra carencias en la aplicación de un accionar metodológico y poco conocimiento de este.

En 10 clases (83,3%) observadas se concibió el trabajo en equipo, pero no se asignaron responsabilidades individuales y colectivas que propicien las relaciones entre los estudiantes y el grupo; por lo que fue poca adecuada la participación protagónica y placentera del estudiante.

Fue inadecuado el control de los logros alcanzados por los estudiantes pues solo en una de las tres clases observadas donde se usó el juego profesional pedagógico (33,3 %) se propició la autovaloración y valoración de lo aprendido a partir de la participación del estudiante.

Los resultados más reveladores de la observación a las 20 clases en las **asignaturas** de la escuela primaria (**Anexo 7**) son:

Se comprobó que en el 40% de las clases observadas (ocho) se partió de la creación de espacios lúdicos en los diferentes momentos de la actividad que motivaron e interesaron a los alumnos por el contenido tratado. Las más usadas fueron las dramatizaciones, representaciones de personajes y juegos competitivos.

En el 60% de las clases (12) no se utilizó el juego didáctico. Sin embargo, se apreció que, en las restantes clases, el 40%, existió correspondencia entre el juego didáctico seleccionado y los contenidos de las diferentes asignaturas. De este 40 %, en el 30% (seis clases) fue poco adecuada la orientación del juego didáctico en los diferentes momentos de la actividad, no se propició la expresión de ideas, opiniones individuales y colectivas, no se evidenció el cumplimiento de reglas. Cuando se utilizó el juego didáctico, careció de la utilización de pasos y secuencias ordenadas que le faciliten al maestro la dirección y su valoración.

En ocho de las clases observadas (40%), fue inadecuada la participación protagónica y placentera del alumno, ya que no siempre se propició la organización y realización del juego didáctico. Durante la ejecución de este los alumnos se limitaron a cumplir las acciones orientadas por el maestro. Predominó el trabajo independiente, por lo que de manera general no se apreció el papel protagónico del alumno y del grupo en el aprendizaje.

Con respecto al control y evaluación de los resultados del aprendizaje, en el 60 % de las clases (12) fue inadecuado, ya que se hizo individualmente y no se propició la valoración por equipos. Se limitaron las acciones encaminadas a proponer

nuevas metas y objetivos a alcanzar. Del análisis realizado se constató que fue inadecuado el uso del juego en las clases de la escuela primaria.

Resultados del estudio de los productos del proceso pedagógico

Se revisaron los Programas analíticos de las asignaturas que conforman las didácticas particulares y el plan de clases correspondiente con el objetivo de constatar la planificación, indicaciones y orientaciones relacionadas con el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, además, el plan metodológico de la carrera, disciplina y asignaturas, para constatar la intencionalidad del trabajo metodológico en este sentido.

Programas analíticos de las didácticas particulares

En la revisión de estos programas (**Anexo 8**) se constató que en su fundamentación es común la explicación que están concebidos para la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, por lo que aspiran a una correcta preparación de los estudiantes en los contenidos para asumir los retos de la educación de los tiempos actuales. Se declara la intención de prepararlos en el dominio del contenido y aspectos metodológicos que garanticen la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura en particular.

Los objetivos generales del programa de cada asignatura se corresponden con los establecidos en el modelo del profesional y se derivan del programa de disciplina. Los contenidos tienen un orden lógico y tienen relación con los complejos de materia que se indican.

Se dedican diferentes temas al tratamiento metodológico de los contenidos de las asignaturas, los cuales están dirigidos a favorecer la formación teórico-

metodológica del estudiante en formación inicial; sin embargo, en ningún programa se hace referencia de manera explícita al uso del juego profesional pedagógico, por lo tanto, no se ofrecen orientaciones para la representación de argumentos simulados en correspondencia con el modo de actuación profesional en la escuela primaria.

En las Orientaciones metodológicas de los programas revisados existen orientaciones sobre la importancia de lograr la participación protagónica, vivencial, reflexiva y placentera del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque no siempre resultan orientadoras de cómo lograrla. En este sentido, el juego profesional pedagógico se convierte en una opción para cumplir con estas aspiraciones; de ahí la necesidad de la preparación del profesor para su uso en la docencia universitaria.

Plan de clases

La revisión de planes de clases (**Anexo 9**) a los nueve profesores que imparten las asignaturas de las didácticas particulares, constituyó una vía para constatar el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares. Los resultados más significativos fueron los siguientes:

En cuatro (44,4%) de los planes revisados se apreció la planeación de espacios lúdicos para que los estudiantes representen roles profesionales en correspondencia con el modo de actuación en la escuela primaria, participen en la creación de ambientes de aprendizajes vivenciales, así como articulen la

investigación y la reflexión en la solución de problemáticas de su actividad profesional.

En siete (77, 7%) de los planes se evidenció que es poco frecuente el uso del juego profesional pedagógico desde la planificación de actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, se destaca como positivo que en el 33,3% donde fue más frecuente su uso, se destaca la correspondencia del juego profesional con los contenidos de las didácticas particulares (Didáctica de la Matemática, Didáctica de la Lengua Española, Didáctica de la Geografía de Cuba).

En los cuatro planes (44,4%) donde se apreció la planeación de espacios lúdicos no siempre se partió de situaciones de aprendizaje y en ocasiones faltó correspondencia en la planificación entre el contenido a tratar y el juego profesional pedagógico seleccionado, lo cual evidencia la falta de conocimientos de pasos y secuencias ordenadas para su utilización.

Existe un predominio de actividades individuales y cuando se concibe el trabajo por equipos, las actividades grupales planificadas, pocas veces están en función de propiciar la participación protagónica y placentera del estudiante. Por lo general, carecen de acciones encaminadas a la cohesión grupal y el desarrollo de la comunicación.

En el 100% de los planes de clases es poco adecuada la planificación de acciones de control y evaluación encaminadas a propiciar la autoevaluación y valorar los logros alcanzados por los estudiantes en correspondencia con el modo de actuación profesional pues su uso es asistemático.

Plan de trabajo metodológico

Se revisó el plan de trabajo metodológico de la carrera, la disciplina y las asignaturas (**Anexo 10**), con el objetivo de constatar la intencionalidad del trabajo metodológico para el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria. En el análisis se constató que en la carrera y en la disciplina las líneas directrices y el contenido del plan metodológico carecen de intencionalidad hacia el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria. En consecuencia, este tema no es tratado en las actividades metodológicas de las asignaturas.

Resultado de la aplicación de la entrevista

Se realizó la entrevista (**Anexo 11**) a los nueve profesores que imparten las didácticas particulares en un clima agradable y de respeto, con el objetivo de constatar la preparación que tienen acerca del uso del juego profesional pedagógico en las didácticas particulares.

Los resultados obtenidos se presentan a continuación:

En relación con el conocimiento sobre qué es el juego profesional pedagógico, el 100% de los profesores hizo referencia a que es un juego que simula la actividad profesional y destaca la representación de roles. De ellos, el 44%, (cuatro profesores) se refirió al valor formativo del juego profesional en la educación superior, ofreciendo algunos elementos relacionados con lo social, lo pedagógico y lo psicológico, tales como: su influencia en la formación de la personalidad, desarrollo de la creatividad, la imaginación, importancia para la integración de saberes y asequibilidad para el tratamiento al contenido de las asignaturas.

Respecto a las fuentes a consultar si fuesen a utilizar el juego profesional pedagógico en las didácticas particulares, el 100% destaca las tesis como resultados de investigaciones científicas y proyectos de investigaciones. El 44% refiere además libros y artículos científicos.

El 66,6 % de los profesores expresó que planifican el juego profesional pedagógico en sus clases, sin embargo, al ejemplificar, el 44% se refirió a las dramatizaciones, el 22,2 % a la simulación de experiencias y competencias de conocimientos. El 55,5% consideró el juego profesional pedagógico como método y el 22,2 % recurso didáctico, ninguno de los entrevistados aludió a la estrategia de enseñanza. Asimismo, el 100 % coincidió en que se usa con poca frecuencia en la educación superior.

El 66,6 % de los profesores mencionó entre los pasos y secuencias que ejecuta los siguientes: la orientación, la selección e interpretación de roles profesionales y la evaluación de este a partir de la valoración de indicadores que presentan al inicio de la clase. Lo que demostró que es inadecuada la preparación de los profesores en el conocimiento sobre los pasos y secuencias que debe seguir para planificar y usar el juego profesional pedagógico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aspecto que se hace extensivo al control y evaluación de los logros alcanzados por los estudiantes.

Al responder la interrogante sobre de qué modo el juego profesional pedagógico propicia la participación protagónica y placentera del estudiante, el 100% de los profesores entrevistados se refirió a que: durante el intercambio de experiencias,

en el trabajo grupal, al expresar opiniones y valoraciones y al representar y simular roles vinculados a su futura actividad profesional.

Resultados de la entrevista aplicada a los directivos.

La entrevista (**Anexo 12**) se aplicó al coordinador del colectivo de carrera Licenciatura en Educación Primaria, al jefe de disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria y al jefe del departamento de Educación Infantil con la intención de comprobar el criterio de los directivos acerca de la preparación de los profesores para el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria. El análisis de los resultados permitió comprobar que, según los directivos:

- ❖ En las observaciones a clases de las didácticas particulares (asignaturas) realizadas no es sistemático el uso del juego profesional pedagógico. Se evidencia escasa planificación de espacios lúdicos. Los principales logros se apreciaron en el conocimiento de los profesores sobre la pertinencia de su uso y la creación de espacios lúdicos en las clases universitarias para la representación de roles profesionales; mientras las insuficiencias radicarón el conocimiento del valor formativo, las diversas clasificaciones de su uso, así como el dominio de pasos o secuencias ordenadas para su utilización.
- ❖ En la preparación docente metodológica de los profesores deben ser considerados: la profundización en los fundamentos teórico-metodológicos, con énfasis en la definición de juego profesional pedagógico, valor formativo en la educación superior y uso como estrategia de enseñanza con su correspondiente proceder metodológico.

- ❖ Los profesores tienen poco dominio de los fundamentos teórico-metodológicos para el uso del juego profesional pedagógico y no es adecuado su nivel de actualización basado en los resultados de las investigaciones científicas recientes que les permitan profundizar en su uso en la educación superior y en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria.
- ❖ Es insuficiente la planificación, desde el sistema de trabajo metodológico, acerca del uso del juego profesional pedagógico como espacio lúdico que facilita la modelación de la futura actividad profesional en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, lo que se evidencia en su escasa presencia en la línea de trabajo metodológico del departamento y del colectivo de carrera, derivado de ello en el colectivo de disciplina de Didáctica de la Enseñanza Primaria es insuficiente el abordaje de temas metodológicos relacionados con la planeación y uso del juego profesional pedagógico u otros espacios lúdicos.

Resultados de la encuesta a estudiantes y egresados

Se aplicó la encuesta (**Anexo 13**) a 13 estudiantes de cuarto año y 12 egresados, los cuales recibieron las diferentes didácticas particulares como asignaturas en su formación inicial con el objetivo de conocer sus criterios sobre el uso del juego profesional pedagógico en las didácticas particulares.

Respecto, a su participación en juegos didácticos, de roles o profesionales en las clases de las didácticas particulares, 10 encuestados (40%) respondieron afirmativamente y refirieron que entre los roles profesionales que asumieron estuvieron los siguientes: “representé a una directora, a una mamá, fui jueza, maestra”.

Los 10 encuestados que respondieron afirmativamente la indagación anterior, al reseñar las experiencias que le sirvieron para resolver situaciones de la práctica pedagógica aportaron elementos tales como: “me sirvió para resolver un problema que presentaron los padres de mis alumnos”, “me ayudó cuando impartí primer grado en la preparación a la familia”, “me sirvió mucho pues preparé un juego parecido en la asignatura Ciencias Naturales”.

El 100 % de los encuestados marcó que sí les gustaría que en las clases de las didácticas particulares se usen los juegos didácticos, de roles o profesionales de manera sistemática. En relación con los argumentos, en orden de prioridad, se señalaron: mayor participación en las clases, (88%); clases más dinámicas, amenas, divertidas y participativas, (88%); modelo para aplicar juegos en la escuela primaria, (100%); aprendemos más y mejor, (100%); oportunidad para expresar sentimientos, emociones, formas de pensar y opiniones, (80%); recreación, disfrute, iniciativa, (72%) y desarrolla el modo de actuación en un espacio lúdico, (72%).

Acerca de los elementos que sus profesores pudieran modificar para lograr mejores aprendizajes en las didácticas particulares, los 25 encuestados marcaron sistematizar en las clases el uso de juegos didácticos, de roles o profesionales¹³, crear ambientes lúdicos, interactivos y participativos y desarrollar más clases que conlleven al disfrute del contenido. En tal sentido, el 32% (ocho encuestados) señaló desarrollar más clases prácticas, ninguno optó por la opción de desarrollar más clases donde se impartan conferencias. **(Anexo 14)**

Resultados de la técnica brainstorming o tormenta de ideas

Se aplicó la técnica a 13 estudiantes de tercer año de la carrera con el objetivo de conocer sus criterios sobre el uso del juego profesional pedagógico en las didácticas particulares (**Anexo 15**).

En relación con el gusto por asumir roles, realizar dramatizaciones y representaciones relacionadas con la profesión en las clases, los 13 participantes respondieron afirmativamente. Se constató que las expresiones más utilizadas para argumentar el por qué fueron: usar dramatizaciones y representaciones en las clases es interesante (96%), nos gusta mucho (92%), nos llama la atención (88%), nos ayuda a saber cómo hacer en la escuela primaria (80%), nos permite aprender de otros (76%) y nos permite crear y saber lo que hacen otros (72%)”.

Sobre cómo hacer que las clases de las didácticas particulares fueran más dinámicas, atractivas y placenteras, las opiniones más generales fueron: si trabajamos en equipo (96%), si realizamos dramatizaciones (92%), si resolvemos situaciones que se dan en la escuela primaria (88%), si pudiéramos representar la directora de la escuela , el jefe de ciclo, el maestros, así como otras figuras de la escuela primaria (80%).

La interrogante referida al criterio sobre el uso del juego profesional en clases, a partir de la representación de roles profesionales y el modo de actuación fue aceptada por el 100% de los participantes.

De manera general, se aprecia que a los estudiantes les gusta que se use el juego profesional pedagógico en las clases porque las dinamiza y les permite representar roles profesionales y aprender de los demás.

Resultados de la triangulación metodológica

Al realizar el proceso de triangulación de la información obtenida para conocer el estado actual del uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares, se constató que:

En la revisión de los documentos rectores de la carrera y en la encuesta a los profesores se evidenció la necesidad de la planeación y uso del juego profesional pedagógico u otros espacios lúdicos en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares, resultado que se confirmó en la encuesta a los estudiantes y egresados.

En las clases observadas y en la entrevista a los profesores se apreció que es inadecuada la preparación que tienen sobre el juego profesional pedagógico, su uso frecuente, valor formativo en la educación superior, su uso como estrategia de enseñanza y el conocimiento de fuentes contentivas de orientaciones.

En el estudio de los productos del proceso pedagógico se constató que es poco adecuada la planificación y creación de espacios lúdicos, que permiten la participación protagónica y placentera del estudiante en su aprendizaje, en tanto no es adecuado el dominio de pasos y secuencias ordenadas para el uso del juego profesional pedagógico y poco adecuada la orientación y el control de los logros alcanzados por los estudiantes durante el juego. Las clases observadas y la entrevista confirman esta información.

Se apreció en las respuestas de la entrevista a los directivos, en la observación a clases y en el estudio a los productos del proceso pedagógico que desde el punto

de vista metodológico no se intencionan líneas temáticas relacionadas con el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

En tanto, se evidenció en la revisión de los planes de clases y en las clases observadas a profesores inadecuada frecuencia en la planeación y uso del juego profesional pedagógico u otros espacios lúdicos, así como inadecuada preparación para su uso como estrategia de enseñanza y utilización de pasos y secuencias ordenadas.

Por último, un análisis integrado de los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial permitió determinar las fortalezas y dificultades en las dimensiones determinadas en la investigación, las cuales se explicitan a continuación:

Dimensión: preparación para concebir la modelación lúdica

Fortalezas:

- En los documentos rectores de la carrera se reconoce la necesidad de crear espacios para la participación protagónica, vivencial, reflexiva y placentera del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los directivos y profesores reconocen la pertinencia del uso del juego profesional pedagógico en la carrera.

Dificultades:

- Inadecuados conocimientos sobre qué es el juego profesional pedagógico y sus diferentes usos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en particular como estrategia de enseñanza.

- Los profesores no siempre reconocen el valor formativo del juego profesional en la educación superior.
- Son poco adecuados los conocimientos de fuentes contentivas de orientaciones para el uso del juego profesional pedagógico.

Dimensión: modelación lúdica

Fortalezas:

- Disposición de los directivos en los niveles organizativos del trabajo metodológico para planificar actividades relacionadas con el juego profesional pedagógico, en función de transformar la actuación del profesor.
- Los profesores y estudiantes muestran satisfacción, motivación y disposición por el uso del juego profesional pedagógico en las clases.

Dificultades:

- Inadecuada planeación del juego profesional pedagógico en el tratamiento de los contenidos de las didácticas particulares, lo cual incide en su uso frecuente.
- El juego profesional pedagógico no se concibe como estrategia de enseñanza desde las didácticas particulares.
- Inadecuada orientación y utilización de pasos y secuencias ordenadas, cuando se usa el juego profesional pedagógico.
- Poco adecuada la participación protagónica y placentera del estudiante, así como el control de los logros alcanzados.

A continuación se muestra un gráfico representativo de los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial:

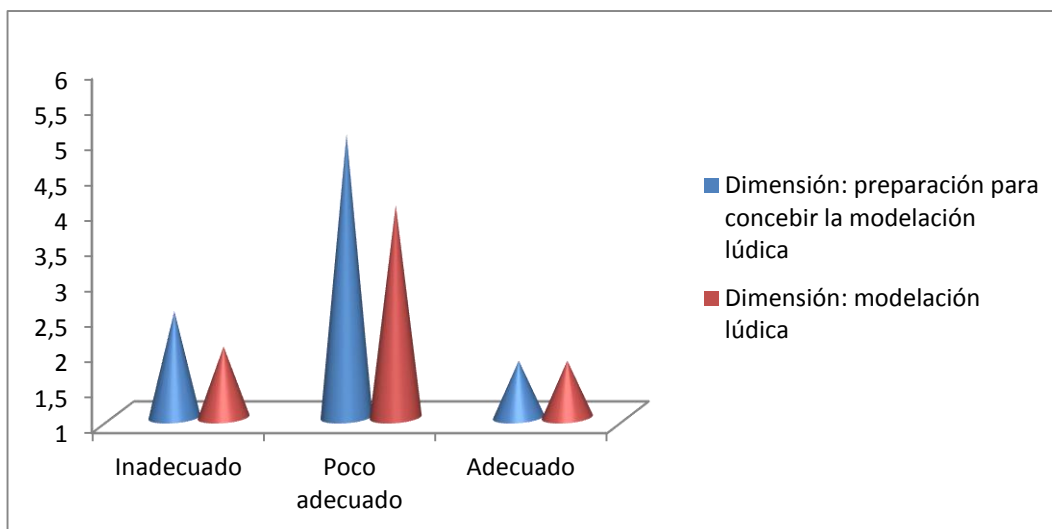


Figura 2. Resultados obtenidos en las dimensiones. Fuente: elaboración propia

El estado actual del uso del juego profesional pedagógico desde las didácticas particulares en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria revela las insuficiencias teórico-metodológicas que tienen los profesores en la preparación para concebirlo como estrategia de enseñanza y en consecuencia en su modelación, dado en que los inadecuados conocimientos que poseen limitan su planificación y conducción.

Estos resultados justifican la necesidad de una metodología que contribuya al uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

2.3 Metodología para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares

El propósito de este epígrafe es fundamentar y presentar la metodología, la cual es coherente con las posiciones teóricas asumidas y los resultados obtenidos en el diagnóstico realizado.

Para la modelación de la metodológica como resultado científico, se tuvo en cuenta el estudio realizado -a partir del 2000- por varios autores sobre este tipo de resultado científico y que la autora de esta tesis considera que tienen valor teórico-metodológico para este empeño, entre ellos: De Armas, Vázquez, Perdomo y Lorence (2004); Cerezal, & Fiallo (2004); Torres et.al (2005); Trujillo (2007); Andreus (2008); Galdós (2009); Valle (2010); Torres (2012) y Rodríguez (2013).

Por los intereses de este estudio, se asumen las concepciones de De Armas, Vázquez, Perdomo y Lorence (2004) y Valle (2010). Los primeros consideran que es “Una forma de proceder para alcanzar determinado objetivo, que se sustenta en un cuerpo teórico y que se organiza como un proceso lógico conformado por una secuencia de etapas, eslabones, pasos o procedimientos condicionantes y dependientes entre sí, que ordenados de manera particular y flexible permiten la obtención del conocimiento propuesto” (p.12).

En tanto, para Valle (2010) es “una propuesta de cómo proceder para desarrollar una actividad, se refiere al establecimiento de vías, métodos y procedimientos para lograr un fin, en ella se tienen en cuenta los contenidos para lograr un objetivo determinado. Se propone como solución por primera vez y puede utilizarse, sistemáticamente en situaciones análogas que se dan con frecuencia en la práctica, por tanto, expresa un cierto grado de generalidad” (p. 187).

A partir de los fundamentos asumidos, se considera la metodología para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares como: una secuencia de fases intencionadas que establecen una lógica de

actuación que, sustentadas en procedimientos metodológicos ordenados en sistema, permiten diagnosticar, preparar al profesor, aplicar el juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza y valorar sus resultados.

En relación con los aspectos que deben ser tenidos en cuenta durante la estructuración de una metodología, los investigadores consultados defienden que se compone de dos aparatos: uno cognitivo y otro instrumental.

En consecuencia, la metodología que se presenta posee la siguiente estructura:

- Un objetivo a alcanzar.
- Fundamentos.
- **Aparato cognitivo**, conformado por: un cuerpo categorial, las características y exigencias metodológicas.
- **Aparato instrumental**, constituido por: las fases durante las cuales se desarrollan los procedimientos metodológicos para el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares y recomendaciones para su implementación.

A continuación, se muestra la representación gráfica de la metodología que se propone.

Metodología para el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, desde las didácticas particulares

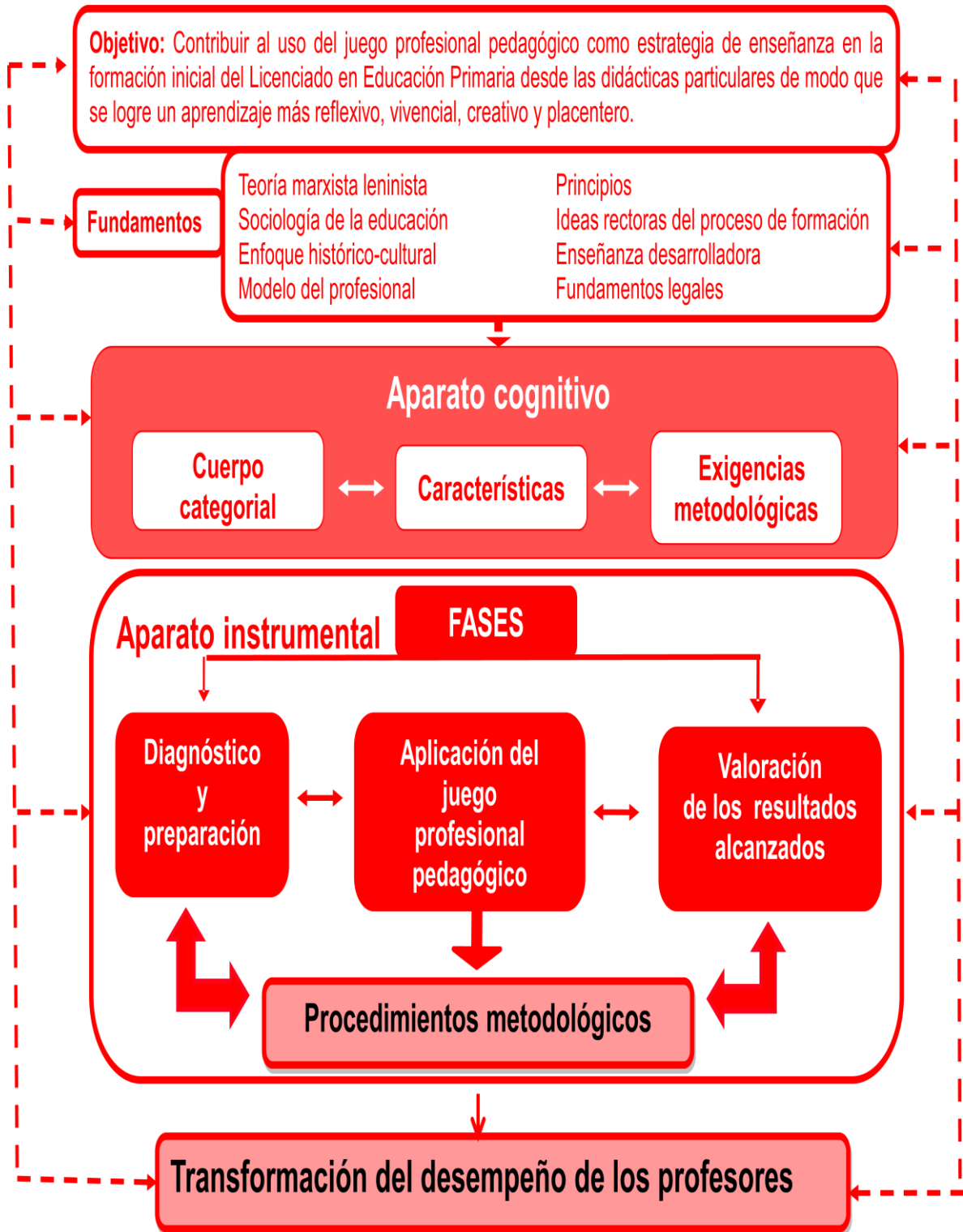


Figura 3. Representación gráfica de la metodología. Fuente: elaboración propia

La metodología que se propone tiene como **objetivo**: Contribuir al uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares de modo que se logre un aprendizaje más reflexivo, vivencial, creativo y placentero.

Los fundamentos de la metodología que se propone le dan científicidad y coherencia, así como sustentan su funcionamiento en la práctica pedagógica. En esta investigación se consideran:

Desde el punto de vista **filosófico**, esta metodología tiene sus bases en la teoría marxista-leninista y en la aplicación del método dialéctico-materialista. Se apoya en los principios de objetividad, historicidad, sistematicidad, que permite el estudio de los fenómenos educativos; de manera particular el proceso de enseñanza-aprendizaje de las didácticas particulares en la formación inicial, por ser vía de apropiación de la cultura.

Lo anterior en la metodología se expresa en el criterio leninista de que el conocimiento científico transcurre de la contemplación viva (estado actual de la preparación teórico-metodológica de los profesores), al pensamiento abstracto (apropiación e integración de los conocimientos, habilidades y actitudes para el uso del juego profesional pedagógico) y de ahí a la práctica (hasta llegar al estado deseado de su uso en las didácticas particulares). Esta lógica interna traza el orden general de la metodología.

El resultado que se propone se fundamenta en la **sociología** de la educación, la cual reconoce el carácter social y contextualizado de la educación, que se refleja en las posiciones adoptadas en relación con la concepción de ser humano que se

debe formar como ser social. En tal sentido, se destaca la posición social del profesor de la carrera Licenciatura en Educación Primaria, responsabilizado con garantizar el proceso formativo del estudiante en formación inicial en correspondencia con las nuevas exigencias sociales. Para ello hay que asumir la universidad como factor, medio y producto social, en su interrelación con otras agencias sociales en el contexto de formación.

Por lo que las exigencias y condiciones actuales de la sociedad cubana demandan un proceso pedagógico conducido por el profesor, que desde el perfeccionamiento de su actividad pedagógica profesional, tome como centro el proceso de enseñanza-aprendizaje; en este sentido, el juego profesional pedagógico se erige en espacio lúdico que puede contribuir a garantizar un proceso formativo más placentero a partir de las necesidades, vivencias, motivos e intereses del estudiante.

Las bases **psicológicas** de la metodología elaborada fueron sustentadas en los aportes realizados por Vigotsky y sus seguidores que centran su atención en las posibilidades del desarrollo integral de la personalidad, en este caso de los profesores y su preparación metodológica y en consecuencia del estudiante mediante el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en un área del saber (las didácticas particulares de la escuela primaria).

En particular, se asume que el aprendizaje es un proceso social que tiene al profesor como agente mediador para que el estudiante pueda acceder a la zona de desarrollo próximo; este mediador facilita la apropiación del contenido y la transferencia a su contexto de actuación. La metodología tiene en cuenta la

creación del juego profesional pedagógico a partir de situaciones de aprendizajes las cuales contribuyen a la formación del estudiante mediante el intercambio, la colaboración y reflexión. En tal sentido, se le confiere especial atención a la relación lenguaje, comunicación, actividad y al papel de los otros (profesor, estudiante y grupo) como mediadores en el aprendizaje.

Desde el punto de vista **pedagógico** la metodología que se propone se fundamenta en el Modelo del profesional de la Educación Primaria y las dos ideas rectoras del proceso de formación, expresadas en el Artículo 3 del Reglamento del Trabajo Docente y Metodológico en la Educación Superior. (MES, 2007): la primera, la unidad entre la educación y la instrucción, expresa la necesidad de educar al estudiante, a la vez que se instruye, puesto que “el objetivo supremo es lograr que los egresados asuman cabalmente los retos de la época actual y participen activamente en el desarrollo económico y social del país” (Horruitiner, 2006, p. 39); en tanto, la segunda, referida al vínculo del estudio con el trabajo, consiste en “garantizar, desde el currículo, el dominio del modo de actuación profesional, de las competencias para asegurar la formación de un profesional apto para su desempeño en la sociedad” (Horruitiner, 2006, p. 40).

En relación con ello, la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria mediante el uso del juego profesional pedagógico se concibe a partir de los problemas profesionales que deben solucionar los estudiantes donde se conjuga la formación del modo de actuación profesional mediante la educación en los valores de la sociedad cubana, entre ellos: responsabilidad, honestidad, sencillez y solidaridad.

Otro fundamento pedagógico son los principios para la dirección del proceso pedagógico, de Addine, González, y Recarey (2002) los cuales posibilitaron direccionar las acciones de la metodología en función del objetivo propuesto.

1. Principio de la unidad del carácter científico e ideológico del proceso pedagógico.

La metodología tiene carácter científico pues se diseña para que el profesor conciba la enseñanza en función de lograr la búsqueda activa del conocimiento, favorecer la formación de un pensamiento reflexivo y el desarrollo de las individualidades de los estudiantes a partir de sus potencialidades. En unidad con este carácter científico está el carácter ideológico de la propuesta, la cual responde a la ideología socialista.

2. Principio de la vinculación de la educación con la vida, el medio social y el trabajo, en el proceso de educación de la personalidad.

En la metodología el cumplimiento de este principio se evidencia en la creación de espacios lúdicos relacionadas con el contexto profesional de la escuela primaria y su vinculación con las necesidades sociales de manera que el estudiante pueda simular roles profesionales que respondan al medio social, político, económico y natural en que se desenvuelve, tanto en el profesional como en el social, lo cual coadyuva a formar el modo de actuación profesional basados en el respeto, la cooperación y la reflexión.

3. Principio de la unidad de lo instructivo, lo educativo y lo desarrollador, en el proceso de la educación de la personalidad.

En la metodología este principio se expresa al asumir como fundamento las ideas rectoras del proceso de formación, particularmente, la unidad entre la educación y la instrucción, así como el enfoque profesional y desarrollador que caracteriza la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje en el plan de estudio de la carrera. Por tanto, la metodología satisface la unidad de lo instructivo, lo educativo y lo desarrollador, en la medida en que el profesor conciba que el estudiante participe en el juego profesional pedagógico asumiendo el modo de actuación profesional en la resolución de problemas profesionales mediante una búsqueda y apropiación activa del conocimiento.

4. Principio de la unidad de lo afectivo y lo cognitivo, en el proceso de educación de la personalidad.

En esta metodología se logra la unidad de lo afectivo y lo cognitivo a partir de la creación de espacios lúdicos que implican al estudiante de forma vivencial en los diferentes roles profesionales de su futura actividad profesional.

5. Principio del carácter colectivo e individual de la educación y el respeto a la personalidad del educando.

Este principio se tiene en cuenta en los procedimientos metodológicos encaminados a la preparación de los profesores donde se toma en consideración que todo proceso constituye una unidad en la diversidad. Por ello, el respeto a la individualidad es base en la aplicación de la metodología.

6. Principio de la unidad entre la actividad, la comunicación y la personalidad.

Se reconoce en la metodología que la personalidad se forma y desarrolla en la comunicación y en la actividad. Se parte de que se aprende de los otros y, con los

otros, al considerar los conocimientos y experiencias de los “otros profesores” los cuales socializan un modo de actuación profesional, en su quehacer cotidiano. Lo anterior está dado porque en la metodología interactúan dialécticamente el investigador y los profesores. En este proceso se produce una transformación mutua mediante la comunicación como elemento de alta significación para el desarrollo de la personalidad a partir de su esencia dialógica.

Los **fundamentos didácticos** de la metodología se expresan en las concepciones de la enseñanza desarrolladora que en Cuba argumenta Castellanos (2002) y un grupo de investigadores puesto que el profesor “tiene el encargo social de establecer la mediación indispensable entre la cultura y los/las estudiantes, con vistas a potenciar la apropiación de los contenidos de esta que han sido seleccionados atendiendo a los intereses de la sociedad, y a desarrollar su personalidad integral en correspondencia con el modelo ideal de ciudadano y ciudadana al que se aspira en cada momento histórico concreto” (p. 49).

Desde este punto de vista, también constituyen fundamentos los criterios teórico-metodológicos acerca del juego, el juego profesional y el juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza, principalmente, los de: Verrier (1988); Álvarez de Zayas (1999); Villalón (2003, 2006); Hernández (2014) y Vigoa (2016).

Los **fundamentos legales** de la metodología que se propone son los Lineamientos Políticos, Económicos y Sociales del Partido Comunista de Cuba, específicamente el 145, 146 y 152 referidos a la necesidad de elevar la calidad y rigor del proceso de enseñanza-aprendizaje y de la formación y preparación del docente. Además, el plan de estudio de la carrera Licenciatura en Educación

Primaria y la Resolución del Trabajo docente-metodológico en la educación superior (R/M 210/07).

En correspondencia con el objetivo y los fundamentos se presenta el **aparato cognitivo**, conformado por un cuerpo categorial, las características y exigencias metodológicas.

En tal sentido, el **cuerpo categorial** que sustenta esta metodología está constituido por un sistema de categorías que le brinda una base científica que respalda y homogeniza el proceso; ellas son: juego, juego profesional en la educación superior, juego profesional pedagógico y uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria.

Juego: “es una actividad libre, socialmente condicionada, desprovista de interés material, abierta a la heterogeneidad de interrelaciones; es campo de alegrías, de reafirmación de conocimientos y de obtención de otros nuevos, que está íntimamente ligada al desarrollo integral de la personalidad, en apropiadas condiciones de vida y de educación” (Franco, 2012, p.15).

Juego profesional en la educación superior: es la actividad que basada en la modelación lúdica concibe el profesor para que el estudiante en formación inicial simule o represente anticipadamente, en el grupo, roles profesionales de la futura profesión, en un ambiente agradable desde una posición creativa, vivencial y dinámica.

Juego profesional pedagógico: “la actividad que basada en la modelación lúdica concibe el profesor para que el estudiante en formación inicial simule o represente anticipadamente, en el grupo, roles profesionales de una profesión pedagógica,

expresados en sus funciones profesionales, en un ambiente agradable desde una posición creativa, vivencial y dinámica” (Fernández, 2016).

Uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares: estrategia de enseñanza, basada en la modelación lúdica de la actividad, que le permite al estudiante en formación inicial la simulación o representación anticipada, en el grupo, de roles profesionales de la escuela primaria en correspondencia con los contenidos de las asignaturas y las funciones profesionales, en un ambiente agradable desde una posición creativa, vivencial y dinámica.

Las **características** que distinguen a esta metodología es otro componente del aparato cognitivo. Ellas son:

- **Carácter lúdico:** se expresa al concebir el proceso de enseñanza a manera de un juego donde el estudiante representa los roles profesionales de la escuela primaria, lo que posibilita dinamizar la clase, el disfrute del contenido y un aprendizaje gustoso e inolvidable.
- **Carácter procesal:** se evidencia en la secuencia de fases (diagnóstico y preparación, aplicación del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza y valoración de sus resultados) y procedimientos metodológicos dependientes entre sí que se proponen para producir un cambio gradual en la manera de cómo hacer, lo cual permite establecer una lógica de actuación.
- **Carácter desarrollador:** se sustenta en el enfoque desarrollador que fundamenta la concepción actual del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior cubana y de manera particular en la carrera, garantizando en el

estudiante -en formación inicial- la apropiación activa y creadora de la cultura (contenido de las didácticas particulares), lo que propicia su auto-perfeccionamiento formativo en correspondencia con su responsabilidad social.

- Carácter dinámico: se manifiesta en que la implementación de los procedimientos metodológicos puede variar en dependencia de las características y experiencia de los profesores y estudiantes, así como de las condiciones y recursos disponibles. Acepta los cambios que se generan en la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de los logros y dificultades que muestran los estudiantes en la ejecución del juego profesional pedagógico.

- Carácter operativo: se expresa en la factibilidad y flexibilidad pues es de fácil manejo y asequible a todos los sujetos involucrados, así como se adecua a las nuevas demandas y exigencias que establece el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior y carrera de Licenciatura en Educación Primaria.

Lo último que integra el aparato cognitivo de la metodología son las **exigencias metodológicas**, las cuales se conciben desde las bases científicas que sustentan el Modelo curricular para la formación inicial de los profesionales de la educación en Cuba y el plan de estudio de la carrera de la Licenciatura en Educación Primaria. En tal sentido, se consideran como esenciales las siguientes:

- ❖ **El juego profesional pedagógico como elemento dinamizador del proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación inicial**

El proceso de formación inicial del profesional de la carrera Licenciatura en Educación Primaria tiene la finalidad de que el graduado de la carrera pueda

ejercer su labor en el eslabón de base de la profesión. Esta formación reconoce el valor de la preparación para el ejercicio de las funciones profesionales que va desarrollando a lo largo de la carrera. En este sentido, el uso del juego profesional pedagógico hace contribuciones importantes.

También les son inherentes los problemas propios de su objeto, que se manifiestan en el contexto de actuación profesional y constituyen un reto para este, que pondrá a prueba en su desempeño, en la solución de diferentes “situaciones inherentes al objeto de trabajo, que se soluciona por la acción del profesional en el proceso pedagógico, el reflejo en la conciencia del profesional, de una contradicción, que estimula la necesidad de búsqueda de vías de solución, la necesidad de carácter social, que da lugar a la generación de nuevos conocimientos y soluciones y al perfeccionamiento de la labor del profesional en la institución” (Addine, 2006).

En consecuencia, con el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial se produce una apropiación activa y dinámica del contenido objeto de estudio de manera amena y placentera, en función de las necesidades sociales, lo cual prepara al estudiante para enfrentar con iniciativas propias la solución de los problemas de la práctica pedagógica. Por tanto, corresponde a los profesores de las didácticas particulares concebir el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza para garantizar el abordaje de los problemas profesionales pedagógicos.

❖ El juego profesional pedagógico como potenciador de las relaciones interdisciplinarias

Esta exigencia se sustenta en que se reconoce, “que la interdisciplinariedad es uno de los principios de la concepción curricular de la formación profesional pedagógica en Cuba” (Miranda, 2009, p.14). Al respecto, se asume que “establece conexiones a nivel curricular para enfrentar y resolver los problemas, no solo de las interrelaciones de las ciencias, organizadas en disciplinas, sino de la propia realidad educativa profesional” (Miranda, 2009, p.14).

Por tanto, es evidente que la interdisciplinariedad es una de las exigencias metodológicas al concebir el uso del juego profesional pedagógico con lo cual se crean nuevas necesidades de ejercicio profesional y aprendizaje de mayor disfrute. El propio valor social de las asignaturas que conforman las didácticas particulares en el plan de estudio de la carrera, estimulan que el aprendizaje de sus contenidos sea más vivencial y se interrelacionen entre sí para un reconocimiento totalizador de la formación.

Desde este punto de vista, resulta necesario que al concebir los juegos profesionales pedagógicos se propicie la formación de saberes integrales en los estudiantes; implique desafíos cognitivos pues el estudiante al ejecutar el juego profesional pedagógico debe manifestar su saber, saber hacer y saber ser, con una contribución a su proceso de formación.

❖ **Problematización de la teoría y la práctica mediante el juego profesional pedagógico**

La problematización de la teoría y la práctica se evidencia a partir de determinar en la realidad educativa las contradicciones esenciales, mediante su comparación con los conocimientos científicos y valores éticos profesionales que tiene el sujeto, lo que conduce a la identificación con el modo de actuación profesional y la solución de los problemas profesionales pedagógicos.

Dentro de las contradicciones esenciales, pueden señalarse:

- Contradicciones eminentemente teóricas que surgen a partir de las necesidades para resolver las insuficiencias de la práctica y la limitación de la teoría que se domina para ello, es una contradicción entre el saber y el no saber.
- Contradicciones entre la teoría y la práctica, entre lo que se conoce y las nuevas exigencias de la práctica, entre el saber y el saber hacer.
- Contradicciones eminentemente prácticas dadas entre la práctica pedagógica y la calidad del egresado, entre el saber hacer y el deber ser.

El desarrollo de estas contradicciones esenciales, lleva implícito el análisis desde la teoría científico pedagógica hasta la realidad educativa, lo que permite caracterizar la situación contradictoria e identificar el problema profesional, para ello se proponen como operaciones: observar la realidad educativa; describir la realidad educativa; comparar la realidad educativa con la teoría científica pedagógica que domina; identificar contradicciones y plantear problemas científicos.

❖ **La integración, mediante el juego profesional pedagógico, de los componentes: académico, laboral, investigativo y extensionista**

La integración de los componentes se concreta en la Disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria, en la cual se integran las didácticas particulares que ocupan un lugar destacado en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria.

Al respecto, el componente académico “aporta los elementos teórico-metodológicos que permiten (...) prepararse para fundamentar, diseñar, modelar, dirigir” (MES, 2010c, p. 3) el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escuela primaria.

En el laboral se revela el vínculo teoría-práctica dado en las posibilidades del juego profesional pedagógico para anticipar la experiencia pedagógica mediante la representación y simulación del contexto profesional tomando como base los contenidos que se imparten en las didácticas particulares. Se integra como un sistema con las actividades académicas e investigativas.

En tanto, el componente investigativo, permite aplicar el método científico en la solución de las situaciones de aprendizaje que se representan en el espacio lúdico.

Por último, la extensión universitaria posibilita cumplir la misión social de la universidad a través de la promoción cultural, principalmente en la cultura de la profesión y la relación dialéctica educación-sociedad.

❖ **La atención a la diversidad mediante el juego profesional pedagógico**

Esta exigencia expresa la posición de la educación cubana sobre la atención a la diversidad presente en cada grupo y con ello el respeto a la individualidad y el derecho a recibir una educación de calidad. Por esto, el uso del juego profesional

pedagógico debe tener en cuenta las necesidades y posibilidades de los estudiantes de modo que todos sientan placer al realizarlo, alcancen los objetivos propuestos, adquieran y desarrollen estrategias de pensamientos, normas, actitudes y valores. En ello, desempeña un papel principal la oportunidad que tienen de elegir el rol profesional a representar teniendo en cuenta sus características individuales.

El **aparato instrumental** de la metodología se estructura en **tres fases**, donde se concretan los **procedimientos metodológicos** para el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, desde las didácticas particulares.

Las **fases** en que se estructura esta metodología son:

1. **Diagnóstico y preparación** para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.
2. **Aplicación del juego profesional pedagógico** como estrategia de enseñanza en las clases de las didácticas particulares.
3. **Valoración de los resultados alcanzados en la implementación de la metodología**

A continuación, se describen las fases con sus correspondientes procedimientos.

Fase 1. Diagnóstico y preparación para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

Los **objetivos** de esta fase son determinar las fortalezas y dificultades para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares y preparar al profesor en los aspectos teórico-metodológicos correspondientes.

Se proponen como **procedimientos metodológicos** los siguientes:

- **Determinación de las necesidades básicas de aprendizaje de los profesores:** el cumplimiento de este procedimiento metodológico demanda la aplicación de acciones diagnósticas que posibiliten comprobar el estado actual. A tales efectos se sugiere la observación a clases, aplicación de entrevista a los profesores y la revisión de los planes de clases, entre otras.
- **Análisis de documentos:** se sugiere el análisis de los documentos normativos de la carrera, con énfasis en el Modelo del profesional y las aspiraciones que allí se establecen, así como el estudio de materiales que contribuyan a la preparación de los profesores.
- **Preparación metodológica a los profesores:** la preparación de los profesores se debe centrar en el trabajo metodológico. Se sugiere la realización de actividades metodológicas, según se indica en la Resolución del Trabajo docente-metodológico en la educación superior (R/M 210/07), en especial estos tipos de trabajo docente-metodológico: reunión metodológica, clase metodológica, clase abierta y taller metodológico.
- **Presentación a los profesores de la metodología para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza desde las didácticas particulares:** la presentación de la metodología propuesta, como momento

culminante de esta fase, constituye un espacio de reflexión y diálogo con los profesores quienes deben asumir una posición activa y crítica ante la propuesta a fin de que se identifiquen con ella.

Segunda fase: Aplicación del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en las clases de las didácticas particulares.

Esta fase tiene como propósitos esenciales la modelación, orientación, ejecución y control del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

En correspondencia, se proponen como **procedimientos metodológicos** los siguientes:

- **Modelación** del juego profesional pedagógico.
- **Orientación** del juego profesional pedagógico a los estudiantes.
- **Ejecución** del juego profesional pedagógico.
- **Control y evaluación** del juego profesional pedagógico.

Seguidamente, se describen cada uno de los procedimientos metodológicos.

➤ **Modelación del juego profesional pedagógico:** Este procedimiento metodológico demanda la aplicación de una secuencia de pasos, a saber:

- **Determinación de la/s asignatura/s que utilizarán el juego profesional pedagógico:** el cumplimiento de este procedimiento demanda que, de común acuerdo, en el colectivo de disciplina de Didáctica de la Enseñanza Primaria se decida qué asignaturas usarán el juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza.

- **Determinación de los objetivos de la asignatura a los que se va a dar tratamiento mediante el juego profesional pedagógico:** es preciso determinar el/los objetivos que serán tratados mediante el juego profesional pedagógico. Por este motivo, es necesario que se propicie un ambiente reflexivo en torno a la integración de los contenidos del año en cuestión y los precedentes.

- **Selección de los problemas profesionales:** se seleccionarán los problemas profesionales a los que se van a dar tratamiento mediante el juego profesional pedagógico. Se toman como referencia los que aparecen en el Modelo del Profesional (MES, 2016):

- ✓ La dirección del proceso educativo en general, y del proceso de enseñanza-aprendizaje en particular, con un enfoque desarrollador, para el logro del fin y los objetivos del nivel, desde la atención a la diversidad.

- ✓ El diagnóstico y caracterización del escolar, el grupo, el entorno familiar y comunitario donde se desenvuelve el niño y la necesidad de estrategias educativas sobre su base.

- ✓ La utilización de los diferentes recursos del lenguaje para la comunicación efectiva.

- ✓ La formación de valores, actitudes y normas de comportamiento en correspondencia con el contexto socio-histórico y los ideales revolucionarios de la sociedad.

- ✓ La utilización de los diversos recursos tecnológicos para el desarrollo del proceso educativo.

- **Selección del contenido y otros componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje:** se debe seleccionar el contenido a tratar, la forma organizativa de la educación superior que se va a emplear, los métodos y procedimientos, así como los medios, la evaluación y las formas de organizar la clase.
- **Formulación de la situación de aprendizaje:** posteriormente, se formula la situación de aprendizaje, la cual en su enunciación debe propiciar el uso de métodos participativos, con énfasis en la demostración, el debate, la búsqueda de soluciones, adopción de decisiones que tengan en cuenta, tanto criterios científicos, como económicos, jurídicos, medioambientales, de igualdad de género, de salud física y mental, de la educación familiar, entre otros.
- **Determinación del juego profesional pedagógico a utilizar:** se determina el juego profesional pedagógico a utilizar, los roles profesionales a desempeñar, escenarios a representar y se establecen las reglas que se deben cumplir.
- **Elaboración de la guía de orientación del juego profesional pedagógico:** la guía de orientación constituye una ayuda para los estudiantes. Su objetivo es ofrecer todas las indicaciones necesarias para la organización y planificación del juego, así como las orientaciones acerca del contenido y la búsqueda de la información que se necesita. La guía garantiza la adecuada ejecución del juego profesional pedagógico. Al respecto, debe cumplir los siguientes requisitos:
 - ✓ Debe ser orientadora de los aspectos que deben conocer los estudiantes para organizar y ejecutar el juego profesional pedagógico.

✓ Debe poseer una estructura que contenga el tema objeto de estudio, objetivo del juego, asunto, denominación del juego, forma organizativa, orientaciones generales y específicas para organizar el juego, bibliografía y evaluación.

Las orientaciones generales, como parte de la guía, deben ubicar al estudiante en el contenido objeto de estudio, si se trata de una nueva materia, de consolidación o profundización y la bibliografía correspondiente, así como las actividades que debe realizar, entre las que pueden estar: fichado, resumen, cuadro comparativo y esquemas.

Las orientaciones específicas para organizar el juego deben ser precisas, contentivas de los roles profesionales a representar, de cómo prepararse en la función de cada uno y la organización del aula para la ejecución del juego.

➤ **Orientación del juego profesional pedagógico a los estudiantes:** El juego profesional pedagógico debe orientarse con tiempo suficiente de manera que los estudiantes realicen una adecuada preparación. En la aplicación de este procedimiento se sigue la siguiente secuencia de pasos:

- **Orientación de la guía:** el profesor orienta, en una clase previa, la guía de orientación del juego profesional pedagógico, comprueba si comprenden lo que orienta y si es necesario ayuda en la distribución de los roles profesionales que se van a representar. Hace una propuesta, que se debe analizar y aprobar en el grupo, de los estudiantes que participan en el juego y su papel en él. Sugiere respecto al vestuario de los personajes y otros elementos que ayuden a su caracterización, así como acerca del escenario en que debe representarse el juego, el cual puede realizarse fuera del aula, si es necesario.

- **Asesoramiento previo a la ejecución:** es importante ajustar con los estudiantes una consulta que preceda a la ejecución del juego con el propósito de aclarar dudas referentes al contenido, ubicación de la bibliografía o a la representación que se realizará. En la consulta el juego se declara listo para su ejecución.

➤ **Ejecución del juego profesional pedagógico:** Este procedimiento metodológico se desarrolla en la clase concebida para ello, transcurre bajo la conducción del profesor quien se convierte en un mediador de la actividad lúdica que desarrollan los estudiantes. La secuencia de pasos a tener en cuenta es:

- **Preámbulo para la ejecución del juego profesional pedagógico:** constituye la parte introductoria de la clase y tiene como fin controlar el cumplimiento de las condiciones previas para la ejecución del juego, además, orientar en función de su desarrollo, para ello, se recuerda la situación de aprendizaje, el juego profesional pedagógico que ejecutará y los personajes o roles profesionales. Se explica la forma de proceder y los indicadores que van a evaluarse. Se organiza el aula según el escenario lúdico que se necesita.

- **Desarrollo del juego profesional pedagógico:** este es el momento donde se concreta la ejecución del juego profesional pedagógico. El profesor lo presenta imitando un moderador de actos y comienza la representación por parte de los estudiantes en el escenario lúdico preparado para este fin. Hace apuntes relacionados con la representación que realizan los estudiantes y el tratamiento al contenido. Es importante no interrumpir la ejecución del juego.

- **Valoración sobre el cumplimiento del objetivo propuesto:** el profesor debe hacer conclusiones reflexivas, con la implicación de los estudiantes, acerca del contenido objeto de tratamiento mediante el juego profesional pedagógico. Resulta necesario estimular a los estudiantes que no participaron, si los hubiera, a opinar respecto al contenido en cuestión.

➤ **Control y evaluación del juego profesional pedagógico:** El control y evaluación son esenciales para valorar el cumplimiento de los objetivos propuestos con el juego profesional pedagógico. Se debe propiciar la aplicación de la heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación. Este procedimiento metodológico se concreta en la siguiente secuencia de pasos:

- **Valoración de la organización y planificación del juego profesional pedagógico:** es un momento de reflexión para volver sobre la situación de aprendizaje y la planificación del juego. Posibilita el rediseño, la modificación y el ajuste de la organización asumida en el uso del juego profesional pedagógico.

Resulta de gran ayuda el registro previo que hace el profesor pues debe valorar de manera general e individual la organización y planificación del juego, en correspondencia con las orientaciones dadas.

- **Valoración de la ejecución del juego profesional pedagógico:** el profesor debe evaluar de manera general e individual la ejecución del juego, teniendo en cuenta los indicadores establecidos, la participación de los estudiantes, su actitud cognitiva y afectiva ante la tarea, la implicación en el desarrollo del juego y las posiciones reflexivas y cooperativas. Destacar los logros y las dificultades de

modo que se oriente hacia las transformaciones necesarias a realizar para el inicio del nuevo ciclo.

En su momento culminante se acuerda con los estudiantes el próximo juego profesional pedagógico a desarrollar para, posteriormente, orientar la guía correspondiente.

Tercera fase: Valoración de los resultados alcanzados en la implementación de la metodología

Esta última fase tiene como objetivo valorar el cumplimiento del objetivo propuesto en la metodología. Para ellos se proponen como **procedimientos metodológicos**:

➤ **El control sistemático:** debe realizarse a través de todo el proceso de implementación de la metodología, teniendo en cuenta que los resultados que se alcanzan en una fase son el punto de partida para la aplicación de los procedimientos metodológicos y pasos de la siguiente.

➤ **Reflexiones acerca de logros y dificultades:** cada fase debe concluir con un intercambio reflexivo y la valoración en el colectivo de disciplina del cumplimiento de sus objetivos, así como de los resultados alcanzados con el propósito de determinar los logros y las dificultades en la aplicación de los pasos, procedimientos metodológicos y fases.

Los profesores deben sugerir cambios y modificaciones a fin de perfeccionar la metodología propuesta.

Recomendaciones metodológicas a tener en cuenta para la implementación práctica de la metodología.

A partir del estudio teórico realizado, la autora de esta tesis, ha considerado indispensable plantear un conjunto de recomendaciones metodológicas que deben tenerse en cuenta para la implementación práctica.

Disposición de todos los participantes: es fundamental porque contribuye a garantizar el éxito en su implementación. En este sentido, es necesario lograr la sensibilización de los profesores a partir de sus necesidades, de manera tal que se potencie una disposición positiva. Para ello debe primar un ambiente afectivo y de cooperación entre todos a partir del conocimiento exhaustivo de sus potencialidades y limitaciones. Se debe posibilitar a los profesores, estudiantes y grupo expresar su nivel de satisfacción o insatisfacción con el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza y sus resultados.

Interacción entre los participantes: se debe considerar el respeto a las características individuales de los beneficiarios de la metodología (profesor-estudiante-grupo): nivel de conocimientos, intereses, actitudes, estados de ánimo y valoraciones, como elementos para construir y reconstruir los nuevos aprendizajes en cada una de las clases donde se use el juego profesional pedagógico.

Diagnóstico de los profesores de la disciplina: para ello es necesario la aplicación de una variedad de métodos y técnicas de investigación, los cuales aportan elementos sobre el nivel de preparación teórico-metodológica de los profesores, lo que permite la organización y dirección del trabajo metodológico a desarrollar de

forma grupal y/o colectiva y en consecuencia determinar las fortalezas y dificultades de los profesores para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria.

La sistematicidad en las formas del trabajo metodológico: concebir las formas del trabajo metodológico como parte del sistema de trabajo de la carrera, del colectivo de disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria y asignaturas, es decir, en los espacios establecidos con la intención de preparar teórica y metodológicamente a los profesores mediante el desarrollo de actividades metodológicas como: reunión metodológica, clase metodológica instructiva y taller metodológico sobre los fundamentos del uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

Motivación por la actividad: resulta necesario que los profesores estén motivados durante el proceso de aplicación de la metodología, de manera tal que se potencie una disposición positiva para aprender y transformar su manera de concebir el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ello demanda de una participación activa, crítica y comprometida que repercutirá en el mejoramiento de su actuación profesional.

Registro de información o control: recoger los aspectos positivos, negativos e interesantes en la aplicación de la metodología es fundamental pues permite tener criterios para la fase de valoración de los resultados alcanzados en la implementación de la metodología sobre la ejecución de los pasos, procedimientos

metodológicos previstos en las fases y para la propia autoevaluación del modo de actuación de los profesores.

Conclusiones del capítulo

Un análisis integrado de los resultados obtenidos del diagnóstico inicial permitió determinar que las dimensiones “preparación para concebir la modelación lúdica” y “modelación lúdica” presentan afectaciones en los profesores de las didácticas particulares, lo que limita el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria en la Universidad de Matanzas.

La metodología que se ofrece como resultado científico está constituida por un aparato cognitivo y uno instrumental, con lo cual se contribuye a la preparación teórico-metodológica de los profesores con la finalidad de usar el juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza-aprendizaje en las didácticas particulares en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria y por consiguiente, alcanzar niveles superiores en el proceso formativo del estudiante.

CAPÍTULO 3. VALIDACIÓN CIENTÍFICA DE LA METODOLOGÍA PARA EL USO DEL JUEGO PROFESIONAL PEDAGÓGICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

En este capítulo se presenta la validación teórica y práctica de la metodología la cual permitió valorar la validez científica de la propuesta. A continuación, se exponen los resultados logrados con la aplicación de los métodos de la investigación educativa utilizados como parte del cumplimiento de la cuarta tarea de investigación asumida.

3.1 Validación teórica de la metodología por criterio de expertos

Para la validación de la metodología desde el punto de vista teórico se aplicó el método del criterio de expertos, mediante el procesamiento Delphy, a través de tres criterios: contenido, estructura y funcionalidad (Crespo, 2007).

En este sentido, resultó orientador los pasos propuestos por Valledor y Ceballo (2005); ellos son: “Selección de los integrantes de la o las muestras: conformar listado; confirmar la voluntariedad y posibilidad real de participar de cada experto; enviar el material que se someterá a consideración de los expertos (propuesta de solución al problema) y el instrumento para que este registre sus criterios sobre el trabajo; recogida de los instrumentos; procesamiento estadístico de las respuestas; valoración cualitativa; reconsideración o perfeccionamiento de la propuesta” (p.43).

Una vez definido el objetivo para el cual se empleó este método, se procedió a la selección de los expertos, atendiendo a los indicadores: calificación científico-

técnica, experiencia profesional, preparación y conocimiento del tema objeto de investigación, dominio y conocimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de las didácticas particulares en la formación del Licenciado en Educación Primaria; el proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela primaria y la autoevaluación del nivel de competencia.

Para determinar el coeficiente de competencia de los expertos se aplicó un cuestionario con el propósito de seleccionarlos (**Anexo 16**). De 35 posibles expertos convocados, dos no respondieron y tres se autoevaluaron en un nivel bajo, por lo que fueron excluidos de su condición como expertos, razón por lo que sus aportaciones sobre el tema de investigación de la presente tesis no son significativas. Se seleccionan los 30 de mayor coeficiente de competencia, a partir de los resultados estadísticos obtenidos.

El coeficiente de competencia de los escogidos se comportó de la siguiente manera: alto (26), lo cual representa el 86,6 % y medio (cuatro), que representa el 13,3 %. Los resultados relacionados con cada uno de los expertos que participaron en el estudio aparecen en el (**Anexo 17**). Entre las características que los distinguen se encuentran:

- ❖ Todos son profesores de la educación superior y poseen una experiencia promedio de 20 años como profesor de alguna de las didácticas particulares.
- ❖ Cinco son Doctores en Ciencias Pedagógicas y 25 son Máster en Ciencias.
- ❖ Cinco poseen la categoría académica de Profesor Titular, seis son Profesores Auxiliares y 19 son Profesores Asistentes.

❖ Uno es Coordinador de la carrera de Licenciatura en Educación Primaria y profesor de Didáctica de la Matemática, otro dirige la Disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria y es profesor de Didáctica de la Lengua Española y nueve son profesores de las didácticas particulares.

Con la intención de obtener una valoración de la concepción estructural y funcional de la metodología se les propuso a los expertos valorar seis aspectos. Para ello, se utilizó una escala de cinco categorías (Muy adecuado, Bastante adecuado, Adecuado, Poco adecuado, No adecuado). Además, la posibilidad de expresar criterios, sugerencias y recomendaciones para el perfeccionamiento de la misma **(Anexo 18)**.

Como resultado se obtuvo un consenso de los expertos en relación con cada uno de los aspectos de la metodología sometidos a sus valoraciones. En general, se puede afirmar que la metodología fue aceptada por el 100% de los expertos pues los resultados se ubican entre las categorías de muy adecuado, bastante adecuado y adecuado. A continuación, se presentan y analizan los resultados obtenidos.

Aspecto 1	Aspecto 2	Aspecto 3	Aspecto 4	Aspecto 5	Aspecto 6
Bastante adecuado	Muy adecuado	Muy adecuado	Bastante adecuado	Muy adecuado	Bastante adecuado

Los datos evidencian un predominio de las categorías de Muy adecuado y Bastante adecuado. La categoría evaluativa correspondiente a cada aspecto, según el criterio de los expertos, está dentro del rango positivo **(Anexo 19)**, lo que permite considerar la metodología para el uso del juego profesional pedagógico en

la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares como un resultado con coherencia y consistencia científica. Esto se corrobora, además, en los criterios, sugerencias ofrecidas y en un grupo de recomendaciones que permitieron perfeccionar los aspectos valorados de la metodología propuesta. En las siguientes ideas se sintetiza lo anterior:

- ❖ En lo relativo a la definición de la metodología para el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares, ocho expertos la consideran Muy adecuado, 16 Bastante adecuado y seis Adecuado.
- ❖ La coherencia de la estructura de la metodología y su correspondencia con el objetivo es considerada por 14 como Muy adecuado, 12 Bastante adecuado y cuatro Adecuado.
- ❖ El objetivo de la metodología es considerado por 17 expertos como Muy adecuado, por 10 Bastante adecuado y por tres Adecuado.
- ❖ La fundamentación de las fases es considerada como Muy adecuado por 10 expertos, Bastante adecuado por 15 y Adecuado por cinco.
- ❖ La pertinencia de las fases propuestas es considerada como Muy adecuado por 19 expertos, Bastante adecuado por ocho y Adecuado por tres.
- ❖ En cuanto a la factibilidad de la metodología en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, 11 expertos la consideran Muy adecuado, 13 Bastante adecuado y seis Adecuado.

Los aspectos fundamentales aportados por los expertos, que reflejaron la necesidad de perfeccionar esta propuesta, fueron los siguientes: determinar un

cuerpo categorial que permita respaldar y homogenizar el proceso; precisar algunos términos en los procedimientos metodológicos para que revelen su relación con las exigencias de la Didáctica de la Enseñanza Primaria y establecer exigencias didácticas o metodológicas para el uso del juego profesional pedagógico en la formación del Licenciado en Educación Primaria, desde las didácticas particulares.

Estos criterios, además de tenerse en cuenta, fueron a su vez generadores de otras reflexiones, que ayudaron significativamente al perfeccionamiento de cada uno de los aspectos sometidos a evaluación y se presentan modificados en la tesis, en su versión final.

Después de las apreciaciones, generalmente positivas, asumidas las sugerencias y recomendaciones realizadas, así como, considerar que como antecedente a este momento la propuesta fue una construcción de años, sometida al criterio tanto de los miembros del proyecto de investigación como de los profesores de la Disciplina de la Enseñanza Primaria mediante dos rondas de consenso con el empleo de técnicas de trabajo de grupo y cuyos resultados dieron origen a la propuesta evaluada por los expertos, se determinó no realizar una segunda ronda.

En resumen, la valoración realizada por los expertos fue favorable, lo que permitió corroborar la validez científica de la metodología y su factibilidad en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria para el uso del juego profesional pedagógico, desde las didácticas particulares. En tal sentido, se puede considerar como válido este resultado desde el punto de vista teórico.

3.2 Valoración de la aplicación práctica de la metodología para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares

La aplicación de la metodología en la práctica pedagógica se realizó durante el curso 2015-2016, en el período lectivo correspondiente a la impartición de las didácticas particulares. El control de esta aplicación se concibió con un carácter sistemático, lo cual permitió un proceso de observación, análisis y valoración de los resultados. El proceso de constatación de los resultados incluyó la comparación entre los resultados del diagnóstico inicial y los alcanzados con su aplicación.

La valoración de la aplicación de la metodología se presenta a continuación, mediante el análisis de los resultados obtenidos en cada fase diseñada.

Resultados de la aplicación de la Primera fase.

De acuerdo con los objetivos de esta fase se aplicaron los siguientes **procedimientos metodológicos**:

- Determinación de las necesidades básicas de aprendizaje de los profesores.
- Análisis de documentos.
- Preparación metodológica a los profesores.

Para la **determinación de las necesidades básicas de aprendizaje de los profesores** se utilizaron los resultados del estudio diagnóstico que se presenta en el epígrafe 2.2 de este informe, teniendo en cuenta la estabilidad de los directivos y profesores de las didácticas particulares. Derivado de ello se identificaron

carencias en el conocimiento de los fundamentos teórico-metodológicos acerca del juego profesional pedagógico, que inciden en su planificación y conducción.

El cumplimiento del **segundo procedimiento metodológico** de la primera fase conllevó al análisis del Modelo del profesional (2010) en la búsqueda de argumentos que justifiquen la necesidad del uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza. Al respecto, fue concluyente para los profesores la necesidad de lograr en la carrera la preparación del estudiante “para atender las nuevas necesidades personales, profesionales y sociales, y saber enfrentar y promover iniciativas ante las nuevas contradicciones” (MES, 2010, p. 2) y el papel de las didácticas particulares en tal sentido.

De igual manera, se consultó el Modelo del Profesional del Plan de estudio “E” (2016), lo que posibilitó que los profesores intercambiaron acerca de la aspiración de “formar un maestro que ame su profesión y tenga una jerarquía de valores en correspondencia con los priorizados por la sociedad cubana, a partir de un enfoque profesional pedagógico que le permita interiorizar su modo de actuación” (MES, 2016, p. 4).

Además, los profesores tuvieron la oportunidad de estudiar algunos textos orientadores sobre el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza desde las didácticas particulares, tales como: La formación del maestro primario en pregrado: Consideraciones desde el juego profesional y Los juegos profesionales pedagógicos desde la enseñanza de la Lengua Española para la formación laboral investigativa en la Licenciatura en Educación Primaria, de la autora de la tesis que se presenta.

En la **preparación metodológica a los profesores** como **otro procedimiento metodológico** de esta fase se realizaron tres actividades metodológicas en el colectivo de la Disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria dirigidas al uso del juego profesional pedagógico en la formación del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares: una reunión metodológica, una clase metodológica instructiva y un taller metodológico.

La reunión metodológica se desarrolló con el objetivo de analizar los aspectos fundamentales acerca del uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, desde las didácticas particulares, así como los fundamentos para su utilización. Tiene como tema: El juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza desde las didácticas particulares.

En la introducción de la actividad se recordó la línea de trabajo metodológico. Posteriormente se realizó un análisis de los fundamentos teórico-metodológicos del uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, además se analizó el papel de las estrategias de enseñanza en la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje de las didácticas particulares y la necesidad de su utilización. Se presentaron los procedimientos metodológicos y una propuesta de ejemplos de juegos profesionales pedagógicos **(Anexo 20)**.

En las conclusiones de la actividad se llegó al consenso de la necesidad del uso frecuente del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza. Además, la aplicación de otras formas del trabajo metodológico para la preparación de los profesores: desarrollar una clase metodológica instructiva y un

taller metodológico, siempre a partir de las necesidades y demandas de los participantes.

La clase metodológica instructiva posibilitó mediante la explicación, la argumentación y el análisis, orientar a los profesores a partir del problema conceptual-metodológico siguiente: ¿Cómo concebir el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, desde las didácticas particulares?

Esta actividad estuvo encaminada a argumentar los fundamentos teórico-metodológicos para el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, desde las didácticas particulares.

Posteriormente, se desarrolló un taller metodológico orientado a debatir las experiencias más significativas en el cumplimiento de lo orientado en la clase metodológica instructiva, acerca del uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, desde las didácticas particulares.

Estas tres actividades metodológicas contribuyeron al perfeccionamiento de la preparación teórica y metodológica del profesor que imparte las didácticas particulares para el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria. Además, se determinó su uso como estrategia de enseñanza.

Finalmente, se procedió a la **presentación de la metodología** como una respuesta pedagógica para el uso del juego profesional pedagógico como

estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

Resultados de la aplicación de la Segunda fase.

En la aplicación de esta fase de la metodología se aplicaron los **procedimientos metodológicos** siguientes:

➤ **Modelación del juego profesional pedagógico.** Este procedimiento metodológico demandó la aplicación de los pasos que siguen:

- Determinación de la/s asignatura/s que utilizarán el juego profesional pedagógico.
- Determinación de los objetivos de la asignatura a los que se va a dar tratamiento mediante el juego profesional pedagógico.
- Selección del contenido y otros componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Formulación de la situación de aprendizaje.
- Determinación del juego profesional pedagógico a utilizar.
- Elaboración de la guía de orientación del juego profesional pedagógico.

A continuación, se describe el proceder que siguió la autora en la aplicación de estos pasos.

La **determinación de las asignaturas** que comenzarían con el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza se realizó en una reunión del colectivo de disciplina. Lo anterior conllevó a un análisis sobre la ubicación de las didácticas particulares en el plan del proceso docente, del cual fue conclusivo, de común acuerdo, iniciar la aplicación en las asignaturas: Didáctica de la Lengua

Española, Didáctica de la Matemática, Didáctica de las Ciencias Naturales, Didáctica de la Historia de Cuba y Educación Laboral y su enseñanza.

En correspondencia, los profesores, en un ambiente de reflexión y colaboración determinaron, derivaron y formularon en el colectivo de disciplina los objetivos de la asignatura a cumplir, así como los objetivos del año que serían tratados mediante el juego profesional pedagógico.

Posteriormente, se procedió a la **selección del contenido y otros componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje**. En tal sentido, se promovió un debate en torno a los contenidos a seleccionar, en un primer momento los profesores optaron por los más asequibles y menos complejos, fue preciso recordar algunos aspectos tratados en las actividades metodológicas y finalmente se pronunciaron por trabajar todos los contenidos mediante el juego profesional pedagógico, incluso aquellos que consideran más difíciles.

La selección de métodos, procedimientos, medios, formas de organización y evaluación también fue objeto de análisis por parte de los profesores. Al respecto, fue unánime la decisión de aplicar métodos y procedimientos para propiciar la posición activa de los estudiantes. Consideraron la clasificación de los métodos según los niveles de independencia en su actividad cognoscitiva y analizaron los medios de enseñanza a emplear. Este aspecto suscitó un amplio y productivo debate sobre el uso de vídeos y otros medios tecnológicos.

Se analizó que por tratarse del curso por encuentros la forma organizativa a emplear es la clase en su tipo de clase encuentro, aunque se debatió acerca de

las ventajas que tiene esta propuesta en los otros tipos de clase. Se sugirió como formas de evaluación, la heteroevaluación, la coevaluación y la autoevaluación.

La **formulación de la situación de aprendizaje**, suscitó un importante análisis respecto a los elementos que debía comprender, finalmente los profesores concordaron en que debía ser orientadora sobre el contenido y las acciones de aprendizaje que los estudiantes deben ejecutar. En colectivo se formularon situaciones de aprendizaje como las que siguen:

Situación de aprendizaje: En el mes de noviembre se celebra en la Universidad de Matanzas el Evento Internacional “La Matemática, la Estadística y la Computación: su enseñanza y aplicaciones”. Los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Primaria han sido invitados a participar en un encuentro con jóvenes que estudian esta carrera en otros países. Ficha cómo se ofrece el tratamiento a la elaboración de los números en primer grado y al cálculo escrito con números naturales y prepárate para su exposición el día del evento.

Situación de aprendizaje: Las maestras de primer grado de un municipio de tu provincia plantean que para la enseñanza de la lectoescritura solo conocen el método fónico- analítico-sintético. Ayuda a estas maestras realizando una búsqueda on line acerca de los métodos que pueden emplearse en este sentido. Prepárate para hacer una exposición de ello.

Situación de aprendizaje: La comunidad donde está enclavada la escuela donde te desempeñas como profesional de la educación tiene serios problemas medioambientales. Diagnostica estos problemas y determina las consecuencias que pueden generar. Fundamenta la necesidad de proteger el medioambiente

desde el punto de vista social, psicológico y pedagógico y elabora un plan de acciones para su erradicación o disminución.

La **selección del juego profesional pedagógico a utilizar** estuvo mediada por la autora de la investigación quien presentó a los profesores un material contentivo de juegos profesionales pedagógicos, los cuales después de analizados fueron aceptados para su incorporación a las clases.

Posteriormente, se procedió a la **elaboración de una guía de orientación del juego profesional pedagógico**, donde fue decisiva la participación activa y la crítica oportuna de los profesores, así como la experiencia en la educación superior. La guía se estructuró en: tema, sumario, nombre del juego, objetivo de la clase, tipo de juego, forma organizativa, orientaciones generales, orientaciones para organizar el juego, bibliografía y evaluación.

La aplicación de los procedimientos metodológicos **Ejecución del juego profesional pedagógico y Control y evaluación del juego profesional pedagógico**, se valoran mediante los siguientes métodos empíricos: estudio del producto del proceso pedagógico (plan de clases) y observación a clases.

Análisis de la revisión a los planes de clases

La revisión de planes de clases (**Anexo 9**) a los nueve profesores que imparten las asignaturas de las didácticas particulares, constituyó una vía para constatar el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares. Los resultados más significativos fueron los siguientes:

En dos asignaturas (Didáctica de la Matemática, Didáctica de la Lengua Española) que representan el 22, 2 %, se planeó el contenido previsto en el programa mediante el juego profesional pedagógico, lo cual apunta a su uso como estrategia de enseñanza; en cuatro (44,4 %) se constató la planeación en varios temas (Didáctica de la Historia de Cuba, Didáctica de las Ciencias Naturales, Didáctica de la Geografía de Cuba, Didáctica de la Educación Plástica) y en tres (33,3 %) no se concibió su uso como estrategia de enseñanza (Didáctica de la Educación musical, Educación Laboral y su enseñanza y la Educación Cívica y su enseñanza), aunque se planeó con frecuencia.

En la planeación del juego profesional pedagógico se comprobó la aplicación de los procedimientos metodológicos propuestos.

El juego profesional pedagógico concebido como estrategia de enseñanza (seis asignaturas) constituyó un eje organizador del contenido previsto en los programas de las didácticas particulares ofreciendo mayor unidad e integridad al proceso de enseñanza-aprendizaje de estas asignaturas.

En los planes de clases revisados el juego profesional pedagógico se concibió a partir de situaciones de aprendizaje que permiten simular roles profesionales anticipados y con ello la creación de ambientes de aprendizajes vivenciales.

Se concibe el trabajo por equipos en función de propiciar la participación protagónica y placentera del estudiante.

En el 100% de los planes de clases se constató la planificación de acciones de control y evaluación dirigidas a propiciar la autoevaluación y valorar los logros alcanzados por los estudiantes, lo que permite hacer las correcciones

correspondientes en un escenario anticipado y con ello garantizar un adecuado modo de actuación profesional.

Análisis de la observación a clases

Se observaron 15 clases de las didácticas particulares (**Anexo 4**), cuyos resultados posibilitaron constatar las principales transformaciones obtenidas. En tal sentido, se apreció que:

En 15 clases observadas (100%) se utilizó el juego profesional pedagógico, donde los estudiantes representaron roles profesionales de la profesión en función de la solución de problemas profesionales. En 11 clases (73,3 %) se constató el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza; en tanto, en las cuatro clases restantes (26,6 %) se usa frecuentemente.

En el 100% de las clases el uso del juego profesional pedagógico estuvo encaminado a ofrecer tratamiento a los contenidos de las didácticas particulares.

Se significa como aspecto positivo la aplicación de los pasos de los procedimientos metodológicos: Ejecución del juego profesional pedagógico y Control y evaluación del juego profesional pedagógico, lo cual contribuyó a la orientación del juego profesional, la distribución de roles a representar, la delimitación de las reglas de juego a cumplir, entre otros.

En el 100 % de las clases observadas se propició la participación protagónica y placentera de los estudiantes, lo que confirma el juego profesional pedagógico como elemento dinamizador del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En 12 clases (80 %) se observó control de los logros alcanzados por los estudiantes y se propició la autovaloración y valoración de lo aprendido a partir de la participación del estudiante.

Resultados de la aplicación de la Tercera fase.

La valoración de los resultados alcanzados se realizó sistemáticamente al término de cada fase. En este momento final se aplicó la técnica brainstorming o tormenta de ideas con el objetivo de conocer sus criterios sobre el uso del juego profesional pedagógico en las didácticas particulares (**Anexo 15**) y una entrevista a los profesores (**Anexo 21**) con la intención de constatar los criterios acerca de la preparación que poseen para el uso del juego profesional pedagógico en la formación del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

La aplicación de la técnica se realizó a 13 estudiantes de tercer año y 13 estudiantes de cuarto año el ambiente grupal fue totalmente diferente, los estudiantes demostraron habilidades comunicativas, alegría, seguridad y emoción al participar.

Las expresiones más utilizadas fueron: "las clases de didácticas particulares son maravillosas, nos encantan, nos permitieron resolver los problemas de la práctica, conocer las experiencias de otros compañeros, en los juegos encontramos modelos para poder actuar en la escuela primaria, interpretar roles profesionales y buscar cómo prepararnos para exponer en eventos, en reuniones de padres fue muy genial. Los temas de las diferentes asignaturas fueron amenos y entretenidos. Las diferentes representaciones y la forma de hacerlo de cada compañero fue un nuevo método para poder hacer las cosas bien. El juego

profesional pedagógico debe emplearse en todas las asignaturas, así podemos expresar sin miedo lo que sentimos y aprendemos del que lo hace mejor. Es divino, entretenido, creativo y soy feliz jugando a ser buena maestra. El trabajo en colectivo, es muy interesante, nos permite crear y nos motiva. Cada juego fue siempre mejor y tuvo una nueva meta.

Las clases más divertidas y dinámicas nos permitieron aprender que así debe ser en la primaria. Es genial ser una buena directora, enseñar a los maestros como jefa de ciclo, dirigir una reunión de padres sin temor, dar clases atendiendo a todos los niños del grupo y ser moderador o ponente en un evento científico”.

De manera general se aprecia que a los estudiantes sintieron que el uso del juego profesional pedagógico en las clases es provechoso en su formación inicial.

La entrevista se realizó en un clima agradable, predominó la honestidad de los planteamientos, la atención y el respeto a todos los criterios. Fue un espacio que permitió las reflexiones acerca de los logros y dificultades. En tal sentido, se comprobó que los profesores:

❖ Acerca de los **resultados alcanzados** en la aplicación de la metodología propuesta consideran, en primer lugar, que el tema abordado responde a las exigencias de la docencia universitaria en la actualidad y es una demanda de la escuela primaria cubana contemporánea; además necesitaba ser intencionado en la formación inicial por las carencias que tienen los maestros.

❖ Reconocen que se apropiaron de un proceder metodológico que les permite perfeccionar la formación del estudiante. Facilita la implicación de los

protagonistas del proceso en un espacio lúdico, como sujetos activos y transformadores.

❖ Plantean que en los estudiantes se logró la participación protagónica, la búsqueda de información en diferentes textos, la implicación gustosa de todos en la clase, la reflexión en torno a sus dificultades, el trabajo colectivo y la motivación por la asignatura.

❖ Expresan que la estrategia de enseñanza utilizada, el juego profesional pedagógico, propicia la participación activa del estudiante en su aprendizaje, dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje; facilita la creación de situaciones de aprendizaje, la toma de decisiones para la solución de problemas y contribuye a la formación profesional pedagógica.

❖ Reconocen que proporciona oportunidades para el desarrollo de la actitud lúdica, la que se comprende como una cualidad de sentir gusto por el uso del juego para aprender y hacer sentir bien a los participantes.

❖ Consideran la pertinencia de la metodología en la aplicación del nuevo Plan de estudio “E” al considerar como eje la dirección del proceso educativo y en particular el de enseñanza-aprendizaje con prácticas cada vez más dinámicas y vivenciales.

Sobre la **preparación que poseen** para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza reconocen que se sienten capacitados y en condiciones de sistematizar su aplicación en las clases, dado en la profundidad del tratamiento al tema, en los fundamentos teórico-metodológicos aprendidos, en las actividades metodológicas recibidas y en la diversidad de materiales de consulta.

En este aspecto, apuntaron, además, que disponen de un sistema de procedimientos metodológicos que le permite organizar coherentemente el proceso de enseñanza-aprendizaje en un ambiente placentero.

Relacionado con los **aspectos que necesitan ser considerados** nuevamente en la formación inicial para el uso del juego profesional pedagógico señalaron: la necesidad de aplicar la metodología propuesta en todas las asignaturas, además, incluir como línea de investigación de la carrera (trabajo científico estudiantil y profesoral) la dirección pedagógica del juego en la escuela primaria.

Finalmente, se precisa que el análisis integrado de los resultados evidenció, en cada una de las dimensiones determinadas que:

En la dimensión preparación para concebir la modelación lúdica, se manifiesta la transformación lograda en los profesores en la preparación teórica y metodológica para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza la cual se revela en los conocimientos adquiridos, en el reconocimiento del valor formativo del juego profesional pedagógico en la educación superior y en la consulta de fuentes que ofrecen orientaciones que favorecen su uso.

En la dimensión modelación lúdica, también se revelan transformaciones en la planeación y uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en el tratamiento de los contenidos de las didácticas particulares, en la orientación y utilización de pasos y secuencias ordenadas, lo cual se concreta en la aplicación de los procedimientos metodológicos, así como en la participación protagónica y placentera del estudiante y el control de los logros alcanzados.

Por último, se precisa que la implementación de la metodología propuesta contribuyó al uso del juego profesional pedagógico desde las didácticas particulares en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, lo que se evidencia en la preparación teórico-metodológica que alcanzaron los profesores para concebir este espacio lúdico como estrategia de enseñanza y en consecuencia en su modelación. Cuestión que se constata al comparar estos resultados con los obtenidos en el diagnóstico inicial. (**Anexo 22**). Los aspectos menos logrados son la orientación del juego profesional pedagógico y el control de los logros alcanzados por los estudiantes.

Conclusiones del capítulo

La aplicación de un sistema de métodos de investigación posibilitó obtener información acerca de la valoración de los resultados obtenidos de la validación teórica y de la aplicación práctica de la metodología. En el primer caso, quedó expresado en las valoraciones obtenidas por el criterio de los expertos, quienes aportaron juicios de valor positivos y consenso acerca de los aspectos evaluados con lo que se demuestra su factibilidad. En el segundo caso, la aplicación de la metodología en la práctica pedagógica reveló transformaciones en el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, desde las didácticas particulares, lo cual confirma la aplicabilidad de los resultados obtenidos y las potencialidades del resultado científico que se aporta en esta tesis.

CONCLUSIONES

El proceso de investigación permitió arribar a las conclusiones siguientes:

Los fundamentos teórico-metodológicos que sustentan el juego profesional en la educación superior se revelan en las posiciones acerca del juego como actividad humana y su significación en la Pedagogía, basadas en la psicología de orientación marxista, fundamentalmente en el enfoque histórico-cultural. De igual manera, el Modelo del profesional del Licenciado en Educación Primaria es referente para el objeto de esta investigación.

El diagnóstico del estado actual reveló las dificultades en torno al uso del juego profesional pedagógico en el proceso de formación inicial del maestro primario desde las didácticas particulares donde es revelador la limitada preparación de los profesores para la creación de espacios lúdicos.

La metodología propuesta tiene como propósito contribuir al uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares. Se estructura en tres fases y su concreción se logra mediante procedimientos metodológicos que transitan desde los diagnósticos hasta aquellos que se encaminan al control y evaluación de las transformaciones alcanzadas.

Los resultados obtenidos de la validación teórica y de la aplicación práctica de la metodología propuesta confirmaron su validez científica y la progresiva transformación alcanzada en el desempeño de los profesores, expresado en las dimensiones e indicadores en que se operacionalizó la variable fundamental.

RECOMENDACIONES

Al concluir con el desarrollo de la investigación, la autora recomienda:

- Proponer al departamento de Educación Infantil incluir la metodología propuesta -con sus respectivas adecuaciones- en el sistema de trabajo metodológico.
- Proponer a la carrera Licenciatura en Educación Primaria la introducción de la metodología propuesta en todas las asignaturas.
- Incluir el uso del juego profesional pedagógico como línea del trabajo metodológico de las Disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria y Disciplina Principal Integradora.
- Publicar los presupuestos teórico-metodológicos que resultan inherentes al presente informe científico, a fin de socializar los resultados alcanzados en esta investigación.
- Continuar estudios derivados de esta investigación particularmente los relacionados con la dirección pedagógica del juego en la escuela primaria.

BIBLIOGRAFÍA

- Addine, F. (2004). La interacción: núcleo de las relaciones interdisciplinarias en el proceso de la formación de profesionales de la educación. En una aproximación desde la enseñanza-aprendizaje de las ciencias. (Compilador Marta Álvarez Pérez). La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Addine, F. (2006). El modo de actuación profesional pedagógico: apuntes para una sistematización. La Habana. Academia.
- Addine, F. (2013). La didáctica general y su enseñanza en la educación superior pedagógica. Aportes e impacto. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Addine, F. et al. (2000). Didáctica y optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Addine, F. et al. (2004). Didáctica: Teoría y Práctica. (comp.) La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Addine, F., González, A. M., y Recarey, S. (2002). Principios para la dirección del proceso pedagógico. En *Compendio de Pedagogía*. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Aguayo, A. M. (1942): Didáctica de la escuela nueva. La Habana. Cultural.
- Alarcón, R. (2012). La educación superior cubana y el desarrollo local. Tercer Taller Nacional GUCID- Segunda Etapa del Programa Ramal del MES "Gestión Universitaria del Conocimiento y la Innovación para el Desarrollo". La Habana. Cuba.

Alarcón, R. (2013). La calidad de la Educación Superior Cubana: retos contemporáneos. Pedagogía 2013. Conferencia llevada a cabo en Encuentro Internacional por la Unidad de los Educadores. La Habana. Cuba.

Alarcón, R. (2015). La universidad cubana es un bien público de calidad. Intervención efectuada en la Mesa Redonda, programa de la Televisión Cubana. Recuperado de <http://www.cubadebate.cu>.

Alarcón, R. (2015). Las Ciencias de la Educación en una Universidad Integrada e Innovadora. Pedagogía 2015. En: E. Velázquez. Conferencia llevada a cabo en Encuentro Internacional por la Unidad de los Educadores. La Habana. Cuba.

Almendros, H. (1963). La Escuela Moderna: ¿reacción o progreso?

Álvarez de Zayas, C. (1998). Fundamentos teóricos de la dirección del proceso docente educativo en la Educación Superior Cubana. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

Álvarez de Zayas, C. (1999). Didáctica: la escuela en la vida. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

Álvarez, M. (2015). El juego en la universidad: relato de una experiencia. Recuperado de: <http://universidadquantum.es>.

Andreu, M.A. y García, M. (2006). ¿Puede una máquina hacernos más humanos? Jugar y aprender ciencias naturales, inglés y español lengua extranjera (E/LE). Universidad Politécnica de Valencia. España. Recuperado de: <http://www.upv.es/jugaryaprender/ingles>.

- Andreas, N. (2008). Metodología para elevar la profesionalización docente en el diseño de tareas docentes desarrolladoras. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto Superior Pedagógico Félix Varela. Villa Clara.
- Anijovich, R. y Mora, S. (2009) Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula. Buenos aires. Argentina.
- Arboleda, M. (2015). Cuando los profesores diseñan juegos. Recomendaciones para prácticas creativas de aprendizaje basado en juegos. Recuperado de: <http://creativecommons.org/>.
- Aroche, A. (1996). El juego en la edad preescolar. Curso Pre-Reunión I Taller Internacional La educación Inicial y Preescolar, Hoy. Ciudad de La Habana
- Barbato, M. (1999). El juego es algo serio. En C. Pregnam (comp.). Juego, aprendizaje y creatividad. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile. Facultad de Educación.
- Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE. redELE revista electrónica de didáctica / español lengua extranjera. NÚMERO 7. Recuperado de: <http://www.mepsyd.es>.
- Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE. redELE revista electrónica de didáctica / español lengua extranjera. NÚMERO 7. Recuperado de: <http://www.mepsyd.es>.

- Barreras, F. (2005). Principios metodológicos y métodos de investigación en educación. Facultad de Ciencias Pedagógicas. Matanzas.
- Betto, F. (2015). Educación crítica y protagonismo cooperativo. Pedagogía 2015. Conferencia llevada a cabo en Encuentro Internacional por la Unidad de los Educadores. La Habana. Cuba.
- Blanco, A. (2000). Introducción a la Sociología de la Educación. Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Borges, S. y Orosco, M. (2014). Inclusión Educativa y Educación Especial. Un horizonte singular y diverso para igualar las oportunidades de desarrollo. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Borja, M. (1994). Les Ludoteques Joguines i societats. Buenos Aires: Traducción Ludoteca Bibambi. Material sin editar.
- Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. Perspectivas, Vol. 16 (Número 1).
- Caballero, E. (2013). La educación de la creatividad pedagógica en la formación inicial del maestro primario en Cuba. Tesis presentada en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. La Habana.
- Calzado, D. (2011). Didáctica, su objeto y sus problemas actuales. Curso didáctica general. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Canno, D., Newble, (2000). A handbook for teachers in universities and colleges. A guide to improving teaching methods Routledge, London and New York.

Cárdenas, J.M. (2007). El juego como herramienta en la educación social.

Recuperado de: <http://www.galeon.com/serespontaneo/>.

Cárdenas, N. et al. (2012). Autoevaluación, mejora y gestión institucional. Impacto en la Universidad de Ciencias Pedagógicas “Félix Varela”. En M, Díaz Canel (Presidencia). Congreso Internacional “Universidad 2012”. La Habana. Cuba.

Carvajal, L. (1999). El juego en la formación y extensión universitaria (pp. 260-270). En C. Pregnam (comp.). Juego, aprendizaje y creatividad. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile, Facultad de Educación.

Castellanos, B. et al. (2005). Esquema conceptual, referencial y operativo sobre la investigación educativa. Ciudad de La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

Castellanos, D. (2002). El proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

Castellanos, D. et. al. (2002). Aprender y enseñar en la escuela: una concepción desarrolladora. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

Castellanos, R.M. y López, R. (2012). La diversidad humana. Textos educativos para la reflexión y el debate profesional. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

Cerezal, J., y J. Fiallo (2004). Cómo investigar en Pedagogía. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

Chávez, J. (2005). Acercamiento necesario a la Pedagogía general. Ciudad de La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

Claparede, E. (1971). La educación funcional. Ediciones Universidad de Salamanca. Madrid, Espasa-Calpe.

- Clerici, C. (2012). El juego como estrategia de enseñanza en el nivel superior. Revista Diálogos Pedagógicos, Vol. X (Número 19).
- Concepción, J. (2004). Estrategia didáctica lúdica para estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma Inglés de estudiantes de especialidades biomédicas”. Revista Cubana de Salud Pública. Recuperado de: <http://www.mepsyd.es/redele/>.
- Crespo, T. (2007). Respuestas a 16 preguntas sobre el empleo de expertos en la investigación pedagógica. Lima. Ed. San Marcos.
- Cruz, N. et al. (2012). La formación de los profesores de la educación ante los retos de la educación Superior Contemporánea. En: M. Díaz-Canel (Presidencia). Congreso Internacional Universidad 2010. La Habana. Cuba.
- David, J. (1997). Juegos creativos para la vida moderna (4a ed.). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Lumen Humanitas.
- De Armas, N. (2005). Algunas consideraciones acerca de la Metodología como resultado científico en las investigaciones de Ciencias Pedagógicas. Instituto Superior Pedagógico Félix Varela. Villa Clara.
- De Armas, N. et al. (2004). Los resultados científicos como aportes de la investigación educativa. Universidad de Ciencias Pedagógicas “Félix Varela”. Santa Clara.
- Decroly, O. y Monchamp, E. (1974). El juego educativo. Ed. Morata.
- Díaz, F. y Hernández G. (1998). “Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos” en Estrategias docentes para un aprendizaje significativo México.

- Díaz-Canel, M. (2011). Más de medio siglo de universidad en Revolución. Pedagogía 2011. En: M. Díaz-Canel (Presidencia). Conferencia especial del Ministro de Educación Superior en Encuentro Internacional por la Unidad de los Educadores. La Habana. Cuba.
- Durán, L. (2015). Aprendizaje basado en juegos como estrategia para el desarrollo de competencias específicas de Educación. Universidad Casa Grande. Trabajo Final para la obtención del título de Magister en Educación Superior. Investigación e Innovaciones Pedagógicas. Guayaquil.
- Elkonin, D. B. (1984). Psicología del juego. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Escribano, E. (2011). José Martí para educadores. Biografía. Ciudad de La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Espina, R. (2004). Los juegos infantiles: una mirada etnológica. Centro de Antropología. Departamento de Etnología. Citma.
- Esteva, M. (1996). ¿Quieres jugar conmigo? La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Esteva, M. (2001). El juego en la edad preescolar. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Fariñas, G. (Septiembre, 2014). L. S. Vygotski en la educación superior contemporánea: perspectivas de aplicación. En E. Escribano (Profesor). La pedagogía como ciencia. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.
- Fernández, O. y Puñales, L. (2016). La formación del maestro primario en pregrado: Consideraciones desde el juego profesional. En: E. Escribano. (Presidencia)

XI Simposio Internacional Educación y Cultura II Taller Internacional de Evaluación Educativa y Acreditación de la Educación Superior. Matanzas. Cuba.

Fernández, O., Aise, M., Bosuá, R. (2015). Los juegos profesionales pedagógicos desde la enseñanza de la Lengua Española para la formación laboral investigativa en la Licenciatura en Educación Primaria. En: E. Escribano. (Presidencia) X Simposio Internacional Educación y Cultura I Taller Internacional de Evaluación Educativa y Acreditación de la Educación Superior. Matanzas. Cuba.

Forneiro, R. (2014). Retos y perspectivas de la formación con nivel universitario del profesional de la educación en Cuba. Universidad 2014. Conferencia llevada a cabo en V Taller Internacional de formación universitaria de profesionales de la educación. La Habana. Cuba.

Franco, O. (2004). El desarrollo histórico del juego. En O. Franco. Lecturas para Educadoras Preescolares I. Ciudad de La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

Franco, O. (2012). Selección de temas de la actividad lúdica y el juego. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

Freinet, C. (1996). La escuela moderna francesa. Una pedagogía moderna de sentido común. Las invariantes pedagógicas. [Ed. Morata](#).

Fuxá, M., y Castillo, M. E. (s.f.). El encargo social del maestro: ¿necesidad o demanda? Recuperado de RIMED: <http://revistamendive.rimed.cu/>

- Gabriel, L. (2008). Oligopolio: Teoría de los juegos. Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología (ULACIT) Costa Rica. Recuperado de http://www.auladeeconomia.com/indicadores_economicos.htm.
- Gadamer, H. (1991). La actualidad de lo bello. El Arte como Juego, Símbolo y Fiesta. México, Barcelona, Buenos Aires: Paidós.
- Gaete-Ouezada, R.A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. Revista Educación y Educadores Vol. 14, Núm. 2. Chile May / Aug. Print.
- Galdós, S. (2009). Metodología de Evaluación Institucional para las escuelas especiales de trastorno de la conducta. Tesis presentada en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. La Habana.
- García, G. (2010). La formación investigativa del educador. Aportes e Impacto. Compilación de los resultados investigativos para optar por el grado científico de Doctor en Ciencias. UCP "EJV". La Habana.
- García, M. A. (2017). El proceso de autoevaluación de la calidad del graduado de Licenciatura en Educación en las instituciones de educación superior. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Matanzas.
- Ginoris, O., Addine, F. y Turcaz, J. (2006). Didáctica General. Material básico. Maestría en Educación. IPLAC. La Habana.
- González, R. (2011). Algunas consideraciones teórico-metodológicas acerca del componente laboral investigativo en la formación inicial de profesores.

Pedagogía 2011. Conferencia llevada a cabo en Encuentro Internacional por la Unidad de los Educadores. La Habana. Cuba.

Gorbaneff, Y. (2003). Inglaterra y Holanda en Asia Sudoriental: Un caso: Juego de roles. Revista Innovar, julio-diciembre, Vol. 13 (Número 22). Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/inno/v13n22/v13n22a14.pdf>.

Granato, M.G. (2004). El juego en el proceso de aprendizaje. Capacitación y perfeccionamiento docente. Argentina.: Colección Itinerarios. Ed. Stella. <http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/>

Grisales, L. (2012). Aproximación histórica al concepto didáctica universitaria. Revista Educación y Educadores. Volumen 15 (Número 2). Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/inno/v13n22/v13n22a14.pdf>.

Henricks, T.S. (1999). Play as ascending meaning: Implications of a general model of play S. Reifel (Ed.), Play contexts revisited, Vol. 2, Ablex Publishing Group, Stamford.

Hernández, L., Mederos, M. y Fragoso, J.E. (2014). El juego en el contexto de la formación del profesional de la Educación Primaria. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

Horrutiner, P. (2006). La universidad cubana: el modelo de formación. La Habana. Ed. Félix Varela.

Huizinga, J. (1990). Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial.

Iztúriz, A. et al. (2007). El juego instruccional como estrategia de aprendizaje sobre riesgos socio-naturales. Educere Vol. 11 (Número 36) supl.36 Mérida. Recuperado de: <http://www.scielo.org>.

- Koster, R. (2004). *Theory of Fun for Game Design*. O'Reilly Media.
- Lee, J. J., y Hammer, J. (2011). *Gamification in education: What, how, why bother?* Academic Exchange Quarterly.
- León, M., Bárcena, I. y Cook, N. (2015). *Los Juegos: métodos creativos de enseñanza*. Recuperado de <http://www.monografias.com>.
- Londoño, P. y Calvache, J.E. (2010) *Las estrategias de enseñanza: aproximación teórico-conceptual*. Universidad de Nariño (Pasto). Colombia.
- López, F. (2017). *Metodología de estimulación del desarrollo intelectual de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cultura física*. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Guantánamo.
- López, Y. N. (2017). *Una metodología para el desarrollo de la competencia interventiva en el trastorno por déficit de atención con/sin hiperactividad*. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Guantánamo.
- Makarenko, A. (1977) "La colectividad y la educación de la personalidad". Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Martínez, C. (2013). *Jugando a vivir. Una guía para padres y educadores*. La Habana. Casa Editorial Abril.
- Martínez, M. (2010). *Modelo para la evaluación de los modos de actuación profesional pedagógico del docente en formación inicial desde la disciplina*

Formación Pedagógica General. En: E. Escribano. (Presidencia) VIII Simposio Internacional Educación y Cultura. Matanzas. Cuba.

Martínez, M. (2011). La formación humanista de los estudiantes de carreras pedagógicas: una mirada desde la evaluación de la formación laboral investigativa. En: B. Fierro (Presidencia) III Taller Internacional La enseñanza de las disciplinas Humanísticas. Matanzas. Cuba.

Martínez, M. (2014). Algunas reflexiones sobre la didáctica de la Educación Superior. En M. Betancourt (Profesor). Didáctica de la educación superior. Curso llevado a cabo en el Doctorado Curricular Colaborativo. Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Matanzas, Cuba.

Martínez. L. (2017). Estrategia para la preparación metodológica de maestros primarios en la enseñanza de la historia local y su vínculo con la Historia de Cuba. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. La Habana.

Mauri, J. V. (2017). Concepción didáctica del proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia de Cuba. Estrategia para su implementación en la Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca". Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Pinar del Río.

Mayorga, C. L. y Merchán, V. M. (2011). Estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de estudios sociales. Universidad Estatal de Milagro. Unidad Académica de Educación Semipresencial. Ecuador.

MES. (2007). Reglamento del Trabajo Docente y Metodológico en la educación superior. Resolución 210/07.

- MES. (2010a). Modelo del Profesional de la Educación Primaria. Plan de estudio “D”. Comisión Nacional de Carrera.
- MES. (2010b). Programa de la Disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria. Plan de estudio “D”. Comisión Nacional de Carrera.
- MES. (2010c). Indicaciones metodológicas de la carrera Licenciatura en Educación Primaria. Plan de estudio “D”. Comisión Nacional de Carrera.
- MES. (2016a). Modelo del Profesional de la Educación Primaria. Plan de estudios “E”. Comisión Nacional de Carrera.
- MES. (2016d). Plan del proceso docente. Carrera Licenciatura en Educación. Primaria. Plan de estudios “E”.
- MES. (2016e). Documento base para el diseño de los planes de estudio “E”.
- Mesa, W. (2001). Fundamentos para dirigir juegos dramáticos en segundo ciclo de primaria. Tesis en opción al Título Académico de Máster en Educación. IPLAC. La Habana, Cuba.
- Mesa, W. (2009). El taller de apreciación/creación de teatro en sexto: un espacio curricular orientado hacia la potenciación del desarrollo de la cultura general integral de los alumnos. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. ISP “Juan Marinello”. Matanzas.
- Mesa, W. (2012). Un lugar para el taller de teatro en la educación integral de los escolares cubanos. Atenas. Vol. 3 (Número 19). Recuperado de: <http://atenas.mes.edu.cu>
- Mesa, W. (2016). Educación artística para el desarrollo humano y la calidad de vida de los estudiantes. En: E. Escribano. (Presidencia) XI Simposio Internacional

Educación y Cultura en Iberoamérica Curso llevado a cabo en XI Simposio Internacional Educación y Cultura en Iberoamérica. Matanzas. Cuba.

Miranda, T. (2009). Transformaciones educacionales y nuevo modelo curricular para la formación inicial de los profesionales de la educación. La Habana. Ed. Academia.

Mondeja, D., Zumalacárregui, B., Martín, M. y Ferrer, C. (2008). Juegos didácticos: ¿útiles en la educación superior? Pedagogía Universitaria. Vol. VI (Número 3) Revista Electrónica de la Dirección de Formación de Profesionales del Ministerio de Educación Superior de la República de Cuba.

Montes de Oca, N. y Machado, E. (2012). Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. Recuperado de: <http://www.humanidadesmedicas.sld.cu>

Moreno, M. (2016). Modelo didáctico para la formación martiana del estudiante de la Licenciatura en Educación Primaria desde Práctica Integral de la Lengua Española. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Isla de la Juventud.

Muñagorri, E., Delgado, A.D. y García, M. (2017). Los juegos profesionales: una vía para la preparación del estudiante universitario en la carrera Educación Preescolar. Revista Pertinencia Académica. Ecuador.

Orlik, Y. (2002). Modern organization of classes and extraclass work in Chemistry. México: IberoamericaPub.

Orozco, L. (2014). Estudio comparativo de los modelos de evaluación de la calidad en el Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara

- México y propuesta complementaria. Tesis doctoral. Recuperado de: <http://www.tdx.cat/handle/10803/285341>
- Ortiz, A. (2004). Los juegos didácticos en la educación técnica y profesional. Recuperado de: <http://www.monografias.com>.
- Ortiz, F. (1987). Fiestas populares. En: Entre cubanos. La Habana. Ed. Ciencias Sociales.
- Ortiz, M., Medina, S. y De La Calle, C. (2010). Herramientas para el aprendizaje colaborativo: una aplicación práctica del juego de rol. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, Vol. 11 (Número 3) Recuperado de: <http://campus.usal.es>.
- Ortiz, T. y Sanz, T. (2016). Visión pedagógica de la formación universitaria actual. La Habana. Ed. UH.
- Palacino, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias. Vol. 6, (Número 2). Recuperado de: <http://saum.uvigo.es>.
- Parra, I. y Gutiérrez, M. (2011). Concepción actual de la formación inicial del profesional de la educación. Vía estratégica para la elevación de la calidad de la educación. Pedagogía 2011. En: M. Díaz-Canel (Presidencia). Conferencia llevada a cabo en Educación Superior en Encuentro Internacional por la Unidad de los Educadores. La Habana. Cuba.
- Paz, I. (2011). Formando al educador del siglo XXI. Reflexiones, experiencias y propuestas pedagógicas. En: M. Díaz-Canel (Presidencia). Conferencia

llevada a cabo en Educación Superior en Encuentro Internacional por la Unidad de los Educadores. La Habana. Cuba.

PCC. VI Congreso (2011). Lineamientos de la Política Económica y Social del Partido y la Revolución. La Habana. Cuba.

Pérez, B y Lobo, A. (2009). Empleo de juegos de simulación empresarial como herramienta para la innovación docente: Experiencia en control de gestión de la diplomatura de turismo. Universidad de Sevilla. Recuperado de: <http://www.turismo/turismonet/>

ProActive. (2011). Proyecto Europeo. Repositorio online de juegos educativos. Disponible en www.proactive-project.eu

Puñales, L., Muñoz, C.A. y Fernández, O. (2010). Programa de la DPI Formación laboral investigativa. Carrera Educación Primaria.

Ramírez, I. (2005). Algunos resultados de la investigación educacional. Conceptuación y características. Instituto Superior Pedagógico. Matanzas.

Real Academia de la Lengua Española (2009). Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española [DRAE]. En: Microsoft Student.

Revuelta, F. I. (2013). Aprendizaje basado en Juegos. Retrieved. Recuperado de: <http://universidadquantum.es>.

Rico, P. (2008). Exigencias del Modelo de Escuela Primaria. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

Rivero, S. (2016). Los beneficios del juego en la educación universitaria. Recuperado de: <http://www.monografias.com>.

- Rodríguez, A. (2013). Una metodología para la inclusión de la educación ciencia-tecnología-sociedad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas de Ciencias Naturales en preuniversitario. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Universidad de Ciencias Pedagógicas "Enrique José Varona". La Habana. Cuba.
- Rodríguez, R. (2014). Retos y perspectivas de la formación con nivel universitario del profesional de la educación en Cuba. Universidad 2014. En: R. Rodríguez (Presidencia). Conferencia en Encuentro Internacional por la Unidad delos Educadores. La Habana. Cuba.
- Rubinstein, J. L. (1967). Principios de Psicología General. La Habana: Editorial Instituto del Libro.
- Ruiz, I. (2011). Desarrollo de competencias profesionales en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Nuevas Metodologías en los estudios de comunicación: universidad de Málaga. Revista de Comunicación Vivat Academia. Vol. 15. (Número especial). España.
- Samaniego, R., Cruz, S., Arboleda, M., Encalada, J. y Jiménez, B. (2015). Diseño, desarrollo y validación de un juego serio en educación superior. Un caso de estudio. Universidad Técnica de Machala, Ecuador. Recuperado de: <http://www.turismo/turismonet/>.
- Savazzini, M. (2014). Reflexiones acerca de la utilización del juego como estrategia en Educación Superior: El cuerpo docente en juego. En: Reflexión Académica en Diseño & Comunicación. Vol 23. Buenos Aires. Argentina.
- Savin, N. V. (1976). Pedagogía. Ed. Pueblo y Educación. La Habana.

- Schiller, J. C. (1984). La educación estética del hombre. Ciudad de La Habana. Ed. Arte y Literatura.
- Schúkina, G.I. (1978) "Los intereses cognoscitivos". Edición de libros para la Educación. La Habana.
- Sharim, S. (1999). El juego dramático: qué es y cómo se usa en educación (pp. 271-289). En: C. Pregnam (comp.). Juego, aprendizaje y creatividad. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile, Facultad de Educación.
- Soto, A.M. (2005). Apuntes sobre la Metodología como resultado científico en las investigaciones de Ciencias Pedagógicas. Instituto Superior Pedagógico Manuel Ascunce Domenech. Ciego de Ávila.
- Stufflebeam, D. L. (2003). The CIPP MODEL for Evaluation. Annual Conference of the Oregon Program Evaluators Network (OPEN), Portland, Oregon.
- Testa, A., Pérez, L. (2003). Educación, formación laboral y creatividad técnica. Ciudad de La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Torres, P. (2012). La investigación cuantitativa y cualitativa en la evaluación de la educación posgraduada. Universidad 2012. En: M. Díaz Canel (Presidencia). Congreso Internacional Universidad 2012. La Habana. Cuba.
- Torres, P., et al. (2005). Consideraciones para la determinación de una metodología de evaluación institucional en la Educación Cubana. Pedagogía 2005. En: E. Velázquez (Presidencia). Encuentro Internacional por la Unidad de los Educadores. La Habana. Cuba.

- Trujillo, C. (2012). Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje. Recuperado de:
<http://www.itesca.edu.mx>
- Trujillo, N. (2007). La evaluación de la calidad del desempeño investigativo de los docentes de las universidades pedagógicas. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto Superior Pedagógico “Félix Varela y Morales”. Villa Clara.
- Valle, A. (2010). Algunos resultados científico pedagógicos. Vías para su obtención. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Verrier, R. (1988). La teoría de juegos. Los juegos profesionales en la Educación Superior cubana. Ministerio de Educación Superior. Dirección Docente Metodológica.
- Vigoa, A. (2016). Los juegos profesionales como mediadores en la preparación de los estudiantes para la solución de los problemas profesionales de la carrera Educación Especial. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Universidad de Matanzas.
- Vigoa, A., Delgado, I., y Pérez, Y. (2016). Los juegos profesionales en la universidad. En: E. Escribano. (Presidencia) XI Simposio Internacional Educación y Cultura en Iberoamérica Curso llevado a cabo en XI Simposio Internacional Educación y Cultura en Iberoamérica. Matanzas. Cuba.
- Villalón, G. L. (2003). Estrategia pedagógica para la formación lúdica del maestro. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Santiago de Cuba.

- Villalón, G. L. (2006). La lúdica, la escuela y la formación del educador. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Vygotsky, L.S. (1978). The role of play in development. En: Mind in society Harvard University Press, Cambridge.
- Vygotsky, L.S. (1982). Obras escogidas Tomo II. Problemas de la Psicología general. Ciudad de La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Vygotsky, L.S. (1998). Pensamiento y Lenguaje. Ciudad de La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- Wolf Laurence. (2007). The Costs f Student Assessments in Latin America. En PREAL: Programa de Promoción de la Reforma Educativa en A. Latina y el Caribe, No.38, sept/.
- Zilberstein, J. y Silvestre, M. (2005). Una didáctica para una enseñanza y un aprendizaje desarrollador. Investigadores del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. Ciudad de La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

GUÍA DE ANEXOS

Anexo 1. El juego en la formación del maestro primario en Cuba. Periodización

Anexo 2. Escala para la evaluación de los indicadores, las dimensiones y la variable.

Anexo 3. Guía para la revisión de documentos.

Anexo 4. Guía para la observación a clases de didácticas particulares (asignaturas).

Anexo 5. Guía para la observación de clases en la escuela primaria.

Anexo 6. Gráfico de resultados de la observación a clases de didácticas particulares.

Anexo 7. Gráfico de resultados observación a clases en la escuela primaria.

Anexo 8. Guía para la revisión de los Programas analíticos de las asignaturas de las didácticas particulares.

Anexo 9. Guía para la revisión del plan de clases.

Anexo 10. Guía para la revisión del plan metodológico.

Anexo 11. Guía para la entrevista a profesores.

Anexo 12. Guía para la entrevista a directivos.

Anexo 13. Guía para la encuesta a estudiantes y egresados.

Anexo 14. Gráfico de resultados de la encuesta a estudiantes.

Anexo 15. Guía para la técnica brainstorming o tormenta de ideas.

Anexo 16. Cuestionario de autoevaluación de los posibles expertos.

Anexo 17. Resultados de la determinación del nivel de competencia de los expertos.

Anexo 18. Guía para la valoración de la propuesta por criterio de expertos.

Anexo 19. Resultados de la aplicación de la consulta a expertos.

Anexo 20. Propuesta de juegos profesionales pedagógicos.

Anexo 21. Guía de entrevista final a profesores.

Anexo 22. Resultados comparativos del diagnóstico inicial y final.

Anexo 1

El juego en la formación del maestro primario en Cuba. Periodización

Al analizar la formación del maestro primario en Cuba y la influencia que ha tenido el juego en esta, se reconocen como antecedentes importantes lo expresado en diferentes textos que abordan la necesidad de su conocimiento para la dirección de su labor educativa, antes de 1959.

En este sentido, se consideran escasos los textos que abordan el juego con un enfoque dirigido a reconocerlo como una herramienta en su preparación. Entre estos se destaca el publicado por González, titulado *Didáctica o Dirección del aprendizaje*, donde entre sus líneas expresa, que el juego “es la sal de la vida infantil.” (González, D.1946, p.237) y el pedagogo cubano Miguel Alfredo Aguayo, en *Didáctica de la Escuela Nueva*, para las escuelas Normales de Maestros, cuando señala que: “el empleo de los juegos en las clases son indispensables por parte del maestro para la dirección, la guía y el estímulo, pero respetando siempre la iniciativa del alumno” (Aguayo, A.1942, Prefacio).

Según el estudio realizado por Giovanni Villalón (2003) en este sentido, aunque en los documentos normativos de la época (1946- 1958), no se plasmó el empleo del juego en la formación de este profesional, las Escuelas Normales de Maestros con el desarrollo de un ambiente lúdico, tuvieron un gran impacto en la comunidad pedagógica, pues en la preparación que se le brindaba al maestro se concibieron dos asignaturas Educación Física y Juegos para el trabajo con la actividad lúdica. Además, reinaba un ambiente lúdico en muchas clases y actividades complementarias de esta institución.”

Constituyen antecedentes esenciales que se asumen también en esta tesis para realizar el análisis histórico de la inclusión del juego en el proceso de formación del maestro primario, la periodización presentada por el investigador referido anteriormente, quien determina tres etapas:

Primera etapa. De preparación variada (emergente, regular y superación), centrada en una metodología tradicional. (1959- 1975)

Segunda etapa. De aproximación al tratamiento metodológico del juego en el contexto de actuación del maestro. (1975- 1986)

Tercera etapa: De incorporación gradual del juego como contenido en la formación del maestro. (1987–2003)

En las que constituyen criterios esenciales la presencia del juego en la instauración de los diferentes planes de estudios de la formación de maestros primarios y el papel del juego en el abordaje metodológico del proceso de formación profesional del maestro primario. (Villalón, G. 2003, p.12- 17).

En la primera etapa se reconoce que con el triunfo revolucionario comienza un profundo e intenso trabajo por educar a la población cubana, a partir de lograr masividad y mayor calidad. Lo que representó un desafío en la formación de maestros, exigiendo rapidez y calidad en su preparación para dar respuesta a las transformaciones educativas revolucionarias.

Con la creación de las Escuelas de Pedagogía de las Universidades en 1960 y la clausura de las Escuelas Normales en 1961, en un primer momento la formación de maestros estuvo dirigida a profesores de la enseñanza media básica y superior, pero la carencia de personal docente exigió la formación de maestros a través de

otras vías: la formación emergente y acelerada de maestros, la formación regular de maestros y la superación y recalificación para elevar su nivel cultural básico y pedagógico. Es importante significar que no se incluyó el juego en la formación de este profesional.

Con la creación en 1960 del Instituto Superior de Educación, transformado en 1963 en el Instituto de Superación Educacional (ISE), se desarrollaron cursos emergentes a maestros primarios donde se utilizaron diferentes modalidades de superación: seminarios, cursillos y cursos de verano. Los contenidos en los que se basó la superación en esta etapa estaban dirigidos a: la especialidad, el grado o nivel, las asignaturas psicopedagógicas y la superación política – ideológica, también se ausentó el juego en esta formación.

Es significativo destacar que la formación de maestros primarios, en particular, desde diferentes modalidades y planes de estudios (Plan Minas de Frío - Topes – Tarará, Plan de maestros voluntarios “Frank País García”, Instituto Pedagógico “A.S. Makarenko”, entre otros) hasta 1965, no aborda el juego ni como proceso, ni como método, ni como contenido escolar. Solo se reconoce su empleo por los maestros, en los primeros grados en las clases de Lengua Española para la adquisición de conocimientos de la lengua a partir del dominio de rimas y canciones.

Con la creación, en 1968, de las Escuelas Formadoras de Maestros Primarios, se implantó un nuevo plan de estudio, cuyo objetivo fundamental, estaba dirigido a la formación de maestros primarios revolucionarios con un elevado nivel académico y

profesional. Tampoco se evidencia la necesidad de tratar el juego en esta formación.

De manera general en el análisis del juego en la formación del maestro primario, en esta primera etapa, se aprecia un olvido total de aquellas primeras ideas pedagógicas relacionadas con su valor para la labor educativa en la escuela primaria cubana.

Se coincide con el análisis de Giovanni Villalón (2006) cuando plantea que en la segunda etapa, en un inicio, con el Perfeccionamiento del Sistema Nacional de Educación (desde 1975 hasta 1980), la instrumentación de nuevos planes y programas para la Educación Primaria y por ende la inclusión paulatina de nuevas modalidades en la formación del maestro primario, hasta la Licenciatura en Educación Primaria, con Cursos Regulares por Encuentros, la formación y superación de este profesional exigía elevar la preparación científico - pedagógica y metodológica del maestro.

Se destaca, además en esta etapa, la influencia de diferentes tendencias pedagógicas y psicológicas en relación con el juego, motivado por la presencia en el país de diversos especialistas del antiguo campo socialista, unido al desarrollo de investigaciones relacionadas con la actividad lúdica, principalmente en la Educación Preescolar, fundamentadas sobre la base de una concepción histórico cultural.

Sin embargo, en los planes de estudios y programas que sustentan la formación de maestros primarios en esta etapa, se observa una presencia limitada del juego. Solo se aprecia en los documentos normativos alguna recomendación metodológica dirigida a la utilización del juego en la ejercitación de contenidos y al

empleo de juegos didácticos. Se reconoce, además, desde la Pedagogía su primera referencia para emplearse como método educativo y forma de organización de la enseñanza (Savin, 1976; Schúkina, 1978).

Desde este análisis se aprecia una etapa que revela un resurgir en las ideas pedagógicas cubanas sobre el valor del juego en la labor educativa del maestro primario, a partir de su empleo espontáneo en su quehacer educativo, a su vez se destaca el comienzo de determinadas investigaciones en la Educación Preescolar, dirigidas al papel del juego como recurso para la educación de la personalidad.

De igual manera se concuerda con el análisis de la tercera etapa propuesta por Giovanni Villalón (2006) donde se precisa que después de los años 80 estaban creadas las condiciones para elevar aún más, la calidad en la formación del maestro primario y se inicia la carrera de Licenciatura en Educación Primaria, con la modalidad de Curso Regular Diurno y con un nivel de ingreso de doce grado.

Esta formación, desarrollada con diferentes planes de estudio (Plan "A", "B", "C" y "D") de manera paulatina, modificados con la intención de su perfeccionamiento y el surgimiento de la Facultad de Primaria, reconocida después como Facultad de Educación Infantil, incluía, las carreras de Primaria, Preescolar, Especial, Logopedia y Pedagogía Psicología, departamentos de la Facultad de Ciencias Pedagógicas de la universidad, actualmente Facultad de Educación.

Entre sus aspectos medulares se resalta un cambio significativo en los años 1991 y 1992 con el inicio del Plan de estudio "C", donde se revela el establecimiento de una estrecha relación entre los componentes laboral, científico y académico con el objetivo de formar un profesional capaz de resolver los problemas profesionales

con creatividad e independencia; desde esta perspectiva se considera la utilización del juego en la formación de un profesional con las características antes mencionadas, se declaran además, las disciplinas con sus objetivos y habilidades, en correspondencia con el Modelo del Profesional, que egresa con un perfil amplio. Si bien este plan de estudio significó un avance en la formación del maestro primario y sus asignaturas brindaron grandes potencialidades para el trabajo con el juego, pues se alude a su tratamiento como método, procedimiento o contenido, sobre todo al abordar los contenidos o concepción metodológica de las asignaturas Pedagogía, Psicología y el componente laboral, aún no reflejó su inclusión en los documentos normativos de la carrera.

En este sentido se observa, además la incorporación del juego en los programas docentes de la formación general, en particular en Pedagogía y Psicología, donde se destaca el papel del juego en la formación de la personalidad de los escolares, razón suficiente para su utilización en el desempeño pedagógico del maestro y por ende en su formación, sin embargo, programas tan relevantes como los de las metodologías o didácticas particulares, no concebían el juego como parte de su contenido ni de su estrategia de enseñanza.

En correspondencia con ello, este mismo autor afirma: “Se destaca como regularidad en esta etapa la introducción paulatina del juego, en el proceso de educación de la personalidad, al instituirse un turno de juego en el subsistema de la enseñanza primaria, y en consecuencia aparece la introducción de este contenido en el plan de estudios de la Licenciatura en Educación Primaria, reflejado en

algunos de sus objetivos específicos y en programas docentes.”(Villalón, 2006, p. 17)

Es en esta tercera etapa, a juicio de la autora de esta investigación la que más ilustra la relación del juego con la formación del maestro primario en Cuba, aunque carece todavía de la utilización curricular del juego en el proceso pedagógico, tanto como método, como procedimiento o como forma de organización.

Desde este análisis, se reconoce que se necesitan valoraciones pedagógicas sobre la comprensión rigurosa de esta actividad en sus múltiples usos e interpretaciones, dentro del contexto de la formación del maestro primario cubano, lo que limita que esta formación se desarrolle en ambientes y espacios creativos profesionales con un clima lúdico hacia su desempeño profesional.

Desde el modelo del profesional del futuro Licenciado en Educación Primaria constituye una exigencia su preparación para atender las necesidades personales, profesionales y sociales, así como desarrollar un alto sentido de la responsabilidad individual y lograr que encuentren en el proceso de formación inicial los mecanismos que estimulen la motivación intrínseca por la labor educativa desde una concepción lúdica. De esta manera las vivencias lúdicas le permiten disfrutar, como adulto, del juego para valorarlo y luego poder sostener situaciones lúdicas en sus prácticas pedagógicas.

En este sentido, es meritorio destacar que los saberes profesionales necesarios para desarrollar la labor educativa se aprenden en forma integrada y global, por ello no es suficiente que la formación lúdica sea solo una disciplina, materia o taller en el currículo de la formación, sino que debe atravesar toda la formación inicial y

continuar a lo largo de la vida profesional. Al coincidir con Hernández y su colectivo (2014), cuando plantean: “El juego tiene que encontrar un diálogo permanente en los contenidos disciplinares y a la vez ir más allá de estos, encontrando su propio valor que supere ser un medio para el aprendizaje” (p. 25).

Desde esta posición, la autora de esta investigación reconoce que la formación del maestro primario precisa del desarrollo de una cultura lúdica, por lo que coincide con Villalón (2006) cuando destaca que el maestro se debe formar para asumir una actitud lúdica profesional, en la cual reconoce su papel mediador en el juego, la metodología de los juegos y el valor pedagógico de este, lo que le permite alcanzar una cultura lúdica.

La cultura lúdica, según este mismo autor, se asume como “un sistema de relaciones que el hombre establece en diferentes contextos sociales, a través de las cuales se ponen de manifiesto sus modos de sentir, pensar y actuar con respecto al juego; constituye un reflejo del nivel de preparación logrado por el individuo en este sentido”(Villalón, 2003, p.19), desde esta mirada cuando se valora la cultura lúdica que se debe formar en el futuro egresado se reconoce el rol que debe desempeñar, la posición y el valor que ocupa respecto al juego y el compromiso y participación en este.

Anexo 2

Escala para la evaluación de los indicadores, las dimensiones y la variable.

Dimensión: preparación para concebir la modelación lúdica.

Indicadores

1. Conocimientos sobre qué es el juego profesional.

Adecuado (A): cuando: se expresan cuatro o cinco rasgos que tipifican lo que es el juego profesional. (se representan roles profesionales de una profesión, se simula o representa un contexto profesional, se emplea en el tratamiento a un contenido, parte de situaciones de la práctica profesional y contribuye al desempeño profesional).

Poco adecuado (PA): cuando: se expresan tres rasgos que tipifican la esencia de lo que es el juego profesional. (se representan roles profesionales de una profesión, se simula o representa un contexto profesional y contribuye al desempeño profesional).

Inadecuado (I) cuando: se expresan menos de tres rasgos que tipifican la esencia de lo que es el juego profesional.

2. Conocimientos del valor formativo del juego profesional en la educación superior.

Adecuado (A) cuando: se expresan cuatro o cinco elementos sobre el valor formativo del juego profesional en la educación superior.(se reconoce el modo de actuación profesional al asumir roles, desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación, activa el pensamiento, favorece la comunicación, la integración, facilita la convivencia; se expresan sentimientos, emociones, formas de pensar y

opiniones; implica recreación, disfrute, iniciativa; desarrollo del modo de actuación profesional en espacios lúdicos e interactivos, creación de situaciones propias de la profesión, colaboración e interacción en grupos)

Poco adecuado (PA) cuando: se expresan tres elementos sobre el valor formativo del juego profesional en la educación superior.

Inadecuado (I) cuando: se expresan menos de tres elementos sobre el valor formativo del juego profesional en la educación superior.

3. Conocimientos acerca del uso del juego profesional en las didácticas particulares.

Adecuado (A) cuando: conoce de cuatro a cinco **usos del juego profesional.**

(método de enseñanza, forma de organización, recurso pedagógico, herramienta de trabajo, técnica participativa y estrategia de enseñanza).

Poco Adecuado (PA) cuando: conoce tres **usos del juego profesional.**

Inadecuado (I) cuando: conoce menos de tres **usos del juego profesional.**

4. Conocimientos de fuentes contentivas de orientaciones para el uso del juego profesional.

Adecuado (A) cuando: conoce cuatro o cinco fuentes con orientaciones para el uso del juego profesional. (resultados de investigaciones científicas, proyectos, libros, materiales didácticos, folletos, artículos científicos).

Poco Adecuado (PA) cuando: conoce tres fuentes con orientaciones para el uso del juego profesional.

Inadecuado (I) cuando: conoce menos de tres fuentes con orientaciones para el uso del juego profesional.

Forma de evaluar la dimensión preparación para concebir la modelación lúdica

Adecuado: Si son adecuados los indicadores 1 y 2 y poco adecuados el 3 y el 4.

Poco Adecuado: Si todos los indicadores se evalúan de poco adecuados o los indicadores 1, 2 y 3 son poco adecuados y el 4 inadecuado.

Inadecuado: Si los indicadores 1 y 2 son inadecuados o todos son inadecuados.

Dimensión: modelación lúdica.

Indicadores:

1. Planeación y uso del juego profesional u otros espacios lúdicos.

Adecuado (A) cuando: planifica y usa el juego profesional u otros espacios lúdicos (dramatizaciones, representaciones, simulaciones de experiencias, competencias de conocimientos) en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Poco adecuado (PA) cuando: planifica pero no usa el juego profesional u otros espacios lúdicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Inadecuado (I) cuando: no planifica ni usa el juego profesional u otros espacios lúdicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

2. Frecuencia del uso del juego profesional en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Adecuado (A) cuando: planifica un tema de la asignatura mediante el juego profesional y lo aplica en sus clases.

Poco adecuado (PA) cuando: planifica y usa en algunas clases de la asignatura el juego profesional en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Inadecuado (I) cuando: no planifica ni usa el juego profesional en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

3. Correspondencia del juego profesional con los contenidos de las didácticas particulares.

Adecuado (A) cuando: corresponde el juego profesional con los contenidos de las didácticas particulares. (modo de actuación profesional al asumir roles profesionales en: dirección del proceso de enseñanza de las diferentes asignaturas, vías metodológicas para la introducción de contenidos, caracterizaciones, temas metodológicos, inclusión educativa, elaboración y utilización de medios de enseñanza, orientación a la familia y la utilización de la tecnología educativa en el proceso de enseñanza- aprendizaje).

Poco adecuado (PA) cuando: corresponde algunas veces el juego profesional con los contenidos de las didácticas particulares.

Inadecuado (I) cuando: no corresponde el juego profesional con los contenidos de las didácticas particulares.

4. Orientación del juego profesional.

Adecuado (A) cuando: orienta el juego profesional a partir de las exigencias metodológicas (cuatro o cinco) que lo sustentan. (Facilita el desarrollo de hábitos y habilidades, la preparación psicológica para la toma de decisiones en la solución de los problemas de la práctica pedagógica, el dominio del contenido de la asignatura, el aseguramiento de las condiciones para expresar libremente ideas y opiniones, asumir roles profesionales, la creación de situaciones propias de la profesión, el desarrollo del modo de actuación profesional, tiene en cuenta el cumplimiento de las reglas del juego profesional y la formación de saberes integrales).

Poco adecuado (PA) cuando: orienta el juego profesional a partir de las exigencias metodológicas (hasta tres) que lo sustentan.

Inadecuado (I) cuando: orienta el juego profesional sin tener en cuenta las exigencias metodológicas que lo sustentan.

5. Utilización de pasos y secuencias ordenadas en el juego profesional.

Adecuado (A) cuando: utiliza cuatro o cinco acciones metodológicas para el uso del juego profesional. (Selecciona el juego profesional a utilizar a partir de las necesidades de los estudiantes y el contenido a tratar, propone los roles profesionales en el juego profesional a partir de situaciones prácticas de la escuela primaria, aplica un proceder metodológico en el desarrollo del juego profesional, facilita la creación de situaciones propias de la profesión, propicia la toma de decisiones para la solución de problemas, facilita el desarrollo del modo de actuación profesional, tiene en cuenta el cumplimiento de las reglas del juego profesional).

Poco Adecuado (PA) cuando: utiliza tres acciones metodológicas para el uso del juego profesional.

Inadecuado (I) cuando: utiliza menos de tres acciones metodológicas para el uso del juego profesional.

6. Propicia la participación protagónica y placentera del estudiante.

Adecuado (A) cuando: planifica y conduce la realización del juego profesional de manera que propicie la participación protagónica y placentera del estudiante. (las orientaciones facilitan la creatividad y libertad al asumir roles profesionales; la expresión individual de sentimientos, emociones, formas de pensar, vivencias y opiniones; la realización de síntesis y generalizaciones de los contenidos

estudiados, el uso creativo de vestuarios y medios, el montaje del escenario y el desarrollo de la comunicación y la cohesión grupal).

Poco adecuado (PA) cuando: planifica y pero no conduce la realización del juego profesional de manera que propicie la participación protagónica y placentera del estudiante.

Inadecuado (I) cuando: no planifica y ni conduce la realización del juego profesional de manera que propicie la participación protagónica y placentera del estudiante.

7. Control de los logros alcanzados por los estudiantes.

Adecuado (A) cuando: controla y evalúa los resultados del aprendizaje a través del juego profesional. (Propicia el autocontrol y la autoevaluación, compara el estado inicial y el estado actual del aprendizaje de cada estudiante y del grupo en general, valora el cumplimiento de las reglas y la calidad de la realización del juego profesional según los parámetros establecidos).

Poco adecuado (PA) cuando: no controla pero no evalúa los resultados del aprendizaje a través del juego profesional. (Compara el estado inicial y el estado actual del aprendizaje de cada estudiante y del grupo en general, valora el cumplimiento de las reglas y la calidad de la realización del juego profesional según los parámetros establecidos).

Inadecuado (I) cuando: no controla ni evalúa los resultados del aprendizaje.

Forma de evaluar la dimensión: modelación lúdica

Adecuado: si son adecuados los indicadores 1, 2, 3 y 4 y poco adecuados el 5, 6 y el 7.

Poco Adecuado: si todos los indicadores se evalúan de poco adecuados o los indicadores 1, 2, 3 y 4 son poco adecuados y el 5, 6 y 7 inadecuados.

Inadecuado: si los indicadores 1, 2, 3 y 4 son inadecuados o todos son inadecuados.

Forma de evaluar la variable

Adecuado: si las dos dimensiones son adecuadas; si la primera dimensión es poco adecuada y la segunda adecuada.

Poco Adecuado: si las dos dimensiones son poco adecuadas; si la primera dimensión es adecuada y la segunda poco adecuada.

Inadecuado: si las dos dimensiones son inadecuadas o si la primera es poco adecuada y la segunda inadecuada.

Anexo 3

Guía para la revisión de documentos.

Objetivo: Constatar las orientaciones relacionadas con el uso del juego profesional en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria.

Documentos a revisar:

- ✓ Modelo del profesional.
- ✓ Plan del proceso docente (PPD).
- ✓ Programa de la disciplina Didáctica de la Enseñanza Primaria.
- ✓ Indicaciones metodológicas y de organización de la carrera.

Aspectos a valorar:

Concepción de la formación inicial.

Referencia al uso del juego profesional en la formación inicial.

Orientaciones acerca del uso juego profesional.

Referencia a la participación protagónica, vivencial, reflexiva y placentera del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lugar que ocupan las didácticas particulares en el PPD.

Anexo 4

Guía para la observación a clases de las didácticas particulares.

Objetivo: Constatar el uso del juego profesional en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

Tema: -----

Objetivos: -----

Leyenda: Adecuado (A); Poco adecuado (PA); Inadecuado (I).

Aspectos a observar	Categoría		
	A	PA	I
Creación de espacios lúdicos en los diferentes momentos de la actividad.			
Utilización de juegos profesionales.			
Correspondencia del juego profesional con los contenidos de las didácticas particulares.			
Orientación del juego profesional.			
Utilización de pasos y secuencias ordenadas en el juego profesional.			
Participación protagónica y placentera del estudiante.			
Control de los logros alcanzados por los estudiantes.			

Anexo 5

Guía para la observación a clases en la escuela primaria.

Objetivo: Constatar el uso del juego en las clases de la escuela primaria.

Tema: -----

Objetivos: -----

Leyenda: Adecuado (A); Poco adecuado (PA); Inadecuado (I).

Aspectos a observar	Categoría		
	A	PA	I
Creación de espacios lúdicos para los diferentes momentos de la actividad.			
Utilización de juegos en las clases.			
Correspondencia del juego seleccionado con los contenidos de las diferentes asignaturas.			
Orientación del juego en los diferentes momentos de la actividad.			
Utilización de pasos y secuencias ordenadas en el uso del juego.			
Participación protagónica y placentera del alumno.			
Control de los logros alcanzados por los alumnos.			

Anexo 6

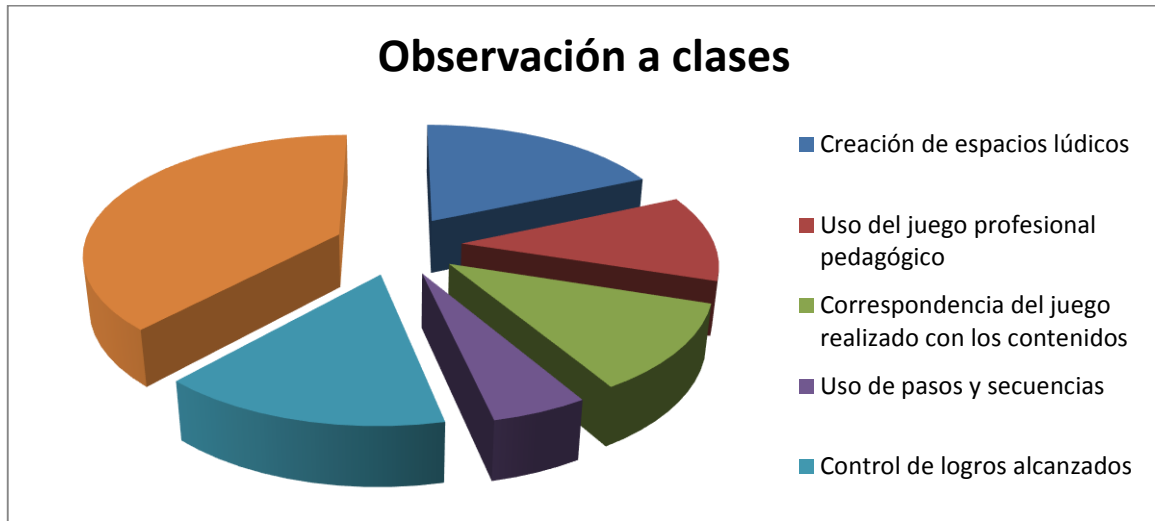


Figura 4: Resultados de la observación a clases de las didácticas particulares.

Anexo 7

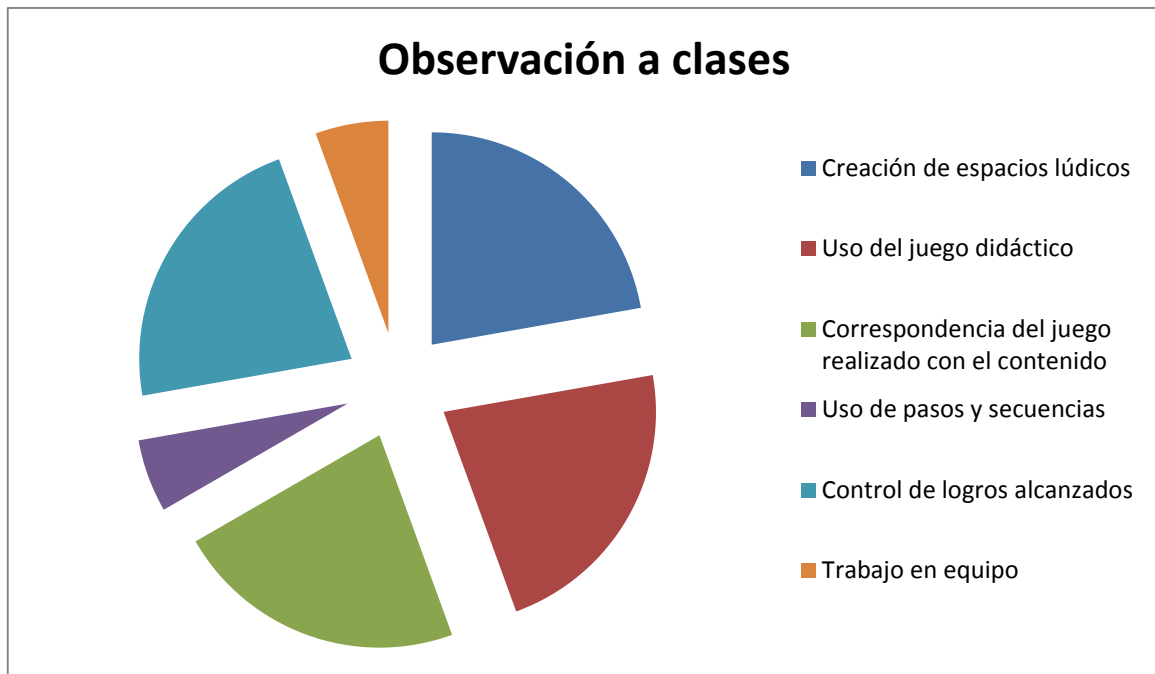


Figura 5: Resultados de la observación a clases en la escuela primaria.

Anexo 8

Guía para la revisión de los Programas analíticos de las asignaturas de las didácticas particulares.

Objetivo: Constatar las indicaciones y orientaciones relacionadas con el uso del juego profesional en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria.

Aspectos a valorar:

Concepción de la formación inicial.

Referencia al uso del juego profesional en la formación inicial.

Orientaciones acerca del uso juego profesional.

Referencia a la participación protagónica, vivencial, reflexiva y placentera del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lugar que ocupa en el PPD.

Anexo 9

Guía para la revisión del plan de clases

Objetivo: Constatar la planificación del juego profesional en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria.

Aspectos a valorar:

1. Planeación de espacios lúdicos.
2. Frecuencia del uso del juego profesional en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Correspondencia del juego profesional con los contenidos de las didácticas particulares.
4. Orientación del juego profesional.
5. Utilización de pasos y secuencias ordenadas en el juego profesional.
6. Propicia la participación protagónica y placentera del estudiante.
7. Control de los logros alcanzados por los estudiantes.

Anexo 10

Guía para la revisión del plan de trabajo metodológico.

Objetivo: Constatar la intencionalidad del trabajo metodológico para el uso del juego profesional en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria.

Aspecto a valorar:

- ✓ Líneas metodológicas que se abordan.
- ✓ Objetivos
- ✓ Diseño e impartición de actividades para el uso del juego profesional en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria.

Anexo 11

Guía para la entrevista a profesores

Objetivo: Constatar la preparación que tienen los profesores acerca del uso del juego profesional en las didácticas particulares.

Cuestionario:

- ¿Qué entiende Usted por juego profesional?
- Argumente el valor formativo del juego profesional en la educación superior.
- Si fuera a trabajar el juego profesional en las didácticas particulares, ¿qué fuentes consultaría?
- ¿Planifica el juego profesional en sus clases? De ser positiva su respuesta: ejemplifique y precise cómo consideró su uso (método, recurso, herramienta u otro); con qué frecuencia lo usa; qué pasos y secuencias ejecuta y cómo controla los logros alcanzados por los estudiantes.
- ¿De qué modo el juego profesional propicia la participación protagónica y placentera del estudiante?

Anexo 12

Guía para la entrevista a directivos

Objetivo: Comprobar el criterio de los directivos acerca de la preparación de los profesores para el uso del juego profesional en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria.

Cuestionario:

1. En las observaciones a clases de las didácticas particulares (asignaturas) realizadas por Ud., ¿ha constatado el uso del juego profesional?, ¿dónde aprecia los principales logros e insuficiencias?
2. ¿Qué aspectos deben ser considerados en la preparación docente-metodológica de los profesores para el uso del juego profesional como estrategia de enseñanza?
3. ¿Cómo valora la preparación docente-metodológica de los profesores para el uso del juego profesional en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria? Fundamente.
4. ¿En el sistema de trabajo metodológico se ha trabajado en función del uso del juego profesional? Fundamente su respuesta.

Anexo 13

Guía para la encuesta a estudiantes y egresados.

Objetivo: Conocer los criterios sobre el uso de los juegos profesionales en las didácticas particulares.

Estimado (a) estudiante o egresado, es muy valioso conocer tus opiniones sobre el tema de investigación relacionado con el uso de los juegos profesionales en las clases.

Se te agradece tu sinceridad y muchas gracias por la colaboración realizada.

Datos generales del encuestado (a).

Estudiante: _____ Año académico: _____ Egresado: _____

Cuestionario

1. ¿En las clases de las didácticas particulares participaste en juegos didácticos, de roles o profesionales¹⁴?

Sí _____ No _____ ¿Qué roles asumiste?

2. Si la respuesta anterior es afirmativa, ¿qué experiencia(s) te aportó para tu actividad profesional?

3. ¿Consideras necesario el uso sistemático de los juegos didácticos, de roles o profesionales en las clases de las didácticas particulares?

Sí _____ No _____

Marca, en orden de prioridad, tus argumentos.

___ Propicia mayor participación en las clases.

___ La clase es una actividad seria.

___ Aprendemos más y mejor.

- Las clases son más dinámicas, amenas, divertidas y participativas.
- El juego en la clase conduce a la indisciplina.
- Constituye un modelo para aplicar juegos en la escuela primaria.
- Implica recreación, disfrute, iniciativa.
- Desarrolla el modo de actuación profesional en un espacio lúdico.
- Es una oportunidad para reflexionar y expresar sentimientos, emociones, formas de pensar y opiniones.

4. En tu formación inicial recibiste como asignaturas las didácticas particulares de la escuela primaria. De los elementos que a continuación se relacionan marca aquellos que consideras pudieran modificar tus profesores para lograr mejores aprendizajes en estas asignaturas.

- Desarrollar más seminarios.
- Desarrollar más clases prácticas.
- Sistematizar el uso de juegos didácticos, de roles o profesionales.
- Desarrollar más clases donde se impartan conferencias.
- Crear espacios lúdicos, interactivos y participativos.
- Desarrollar más clases que conlleven al disfrute del contenido.

Anexo 14

Resultados de la encuesta a estudiantes y egresados.

Objetivo: Ilustrar los resultados integrados de la encuesta a estudiantes y egresados.



Figura 6: Resultados de la encuesta a estudiantes y egresados.

Fuente: elaboración propia

Anexo 15

Guía para la técnica brainstorming o tormenta de ideas

Objetivo: Conocer los criterios de los estudiantes sobre el uso del juego profesional en las clases de didácticas particulares.

Datos de los participantes

Selección del anotador

¿A ustedes les gustaría asumir roles, realizar dramatizaciones y representaciones relacionadas con la profesión en las clases? ¿Por qué?

¿Cómo creen que las clases de las didácticas particulares pueden ser más dinámicas, atractivas y placenteras?

El juego profesional permite la representación de roles profesionales y el modo de actuación ¿Qué creen de su uso en las clases?

Anexo 16

Cuestionario de autoevaluación de los posibles expertos.

Objetivo: Determinar el coeficiente de competencia de los expertos.

Compañero (a), teniendo en cuenta su experiencia profesional se necesita su colaboración en una investigación que se realiza en la Universidad de Matanzas, acerca del uso de los juegos profesionales en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, desde las didácticas particulares.

Años de experiencia profesional: _____ Categoría docente: _____

Categoría científica: _____ Labor que desempeña: _____

Licenciado de la Especialidad: _____

Con el propósito de determinar el coeficiente de competencia que posee en este tema, responda las preguntas siguientes y le agradecemos anticipadamente su colaboración.

1- Marque con una equis (x), en la casilla que le corresponde el grado de conocimientos que usted posee sobre el tema, valorándolo en una escala de 1 a 10. Esta escala es ascendente, por lo que el conocimiento sobre el tema referido crece de 1 a 10.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2- Autovalore el grado de influencia que cada una de las fuentes que le presentamos a continuación, ha tenido en su conocimiento, preparación profesional y criterios sobre el tema.

FUENTES DE ARGUMENTACIÓN	ALTO	MEDIO	BAJO
Dominio y conocimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Primaria.			
Experiencia profesional obtenida.			
Conocimientos del uso del juego profesional en la actualidad.			
Estudio de trabajos de autores nacionales.			
Estudio de trabajos de autores extranjeros			
Conocimiento del estado del problema			
Pertinencia del tema en la actualidad			

Por su colaboración y disposición. Muchas gracias.

Anexo 17**Resultados de la determinación del nivel de competencia de los expertos**

Objetivo: Identificar el coeficiente de competencia de cada experto.

No. Experto	Ka	Kc	K	Categoría
1	0,8	0,9	0,85	Alto
2	0,9	0,7	0,8	Alto
3	0,8	0,85	0,825	Alto
4	0,8	0,8	0,8	Alto
5	0,9	0,95	0,925	Alto
6	0,7	0,9	0,8	Alto
7	0,9	0,8	0,85	Alto
8	0,8	0,9	0,85	Alto
9	0,9	0,7	0,8	Alto
10	0,8	0,85	0,825	Alto
11	0,9	0,75	0,825	Alto
12	0,6	0,9	0,75	Medio
13	0,9	0,95	0,925	Alto
14	0,9	0,75	0,825	Alto
15	0,8	0,85	0,825	Alto
16	0,8	0,85	0,825	Alto
17	0,6	0,95	0,775	Medio
18	0,9	0,8	0,85	Alto

19	0,9	0,75	0,825	Alto
20	0,8	0,85	0,825	Alto
21	0,6	0,95	0,775	Medio
22	0,7	0,9	0,8	Alto
23	0,7	0,95	0,825	Alto
24	0,8	0,8	0,8	Alto
25	0,8	0,95	0,875	Alto
26	0,7	0,75	0,725	Medio
27	0,9	0,7	0,8	Alto
28	0,8	0,85	0,825	Alto
29	0,9	0,95	0,925	Alto
30	0,8	0,8	0,8	Alto

Si $0,8 < K < 1,0$ K Alta

Si $0,5 < K < 0,8$ K Media

Si $K < 0,5$ K Baja

Anexo 18

Guía para la valoración de la propuesta por criterio de expertos.

Objetivo: Valorar los criterios de validez emitidos por los expertos sobre la metodología propuesta para el uso del juego profesional pedagógico en el proceso de formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

Compañero (a) profesor (a): Teniendo en cuenta su experiencia profesional, Usted ha sido seleccionado como experto según lo expresado en el cuestionario de autovaloración anteriormente contestado para presentar sus criterios y colaborar en la investigación que se realiza en la Universidad de Matanzas, acerca del uso del juego profesional pedagógico en el proceso de formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

Años de experiencia profesional: _____ Categoría docente: _____

Categoría científica: _____ Labor que desempeña: _____

Licenciado de la especialidad: _____

Agradecemos la aceptación e información remitida.

a) Una vez analizada la propuesta, para hacer la valoración, usted debe hacer corresponder sus criterios marcando con una (x) en uno de los espacios que comprende una escala de 5 categorías: C1: muy adecuado. (MA), C2: bastante adecuado. (BA), C3: adecuado. (A), C4: poco adecuado. (PA), C5: no adecuado. (NA)

Nº	Aspecto a valorar	C1	C2	C3	C4	C5
1	Definición de la metodología.					
2	Coherencia de la estructura de la metodología y su correspondencia con el objetivo para el que fue creada.					
3	Objetivo de la metodología.					
4	Fundamentación de las fases.					
5	Pertinencia de los procedimientos metodológicos.					
6	Factibilidad de la metodología en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria.					

b) ¿Qué sugerencias o recomendaciones puede ofrecer para el perfeccionamiento de cada uno de los aspectos propuestos a valorar? Tenga el gusto de referirlo a continuación: _____

Gracias por su disposición, colaboración y por su calificada ayuda.

Anexo 19

Resultados de la aplicación de la consulta a expertos.

Objetivo: Valorar los resultados de los criterios de validez emitidos por los expertos sobre la metodología propuesta para el uso del juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria, desde las didácticas particulares.

Aspectos	MA	BA	A	PA	NA	TOTAL
1	8	16	6	0	0	30
2	14	12	4	0	0	30
3	17	10	3	0	0	30
4	10	15	5	0	0	30
5	19	8	3	0	0	30
6	11	13	6	0	0	30

Tabla por porcentaje de valor.

Aspectos	MA	BA	A	PA	NA
1	26.6	53.3	20	0	0
2	46.6	40	13.3	0	0
3	56.6	33.3	10	0	0
4	33.3	50	16.6	0	0
5	63.3	26.6	10	0	0
6	36.6	43.3	20	0	0

Tabla de frecuencias acumuladas.

Aspectos	MA	BA	A	PA	NA
1	8	24	30	0	0
2	14	26	30	0	0
3	17	27	30	0	0
4	10	25	30	0	0
5	19	27	30	0	0
6	11	24	30	0	0

Tabla de frecuencias acumulativas relativas.

Aspectos	MA	BA	A	PA
1	0.2500	0.8000	1.0000	1.0000
2	0.4666	0.8666	1.0000	1.0000
3	0.5666	0.9000	1.0000	1.0000
4	0.3333	0.8333	1.0000	1.0000
5	0.6333	0.9000	1.0000	1.0000
6	0.3666	0.8000	1.0000	1.0000

Anexo 20

Propuesta de juegos profesionales pedagógicos

JUEGOS PROFESIONALES PEDAGÓGICOS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR



Autora: MsC. Omara Eugenia Fernández Artilés

MENSAJE A MAMÁ

Matanzas, 12 de julio de 2018

Año de los sueños alcanzados



Cuando fui a empezar la escuela, estaba inseguro: ¿Tendría que dejar de jugar?

Mamá, me dijiste: Claro que no mi niño, **vas a aprender jugando.**

La maestra siempre me dijo: Olviden el juego, no se puede perder el tiempo, hay que aprender.



Al entrar en la Secundaria, estaba triste, debía pasarme todo el día en la escuela y cambiar en cada turno de profesor: ¿Me dejarían algún rato jugar?

Mamá, me dijiste: Claro cielo, los juegos serán interesantes, te enseñarán y te permitirán alcanzar nuevos conocimientos y variados amigos, **vas a crecer jugando.**

Los profesores y el guía, repetían constantemente: Olviden el juego, están muy grandes para jueguitos, hay que estudiar.



Hoy estoy en el Politécnico, al comenzar, las clases parecían inacabables y el contenido difícil, muchas veces sentía deseos de jugar, avivar el tiempo, sentirme entretenido, motivado. Pensaba: ¿Será que, habrá algún juego para las clases en esta edad?

Mamá, me dijiste: Hijo, claro que los hay, verás que jugarás a interpretar lo que harás cuando trabajes. **Vas a hacerte un hombre jugando.**

Pero, nada, ningún profesor, trae un juego a las clases y si por casualidad, mis compañeros y yo tratamos de jugar en ellas, los profesores nos dicen: Ya ustedes son muy hombres para estar jugando.

Dime mamá, tú que no mientes: ¿Se puede aprender jugando?

Tu hijo.

“Para actuar con actitud lúdica no se necesitan recetas, y es seguro que nadie estará en condiciones de darlas; jugar es actuar, es imaginar, es reproducir, es crear, es relacionarse, es ayudar...”.

Villalón, 2013

PRESENTACIÓN

En una época donde el desarrollo tecnológico, la conquista del espacio y el empleo de la energía nuclear son logros alcanzados por el ser humano, el reconocimiento y uso del juego es expresión de la cultura, la humanidad y las relaciones sociales a las que no puede renunciar el hombre.

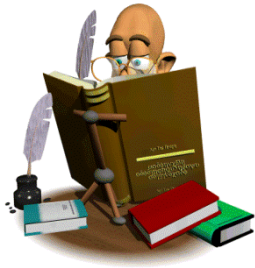
El juego es una manera más amena, inteligente y sencilla de aprender, por eso se diferencia de otras actividades humanas como el trabajo, el estudio, el deporte; si no conoces su valor, en cualquier edad, te limitas de disfrutar sus virtudes y contribución al crecimiento personal.

En la educación superior el juego tiene un alto valor formativo, en particular el uso del juego profesional pedagógico tiene gran importancia en la formación profesional pedagógica pues posibilita que mediante la representación de la práctica educativa los futuros maestros, en su formación inicial, se entrenen en el manejo de situaciones profesionales concretas a partir de asumir los roles profesionales que exige la actividad lúdica de manera anticipada.

Desde este punto de vista se parte de reconocer el juego como actividad humana, que al concretarse a la educación superior se le denomina juego profesional y que al realizarse en carreras pedagógicas, como la Licenciatura en Educación Primaria adquiere un carácter pedagógico.

Este material ofrece a los profesores de la carrera una opción para transformar la docencia universitaria mediante juegos profesionales pedagógicos, de manera que se posibilite al estudiante un aprendizaje vivencial y placentero y con ello, se contribuya a su desempeño profesional y a la formación de una actitud lúdica. Se espera que, partir de los ejemplos que se ofrecen, puedan crear otros juegos y los incorporen como modo de pensar y actuar en la asignatura que imparten.

La autora.



SUGERENCIAS PARA SU USO

Profesor: Conocer qué es el juego profesional pedagógico y cómo puede usarse como estrategia de enseñanza en la docencia universitaria te facilitará lograr nuevas miradas a tu preparación de asignaturas, sobre todo en las didácticas particulares, asignaturas que permiten dotar al futuro maestro de las herramientas necesarias para dirigir un proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador en la escuela primaria.

Juego profesional pedagógico: es la actividad que basada en la modelación lúdica concibe el profesor para que el estudiante en formación inicial simule o represente anticipadamente, en el grupo, roles profesionales de una profesión pedagógica, expresados en sus funciones profesionales, en un ambiente agradable desde una posición creativa, vivencial y dinámica.

En tal sentido, se reconoce que el uso del juego profesional pedagógico tiene gran importancia en la formación profesional pedagógica pues posibilita que, mediante la representación de roles profesionales, los maestros en su formación inicial, resuelvan situaciones en un ambiente dinámico, vivencial y recreativo.

El uso del juego profesional pedagógico en las clases permite a los futuros maestros comprender los contenidos vinculados al proceso de enseñanza-aprendizaje de manera entretenida y vivencial, por medio de una actividad que les permite asumir un rol profesional, en forma práctica y lúdica, en una situación concreta, trabajando en equipo y utilizando variados medios.

La diversidad de juegos profesionales pedagógicos, resulta tan variada como las situaciones propias del perfil profesional pedagógico seleccionado. En el caso particular de la profesión del maestro primario pueden ser recreadas en ellos: atención a la diversidad, caracterizaciones y estrategias de atención educativa, estudios de casos, reuniones o talleres de orientación familiar, formas de asesoramiento y trabajo metodológico, clases de diversas asignaturas, eventos

científicos, colectivos de grado, de ciclo, consejos de dirección en la escuela, visitas de labor social, entrega pedagógica, entre otras.

Los roles profesionales que se asumen en este sentido, son propios del perfil profesional pedagógico. En esta propuesta se corresponden están relacionados con los de la escuela primaria y su esfera de actuación, los cuales pueden ser: maestro en diferentes contextos: urbano y rural, tanto en centros seminternos, internos y mixtos como maestro en aulas hospitalarias; director; metodólogo; docente en Palacios de Pioneros y Escuelas Pedagógicas y padres.

Es importante destacar que un mismo juego profesional pedagógico puede ser usado en una u otra didáctica particular, solo partiendo de una situación de aprendizaje diferente que responda al contenido a tratar para alcanzar el objetivo propuesto. Por lo que en este material encontrarás ejemplos de diferentes situaciones de aprendizaje de las diversas asignaturas.

La organización del trabajo en grupos, que parte de una preparación individual, es esencial para la calidad del cumplimiento de los objetivos del programa y el tratamiento a los contenidos a partir de la determinación del problema profesional. En este sentido, el juego profesional pedagógico es un espacio lúdico que propicia la reflexión, la interpretación, el análisis, el intercambio y la sistematización de la teoría y la práctica. Esto permite realizar síntesis y generalizaciones de los contenidos abordados, vincular los aspectos analizados a las experiencias o vivencias de la práctica profesional, de forma tal que se enriquezca la discusión y se socialicen las experiencias.

Se sugiere para su uso la elaboración de una guía de orientación pues constituye una ayuda para los estudiantes. Su objetivo es ofrecer todas las indicaciones necesarias para la organización, planificación y ejecución del juego, así como las orientaciones acerca del contenido y la búsqueda de la información que se necesita. La guía garantiza la adecuada ejecución del juego profesional pedagógico. Al respecto, debe cumplir los siguientes requisitos:

- Orientadora de los aspectos que deben conocer los estudiantes para organizar y ejecutar el juego profesional pedagógico.

· Portadora de una estructura que contenga el tema objeto de estudio, objetivo del juego, asunto, tipo de juego, orientaciones generales para preparar el contenido a tratar, orientaciones para organizar el juego, bibliografía y evaluación.

Las orientaciones generales, como parte de la guía, deben ubicar al estudiante en el contenido objeto de estudio, si se trata de una nueva materia, de consolidación o profundización y la bibliografía correspondiente, así como las actividades que debe realizar, entre las que pueden estar: fichado, resumen, cuadro comparativo y esquemas.

Las orientaciones para organizar el juego deben ser precisas, contentivas de la situación de aprendizaje como punto de partida, los roles profesionales a representar, de cómo prepararse en la función de cada uno y la organización del aula para la ejecución del juego.

La guía de orientación del juego profesional pedagógico debe ser orientada en una clase previa. Con ella el profesor, comprueba si se comprende lo que se orienta y si es necesario ofrecer ayuda en la distribución de los roles profesionales que se van a representar. Hace una propuesta, que se debe analizar y aprobar en el grupo, de los estudiantes que participan en el juego y su función en él, si es necesario.

La idea es que en cada clase se use un juego profesional pedagógico y se oriente una guía que facilite el próximo, de manera que la preparación de asignatura quede diseñada a partir del uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza que facilite el aprovechamiento del valor formativo de este, el cual se puede resumir en los siguientes planteamientos, entre otros:

✚ Facilita la creación de ambientes de aprendizajes vivenciales, donde se articulan la investigación y la reflexión generando placer, movilizándolo al sujeto, desarrollando la creatividad, la curiosidad y la imaginación, asimismo activa el pensamiento, favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.

✚ Facilita la creación de situaciones propias de la profesión, la toma de decisiones para la solución de problemas profesionales y el desarrollo del modo de actuación de la actividad laboral futura convirtiendo el proceso enseñanza-aprendizaje en un

momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase de manera de proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje.

✚ Proporciona oportunidades para el desarrollo de la actitud lúdica, la que se comprende como una cualidad de sentir gusto por el uso del juego para aprender y hacer sentir bien a los participantes. Posibilita, además el diseño de escenarios de aprendizaje integrados por propuestas de ingeniosas y atractivas actividades que promuevan la resolución de tareas de forma innovadora y colaborativa.

✚ Favorece la motivación y consolidación del contenido, así como el control del cumplimiento de los objetivos propuestos en espacios de aprendizajes ricos en comunicación, libertad de expresión, colaboración e interacción en grupos. Permite comprobar la realización del trabajo independiente, motivar otras clases, consolidar y ampliar conocimientos, comprobar si los procesos científicos son asimilados por los educandos o para establecer si se cumplieron o no los objetivos trazados.

En resumen, el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza se erige como una nueva opción de concebir el proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria. Estos ejemplos solo constituyen una propuesta de trabajo que es el resultado de la experiencia de la autora en esta investigación, pero su verdadero valor metodológico está en que les permita a los profesores la creación de otros juegos.

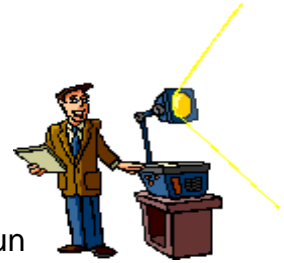
Te invitamos a disfrutar de sus ventajas.

JUEGOS PROFESIONALES PEDAGÓGICOS

✚ **Nombre del juego: NOTICIERO PEDAGÓGICO**

Asignatura: Didáctica de la Lengua Española

Contenido a tratar: Métodos para la enseñanza de la lectoescritura.



Situación de aprendizaje: Las maestras de primer grado de un municipio de tu provincia plantean que para la enseñanza de la lectoescritura solo conocen el método fónico-analítico-sintético. Ayuda a estas maestras realizando una búsqueda on line acerca de los métodos que pueden emplearse en este sentido. Prepárate para hacer una exposición de ello.

Roles profesionales que se asumen: periodista principal, reporteros por países, maestros, invitados. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenario/s que se representa en el juego: noticiero de televisión

Descripción del juego: Se dispone el local de manera que simule un set de entrevista de televisión. El periodista principal presenta el tema y a los reporteros que representan diferentes países, así como los invitados. Le concede la palabra a cada uno de los participantes.

Reglas de juego: Tiene que estar representado al menos un país de cada continente, la exposición de los reporteros debe tener una duración máxima de diez minutos y apoyarse en materiales gráficos y audiovisuales; el periodista principal debe hacer conclusiones parciales, los reporteros deben ser creativos con el uso de los invitados, los invitados deben explicar al menos una temática o idea de la práctica pedagógica.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben decir con una palabra cómo se sienten.

VARIANTES

1 Asignatura: Didáctica de la Matemática

Contenido a tratar: Vías de elaboración de los números naturales (mediante la vía del cardinal, por la vía del sucesor, y aplicando los conocimientos del sistema de posición decimal).

Situación de aprendizaje: Las maestras de primer grado de un municipio de tu provincia plantean que para la elaboración de los números naturales solo conocen la vía del cardinal. Ayuda a estas maestras realizando una búsqueda online acerca de las vías que pueden emplearse para el tratamiento de este contenido. Prepárate para hacer una exposición de ello.

2 Asignatura: Didáctica de las Ciencias Naturales.

Contenido a tratar: Métodos de enseñanza de las Ciencias Naturales.

Situación de aprendizaje: Las maestras de quinto grado de un municipio de tu provincia plantean que para la enseñanza de las Ciencias Naturales solo conocen los métodos de observación y experimentación. Ayuda a estas maestras realizando una búsqueda online acerca de los métodos que pueden emplearse en este sentido. Prepárate para hacer una exposición de ello.

3 Asignatura: Didáctica de la Geografía de Cuba.

Contenido a tratar: Las formas de organización de la enseñanza en el desarrollo de los contenidos geográficos.

Situación de aprendizaje: Las maestras de sexto grado de un municipio de tu provincia plantean que para la enseñanza de los contenidos geográficos solo conocen como forma de organización: la clase. Ayuda a estas maestras realizando una búsqueda online acerca de las formas de organización que pueden emplearse en este sentido. Prepárate para hacer una exposición de ello.

+ Nombre del juego: **ECOJUEGO.**

Asignatura: Didáctica de la Geografía de Cuba

Contenido a tratar: Enfoque y tratamiento didáctico a la cultura medioambiental desde la asignatura.



Situación de aprendizaje: La comunidad donde está enclavada la escuela donde te desempeñas como profesional de la educación tiene serios problemas medioambientales. Diagnostica estos problemas y determina las consecuencias que pueden generar. Fundamenta la necesidad de proteger el medioambiente desde el punto de vista social, psicológico y pedagógico y elabora un plan de acciones para su erradicación o disminución.

Roles profesionales que se asumen: Director, jefe de ciclo o maestro, invitados, ECO. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenarios en los que se desarrolla el juego: salón de exposición en la universidad y escuela-comunidad

Descripción del juego: Se prepara el local de manera que los participantes conformen tres grupos, identificados por colores: El estudiante que hace de ECO, dirige el juego por lo que ubica un color para cada lugar (2) que ocuparán los grupos y el color blanco para el lugar de los invitados, los participantes seleccionan, por el color de preferencia, en que grupo se situarán. Durante la ejecución, los maestros investigadores, desde las posiciones asumidas, presentan el problema diagnosticado, fundamentan sus consecuencias, presentan el plan de acciones. En un momento posterior *ejecutan* las acciones elaboradas.

Reglas del juego: Los problemas y el plan de solución tienen que estar contextualizados a la escuela donde se desempeñan. Mostrar evidencias documentales de los problemas. Los ponentes deben ser creativos con el uso de los invitados, los invitados deben tener participación en el tratamiento de la temática. El personaje de ECO dirige el juego, por lo que lo inicia y realiza las conclusiones finales.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local, formar un círculo y valorar el juego con (P,N, I).

🚩 **Nombre del juego: SIMPOSIO INTERNACIONAL**

Asignatura: Didáctica de la Matemática

Contenido a tratar: Tratamiento al cálculo escrito con números naturales.



Situación de aprendizaje: En el mes de noviembre se celebra en la Universidad de Matanzas el Evento Internacional “La Matemática, la Estadística y la Computación: su enseñanza y aplicaciones”. Los estudiantes de la carrera de Primaria han sido invitados a participar en un encuentro con jóvenes que estudian esta carrera en otros países. Ficha cómo se ofrece tratamiento al cálculo escrito con números naturales y prepárate para un intercambio el día del evento.

Roles profesionales que se asumen: organizador, moderador, director, jefe de ciclo, maestros de escuela primaria, metodólogos, invitados. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenario/s que se representa en el juego: evento científico

Descripción del juego: El desarrollo del juego funciona como un evento científico donde el organizador da la bienvenida a los participantes e insiste en la necesidad de situarse formando un **cuadrado**, uno de los lados de este será para los panelistas que representan a diferentes países, quienes se ubican primero, dirigidos por un moderador estos exponen su trabajo de investigación.

Reglas de juego: Tiene que estar representado al menos un país de cada continente, la exposición debe tener una duración máxima de diez minutos y apoyarse en materiales gráficos y audiovisuales; el moderador debe hacer conclusiones parciales. Los ponentes deben ser creativos con el uso de los invitados, los invitados deben tener participación en el tratamiento de la temática. El organizador realizará las conclusiones finales del evento y entregará los certificados de participación, reconociendo los mejores trabajos.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben decir con una palabra cómo se sienten.

VARIANTES

1 **Asignatura:** Didáctica de la Historia de Cuba

Contenido a tratar: Formación de una cultura histórica, componente esencial de la cultura general integral en las nuevas generaciones a partir de la formación de sentimientos de cubanía, amor y orgullo por la Patria, la Revolución y sus símbolos, así como el respeto y admiración por los líderes, héroes y mártires, el deseo de seguir su ejemplo y manifestar sentimientos de repudio al imperialismo.

Situación de aprendizaje: En el mes de octubre se celebra en la Universidad de Matanzas el Evento Internacional “Maestro y Sociedad”, convocado por la Asociación de Pedagogos de Cuba. Los estudiantes de la carrera de Primaria han sido invitados a participar en un encuentro con jóvenes que estudian esta carrera en otros países. Ficha cómo se ofrece tratamiento a la formación de una cultura histórica, componente esencial de la cultura general integral en las nuevas generaciones y formación de sentimientos de cubanía, amor y orgullo por la Patria, la Revolución y sus símbolos, así como el respeto y admiración por los líderes, héroes y mártires, el deseo de seguir su ejemplo y manifestar sentimientos de repudio al imperialismo. Prepárate para un intercambio el día del evento.

2 **Asignatura:** Educación Cívica y su enseñanza

Contenido a tratar: El proceso de surgimiento y desarrollo de la Nación. Principales momentos de la historia Constitucional de Cuba.

Situación de aprendizaje: En el mes de mayo se celebra en la Universidad de Matanzas el Evento Internacional “X Simposio Iberoamericano de educación y cultura”. Los estudiantes de la carrera de Primaria han sido invitados a participar en un encuentro con jóvenes que estudian esta carrera en otros países. Ficha cómo se ofrece tratamiento al proceso de surgimiento y desarrollo de la Nación. Principales momentos de la historia Constitucional de Cuba. Prepárate para un intercambio el día del evento.

3 **Asignatura:** Didáctica de la Educación Plástica

Contenido a tratar: Apreciación de las obras de arte.

Situación de aprendizaje: En el mes de febrero se celebra en la Universidad de Matanzas el Taller Internacional “Maestros ante los retos de siglo XXI”. Los estudiantes de la carrera de Primaria han sido invitados a participar en un encuentro con jóvenes que estudian esta carrera en otros países. Ficha cómo se ofrece tratamiento a la apreciación de las obras de arte en clases de las diferentes asignaturas. Prepárate para un intercambio el día del evento.

Nombre del juego: SEMINARIO A PADRES

Asignatura: Didáctica de la Lengua Española

Contenido a tratar: Desarrollo de la expresión oral: dicción, pronunciación y uso correcto del lenguaje, así como la fluidez y solidez al expresar criterios.



Situación de aprendizaje: JAMT es un escolar que está en segundo grado. Presenta omisión de /s/, /ñ/ /j/, y sustituye // por /r/; /k/ por /t/; /t/ por /d/. Sus padres quieren que deje la escuela pues dicen que nunca aprenderá a hablar y leer bien. Prepara una sesión de trabajo con los padres de este niño en la cual le des los argumentos para que continúe en la escuela. Modela actividades que pueden realizar con él en la casa.

Roles profesionales que se asumen: maestro, familia (madre, padre, abuela, tíos, hermanos), logopeda, Jefe de ciclo, director, Adasué (personaje ficticio).

Escenario/s que se representa en el juego: aula o gabinete logopédico.

Descripción del juego: Se organiza el juego en un local que simule un gabinete logopédico o un aula de primer grado que la forma de ubicar el mobiliario facilite la creación de un círculo donde los jugadores formen un gran equipo. El Adasué es el personaje que dirigirá el juego y demostrará cómo los padres pueden lograr la inclusión de sus hijos en nuestro sistema educativo a partir del conocimiento que poseen sus especialistas. Desde un ambiente agradable se propicia un intercambio con la familia del niño donde el maestro y el logopeda le den argumentos suficientes para la decisión final. En tanto los padres también

defenderán sus ideas. El director y el jefe de ciclo emitirán criterios e ilustrarán con otras experiencias.

Reglas de juego: Los roles profesionales de maestro y logopeda serán asumidos por diferentes estudiantes, se debe demostrar cómo realizar las actividades para el tratamiento al lenguaje. El director y el jefe de ciclo deben presentar al menos dos experiencias.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben decir con una palabra cómo se sienten.

✚ **Nombre del juego: TIEMPO MUSICAL.**

Asignatura: Didáctica de la Educación Musical

Contenido a tratar: Integración de los componentes de la Educación Musical en la planificación de actividades prácticas.

Situación de aprendizaje: Los maestros de una escuela primaria se lamentan porque les exigen vincular la asignatura Educación Musical con las restantes y no saben cómo hacerlo. Busca las canciones infantiles que se orientan en el programa de esta asignatura en el grado, que pueden emplearse en la motivación o el tratamiento de los contenidos del resto de las asignaturas que impartes en tu aula de la escuela primaria. Trae la audición de la canción. Fundamenta y ejemplifica su uso a partir de una clase de cualquiera de estas asignaturas.

Roles profesionales que se asumen: maestro, jefe de ciclo, director, jurado.

Escenario/s que se representa en el juego: aula de escuela primaria, salón de acto.

Descripción del juego: El juego se desarrolla en un espacio que permita a los participantes mirarse las caras, intercambiar y reflexionar sobre la temática y lo presentado, puede ser en círculo o en forma de herradura. Los maestros presentan, ante un jurado, canciones que pueden emplearse para impartir las asignaturas de la escuela primaria a partir de su demostración en una clase. Los integrantes del jurado evalúan la presentación. El director y el jefe de ciclo emiten criterios e ilustran con otras experiencias.



Reglas de juego: Los roles profesionales de maestro serán asumidos por diferentes estudiantes, se debe demostrar cómo realizar la vinculación de la canción en la clase y cantarla con la audición. Todos los jurados evaluarán cada presentación con una categoría de hasta 5 puntos, que la enseñarán al terminar la presentación levantando una tarjeta (Tendrán tarjetas con los números 1, 2, 3, 4, 5). El director y el jefe de ciclo deben presentar al menos una experiencia.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local, formar un círculo y aplaudir su actuación.

✚ **Nombre del juego: ESCUELA INCLUSIVA**

Asignatura: Didáctica de la Lengua Española

Contenido a tratar: Atención a la diversidad para el desarrollo del lenguaje.



Situación de aprendizaje: ALR es una escolar que presenta severos daños en la audición y la visión desde los primeros meses de vida, lo que ha limitado el desarrollo de su lenguaje. Al cumplir la edad escolar su mamá la matricula en la escuela primaria más cercana al hogar. Venció con muchas dificultades el grado preescolar y al comenzar primero la maestra manifiesta con gran preocupación que no está preparada para darle clases a un alumno con esas características. Busca todos los argumentos que puedes darle a esta maestra para que cambie su opinión. Modela una actividad multinivel para la atención a la diversidad donde consideres la atención a este escolar.

Roles profesionales que se asumen: maestro, jefe de ciclo, director, logopeda, especialistas del Centro de Diagnóstico y Orientación, invitados, Angelsué (personaje ficticio). Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenario/s que se representa en el juego: aula de escuela primaria o gabinete.

Descripción del juego: Se organiza el juego en un local que simule un gabinete o un aula de primer grado de manera que la forma de ubicar el mobiliario facilite la

creación de un círculo donde los jugadores formen un gran equipo. El juego consiste en organizar un intercambio profesional con la maestra y especialistas que ofrezcan elementos suficientes para que la maestra cambie de opinión. En tanto los especialistas e invitados facilitarán la modelación de una actividad multinivel para la atención a la diversidad donde se considere la atención a este escolar. El director y el jefe de ciclo emitirán criterios e ilustrarán con otras experiencias. El Angelsué (personaje ficticio), dirigirá el intercambio y guiará a la maestra para enfrentar sus miedos y preocupaciones demostrándole que para eso están los especialistas que la orientarán y los directivos que la apoyarán.

Reglas de juego: Los roles de especialistas serán asumidos por diferentes estudiantes, se debe demostrar cómo ofrecer atención a la diversidad considerando la atención a este escolar. Demostrar el trabajo con la inclusión en el salón de clases. Solo habrá un ganador si se logra convencer a la maestra con la claridad y precisión de los argumentos y la ejemplificación de la actividad multinivel. El Angelsué debe ser muy creativo en su interpretación.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local, formar un círculo y con las manos enlazadas decir una palabra que valore el juego realizado.

🚩 **Nombre del juego: TIEMPO DE ENSEÑAR**

Asignatura: Didáctica de la Historia de Cuba

Contenido a tratar: Importancia de la enseñanza de la Historia Nacional en su vínculo con la local en el contexto de la escuela primaria a partir del conocimiento del asentamiento aborigen en Cuba.

Situación de aprendizaje: En la asignatura Historia de Cuba en quinto grado se estudia el asentamiento de la población aborigen en nuestro territorio. Modela una clase donde ofrezcas tratamiento a este contenido, demuestra su vinculación con la localidad. Demuestra la importancia de la relación entre los elementos mediatizadores y los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje en la modelación e impartición de la clase.



Roles profesionales que se asumen: maestros, jefe de ciclo, director, metodólogos, invitados. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenario/s que se representa en el juego: aula de escuela primaria.

Descripción del juego: El juego tiene dos momentos fundamentales uno donde todos los participantes guiados por el jefe de ciclo disfrutan de una clase, para lo cual seguirán las orientaciones de organización del local que indique el maestro, quien impartirá una clase de Historia de Cuba donde se demuestre el vínculo de la Historia Nacional con la local a partir del conocimiento del asentamiento aborigen en Cuba. El segundo momento se dedica, dirigido por el jefe de ciclo, aun intercambio profesional con el maestro, en el que participarán los diferentes especialistas que propiciarán un análisis sobre la calidad de la clase impartida a partir de la relación entre los elementos mediatizadores y los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para este momento el resto de los participantes deben unirse en tríos y participar en el análisis teniendo en cuenta el trabajo en grupos.

Reglas de juego: se designará un solo jefe de ciclo y un maestro y los restantes roles serán asumidos por diferentes estudiantes. Se debe demostrar cómo impartir una clase y propiciar el análisis de manera que todos participen con opiniones, debe observarse el trabajo en grupos.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben valorar con tres palabras el juego (P, N, I).

✚ **Nombre del juego: Entre dos**

Asignatura: Didáctica de las Ciencias Naturales

Contenido a tratar: La observación de objetos, fenómenos y procesos de la naturaleza y de la sociedad. Excursiones

Situación de aprendizaje: Uno de los objetivos a alcanzar con el programa de Ciencias Naturales en quinto grado es que los alumnos formen un sistema de conceptos acerca de su entorno, cómo este cambia y se transforma y cuáles son



los elementos materiales que lo integran. Su asimilación exige un nivel determinado de abstracción y, según la forma en que se trabaje metodológicamente, se logrará el desarrollo del pensamiento en los niños y la integración de conceptos acerca de los objetos, los fenómenos y los procesos de la envoltura geográfica. La excursión docente es una forma de organización que facilita el trabajo con este contenido, por lo que tú como maestro debes conocer su fundamento didáctico-metodológico. Planifica un taller con los padres de tus alumnos donde los motives a realizar excursiones con sus hijos que les permitan conocer su entorno y los preparen para la excursión docente que después tú guiarás.

Roles profesionales que se asumen: maestros, padres, invitados. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenario/s que se representa en el juego: escuela primaria, aula, local de la comunidad.

Descripción del juego: El juego se organiza con la formación de dos grupos, uno lo integrado por los maestros y otro por los padres. Para conformar los grupos a cada participante se le comunicará que puede correr en dos direcciones, en cada lado hay una tarjeta: hacia la derecha o a la izquierda. Cuando todos se hayan agrupado alrededor de la tarjeta esta se volteará y se conocerá a qué equipo pertenece: Padres o maestros. Entonces el juego tendrá dos momentos uno donde los maestros expondrán lo relacionado con la observación de objetos, fenómenos y procesos de la naturaleza y de la sociedad y las excursiones. Expondrán criterios teórico-metodológicos sobre la excursión y contarán vivencias y experiencias anteriores.

El otro momento lo desarrolla un maestro seleccionado, es un taller a padres para orientar a la familia sobre la importancia de aprovechar cada paseo o recorrido con sus hijos para la observación e intercambio sobre su entorno, cómo este cambia y

se transforma y cuáles son los elementos materiales que lo integran. Se ofrecerán diferentes opciones para dirigir esta observación e intercambio de manera amena, educativa y divertida. En tanto, los padres también expondrán sus ideas y experiencias.

Reglas de juego: El lado donde se ubiquen los maestros comenzará jugando, mientras el de los padres permanecerán atentos y se activará en el segundo momento del juego. En el primer momento los maestros demostrarán cómo realizar las excursiones o paseos de manera instructiva y educativa. En el segundo momento se realizará el intercambio con la familia.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local, formar un círculo con las manos enlazadas y girar la ronda cantando una canción, previamente seleccionada.

🚩 **Nombre del juego: FESTICLA**

Asignatura: Educación Laboral y su enseñanza.

Contenido a tratar: Trabajos de modelado y de dibujo, la realización de excursiones y otras formas de propiciar la asimilación de conocimientos.



Situación de aprendizaje: Pronto se celebrará el Festival de clases, donde maestros de diferentes escuelas de tu municipio concursan por ganar y poder representar a la provincia a nivel nacional. Tú eres seleccionado por tu consejo de dirección para concursar con la impartición de una clase. Modela e imparte una clase de la asignatura Educación Laboral, que demuestre el trabajo con el modelado y el dibujo o la realización de excursiones. Prepárate para el concurso.

Roles profesionales que se asumen: concursantes, organizador del evento, jurados, invitados. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenario/s que se representa en el juego: salón de evento.

Descripción del juego: El desarrollo del juego funciona como un concurso de participación, el organizador del evento da la bienvenida va seleccionando al azar a los concursantes, para ello tendrá en una cesta tarjetas con el nombre de los meses del año, los tres primeros que seleccione permitirán por el mes de nacimiento determinar los tres concursantes, los cuales serán los maestros que impartirán sus clases. Estos tendrán la posibilidad de nombrar dos jurados cada uno, el jurado conformado determinará los ganadores y premiados y serán creativos en el uso de los invitados. Se emplearán todos los materiales y medios que facilitan el desarrollo de las clases.

Reglas de juego: Los concursantes no deben ser más de tres, los invitados deben de estar preparados para exponer sus experiencias, el jurado (seis) debe premiar la actividad y usar creativamente a los invitados, el organizador conducirá la participación. La presentación debe tener una duración máxima de veinte minutos y apoyarse en materiales gráficos y audiovisuales. Los invitados deben tener participación en el tratamiento de la temática. Se alcanzarán tres premios: El Sol, la Luna y una Estrella.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben decir con una palabra cómo se sienten.

VARIANTES

1 **Asignatura:** Didáctica de las Ciencias Naturales

Contenido a tratar: El estudio de las efemérides y de las principales etapas de la Historia de Cuba en el primer ciclo. (El Mundo en que Vivimos)

Trabajos de modelado y de dibujo, la realización de excursiones y otras formas de propiciar la asimilación de conocimientos.

Situación de aprendizaje: Pronto se celebrará el Festival de clases, donde maestros de diferentes escuelas de tu municipio concursan por ganar y poder representar a la provincia a nivel nacional. Tú eres seleccionado por tu consejo de dirección para concursar con la impartición de una clase. Modela e imparte una clase de la asignatura El Mundo en que Vivimos, que demuestre el trabajo con las

efemérides y de las principales etapas de la Historia de Cuba en el primer ciclo. Prepárate para el concurso.

2 **Asignatura:** Didáctica de la Matemática

Contenido a tratar: Formas de solucionar las ecuaciones en los primeros grados de la Educación Primaria.

Situación de aprendizaje: Pronto se celebrará el Festival de clases, donde maestros de diferentes escuelas de tu municipio concursan por ganar y poder representar a la provincia a nivel nacional. Tú eres seleccionado por tu consejo de dirección para concursar con la impartición de una clase. Modela e imparte una clase de la asignatura Matemática, que demuestre formas de solucionar las ecuaciones en los primeros grados a través de reflexiones lógicas: de forma intuitiva, mediante tanteo y mediante la aplicación de conocimientos matemáticos. Prepárate para el concurso.

3 **Asignatura:** Didáctica de la Educación Musical.

Contenido a tratar: Montaje de canciones infantiles.

Situación de aprendizaje: Pronto se celebrará el Festival de clases, donde maestros de diferentes escuelas de tu municipio concursan por ganar y poder representar a la provincia a nivel nacional. Tú eres seleccionado por tu consejo de dirección para concursar con la impartición de una clase. Modela e imparte una clase de la asignatura Educación Musical, que demuestre el trabajo con el montaje de canciones infantiles en el primer ciclo¹. Prepárate para el concurso.

🌐 Nombre del juego: GEOCUBA



Asignatura: Didáctica de la Geografía de Cuba

Contenido a tratar: Tratamiento metodológico para el trabajo con los diferentes materiales cartográficos y otros medios: mapas temáticos, esquemas, información estadística y los gráficos.

¹En el tercer perfeccionamiento el primer ciclo comprende los grados primero y segundo, a pesar de ello la clase se puede preparar hasta el cuarto grado, según la actual estructura de la escuela primaria.

Situación de aprendizaje: Para el festival de clases nacional, además del concurso de clases se hacen actividades didácticas que propician el desarrollo de conocimientos y contribuyen a la preparación de los participantes. Los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Educación Primaria han sido seleccionados para realizar un panel informativo sobre el trabajo con los diferentes materiales cartográficos y otros medios: mapas temáticos, esquemas, información estadística y los gráficos, en la asignatura didáctica de la Geografía de Cuba. Ficha cómo se ofrece este tratamiento y prepárate para ilustrarlo el día del evento. Prepara materiales ilustrativos y de consulta que sustenten tu exposición. Preséntalos.

Roles profesionales que se asumen: moderador, panelistas, maestros de escuela primaria, metodólogos, invitados. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenario/s que se representa en el juego: sesión plenaria

Descripción del juego: El desarrollo del juego funciona como una sesión plenaria de un evento estudiantil. El local seleccionado forma parte de los organizados para este acontecimiento. El moderador realiza la presentación de la sesión e invita a acreditarse, lo que se hará entregando una ficha con nombres y apellidos y grado que imparte en la escuela primaria. Luego mezclará las tarjetas y las dividirá en tres grupos: panelistas, maestros y metodólogos e invitados. De esta forma quedarán distribuidos los roles profesionales a representar en el juego. Así este funciona como un momento del evento, dedicado una sesión plenaria en el cual se desarrolla un panel, que dirige un moderador y donde los panelistas, que representan a maestros de escuelas primarias seleccionados desarrollarán la temática. Se apoyarán en el segundo y tercer grupo que expondrán experiencias de su trabajo. Se presentarán los materiales que como parte del proceso de investigación se confeccionaron para la consulta de esta temática.

Reglas de juego: Tiene que estar representado al menos por cinco panelistas, la exposición debe tener una duración máxima de quince minutos y apoyarse en

materiales gráficos y audiovisuales; el moderador debe hacer conclusiones parciales. Los ponentes deben ser creativos con el uso de los invitados, los invitados deben tener participación en el tratamiento de la temática.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben decir con una palabra cómo se sienten.

VARIANTES

1 **Asignatura:** Didáctica de las Ciencias Naturales

Contenido a tratar: Tratamiento metodológico para el trabajo con los diferentes medios en la asignatura El Mundo en que Vivimos: almanaque de la Naturaleza, mapas, esfera, maquetas y láminas.

Situación de aprendizaje: Para el festival de clases nacional, además del concurso de clases se hacen actividades didácticas que propician el desarrollo de conocimientos y contribuyen a la preparación de los participantes. Los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Educación Primaria han sido seleccionados para realizar un panel informativo sobre el trabajo con los diferentes medios que se utilizan en la asignatura El Mundo en que Vivimos: almanaque de la Naturaleza, mapas, esfera, maquetas y láminas. Ficha cómo se ofrece este tratamiento y prepárate para ilustrarlo el día del evento. Prepara los medios ilustrativos y de consulta que sustenten tu exposición. Preséntalos.

2 **Asignatura:** Didáctica de Lengua Española

Contenido a tratar: Tratamiento metodológico para el trabajo con los diferentes medios de la asignatura Lengua Española: componedor individual y colectivo, Tarjeta didáctica con letra cursiva y de imprenta, diccionario, prontuario, fichero, alfabeto.

Situación de aprendizaje: Para el festival de clases nacional, además del concurso de clases se hacen actividades didácticas que propician el desarrollo de conocimientos y contribuyen a la preparación de los participantes. Los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Educación Primaria han sido seleccionados para realizar un panel informativo sobre el trabajo con los diferentes medios que se utilizan en la asignatura Lengua Española: componedor individual y colectivo,

Tarjeta didáctica con letra cursiva y de imprenta, diccionario, prontuario, fichero, alfabeto. Ficha cómo se ofrece este tratamiento y prepárate para ilustrarlo el día del evento. Prepara los medios ilustrativos y de consulta que sustenten tu exposición. Preséntalos.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben decir con una palabra cómo se sienten.

✚ **Nombre del juego: ENTREVISTANDO**

Asignatura: Didáctica de la Educación Plástica

Contenido a tratar: La utilización de la tecnología educativa en la preparación de la asignatura Educación Plástica. Elementos del lenguaje cinematográfico. El programa audiovisual en la escuela primaria.



Situación de aprendizaje: Todos los jueves en tu escuela primaria se realiza el colectivo de grado al que perteneces como maestra de cuarto grado. Este, lo dedicarán a la preparación de la asignatura Educación Plástica, teniendo en cuenta, como ya conoces, la utilización de la tecnología educativa. Prepárate para diseñar las actividades a partir del uso del programa audiovisual y su concreción en el proceso de enseñanza de esta asignatura.

Roles profesionales que se asumen: maestros del grado, jefe de ciclo, público y conductor.

Escenario/s que se representa en el juego: Set de entrevista en TV

Descripción del juego: El juego se desarrolla como una entrevista en TV, en la cual el conductor de un programa televisivo aborda un tema relacionado con el uso de la tecnología educativa en la asignatura Educación Plástica. Para ello guiará el diálogo a través de diferentes preguntas que permitirán conocer detalles sobre la planificación y preparación de esta asignatura a partir del programa audiovisual. Las interrogantes serán respondidas por los jugadores que representan al jefe de ciclo y a los maestros del grado. Se presentarán diferentes ideas sobre cómo planificar cada clase atendiendo a la formulación de los objetivos a alcanzar, selección de los contenidos, métodos y medios de

enseñanza a emplear, uso del audiovisual y sugerencias de actividades para el control y la evaluación.

Reglas de juego: Tiene que estar representado al menos por seis maestros que imparten el grado, un jefe de ciclo, el conductor del programa y el público. El conductor del programa se preparará con tiempo en las preguntas a realizar. Deben realizarse preguntas al azar al público y diseñarse los aspectos propuestos para al menos cinco clases de la unidad seleccionada. Todos los participantes tienen que intervenir y ofrecer elementos.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local, formar un círculo con las manos enlazadas y girar la ronda cantando una canción, previamente seleccionada.

VARIANTES

1 **Asignatura:** Didáctica de la Educación Musical

Contenido a tratar: La utilización de la tecnología educativa en la preparación de la asignatura Educación Musical. Audiciones. El programa audiovisual en la escuela primaria.

Situación de aprendizaje: Todos los miércoles en tu escuela primaria se realiza el colectivo de grado al que perteneces como maestra de tercer grado. Este, lo dedicarán a la preparación de la asignatura Educación Musical, teniendo en cuenta, como ya conoces, la utilización de la tecnología educativa. Prepárate para diseñar las actividades a partir del uso del programa audiovisual y su concreción en el proceso de enseñanza de esta asignatura.

2 **Asignatura:** Didáctica de la Historia de Cuba

Contenido a tratar: La utilización de la tecnología educativa en la preparación de la asignatura Historia de Cuba. Teleclases. El programa audiovisual en la escuela primaria.

Situación de aprendizaje: Todos los martes en tu escuela primaria se realiza el colectivo de grado al que perteneces como maestra de 6to grado. Este, lo dedicarán a la preparación de la asignatura Historia de Cuba, teniendo en cuenta, como ya conoces, la utilización de la tecnología educativa. Prepárate para diseñar

las actividades a partir del uso del programa audiovisual y su concreción en el proceso de enseñanza de esta asignatura.

3 Asignatura: Didáctica de la Lengua Española

Contenido a tratar: La utilización de la tecnología educativa en la preparación de la asignatura Lengua Española. Teleclases. El programa audiovisual en la escuela primaria.

Situación de aprendizaje: Todos los jueves en tu escuela primaria se realiza el colectivo de grado al que perteneces como maestra de cuarto grado. Este, lo dedicarán a la preparación de la asignatura Lengua Española, teniendo en cuenta, como ya conoces, la utilización de la tecnología educativa. Prepárate para diseñar las actividades a partir del uso del programa audiovisual y su concreción en el proceso de enseñanza de esta asignatura.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local, formar un círculo con las manos enlazadas y girar la ronda cantando una canción, previamente seleccionada.

Nombre del juego: CARA A CARA

Asignatura: Educación Cívica y su enseñanza.

Contenido a tratar: El Sistema Político Cubano y la participación ciudadana. Su tratamiento metodológico en el programa de Educación Cívica.

Situación de aprendizaje: La jefa del segundo ciclo de tu escuela te encomienda impartir el tema metodológico del colectivo relacionado con el tratamiento metodológico desde el programa de Educación Cívica al Sistema Político Cubano y la participación ciudadana. Debes ofrecer los argumentos teórico-metodológicos e ilustrar con ejemplos y medios de enseñanza su tratamiento.

Roles profesionales que se asumen: director de cine, jefe de ciclo, maestros.

Escenario/s que se representa en el juego: Castin de selección



Descripción del juego: El juego se desarrolla como un castin de selección para una película. El director de cine orientará la formación de dos equipos integrados por un jefe de ciclo y hasta ocho maestros estos representarán un momento del colectivo de ciclo, en el cual un maestro desarrolla un tema metodológico y el resto participa en el análisis de lo presentado. Expondrán experiencias de su trabajo en la temática. Se presentarán los materiales y medios de enseñanza que facilitan el tratamiento al tema. Ambos equipos realizarán las representaciones y el director seleccionará el que aprueba el castin.

Reglas de juego: El colectivo tiene que estar integrado al menos por ocho maestros que estén preparados para exponer sus experiencias, el que representa al jefe de ciclo conduce la presentación y realiza las conclusiones de la actividad, la exposición debe tener una duración máxima de veinte minutos y apoyarse en materiales gráficos y audiovisuales. Los participantes deben ser creativos con el uso de los invitados, los invitados deben tener participación en el tratamiento de la temática. El director de cine dirige y concluye el juego. Selecciona al equipo ganador, el cual cumplirá los parámetros de evaluación.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local, formar un círculo y aplaudir su actuación.

✚ **Nombre del juego: EVENTUAL**

Asignatura: Educación Laboral y su enseñanza

Contenido a tratar: El proceso constructivo en la enseñanza de la Educación Laboral en la escuela primaria.

Etapas. Su estructura lógico- didáctica: Tareas y actividades.

Situación de aprendizaje: Un grupo de estudiantes que cursa la carrera que los prepara para maestros primarios de diferentes países de Latinoamérica visitan nuestro país y como parte de las actividades del evento dan su recorrido por las escuelas primarias matanceras, deseando conocer cómo se trabaja el proceso constructivo en la asignatura asignada para eso. Te corresponde a ti como maestro demostrarlo desde tu aula en la escuela primaria. Ficha cómo se ofrece tratamiento al proceso constructivo en la enseñanza de la Educación Laboral en la



escuela primaria, sus etapas y su estructura lógico-didáctica: Tareas y actividades. Prepárate, además para un intercambio con los invitados.

Roles profesionales que se asumen: maestro primary cubano, director, jefe de ciclo, invitados internacionales, coordinador del evento. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenario/s que se representa en el juego: salón de protocolo

Descripción del juego: El juego se desarrolla como un momento de un evento científico que cuenta con invitados internacionales que representan a diferentes países de Latinoamérica. Después de realizar la presentación del evento y comentar su programa el coordinador invita a pasar al salón de protocolo donde el jugador que representa al maestro cubano seleccionado realizará la presentación. El coordinador dirigirá el intercambio y la participación de todos los presentes, realizará además las conclusiones del evento.

Reglas de juego: Tienen que estar representados al menos diez países de Latinoamérica, la demostración debe tener una duración máxima de treinta minutos y apoyarse en materiales gráficos y audiovisuales; el maestro debe dirigirse a los alumnos de un grupo. Todos los participantes deben tener participación en el debate sobre la temática. El maestro ponente será seleccionado por voluntariedad, de existir varias propuestas sin consenso, la selección la hará el coordinador.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local y a partir de una expresión transmitirán su satisfacción con el juego realizado.

✚ **Nombre del juego: PIRÁMIDE**

Asignatura: Didáctica de la Matemática.

Contenido a tratar: Tratamiento a las unidades de longitud y el perímetro. Unidades de masa. Unidades de capacidad, el área y



el volumen. Otras unidades del Sistema Internacional y de uso frecuente en Cuba, su lugar en la escuela.

Situación de aprendizaje: La Matemática es una de las asignaturas de la escuela primaria. La enseñanza de sus contenidos requiere el dominio de un vocabulario técnico. Demuestra que eres consecuente con este planteamiento en un intercambio profesional con maestros de diferentes escuelas de tu provincia. Para ello debes demostrar el dominio del vocabulario técnico al resumir el tratamiento a las unidades de longitud y el perímetro. Unidades de masa. Unidades de capacidad, el área y el volumen. Otras unidades del Sistema Internacional y de uso frecuente en Cuba, su lugar en la escuela. Asimismo, relacionar qué instrumentos de medición se introducen en cada grado y destacar las relaciones intra e interdisciplinarias que se establecen entre la Aritmética, el Álgebra, la Geometría y otras asignaturas del currículo escolar.

Roles profesionales que se asumen: maestros de escuela primaria, jefe de ciclo, director, metodólogos, artista.

Escenario/s que se representa en el juego: Taller de obras

Descripción del juego: El juego se desarrolla en un taller donde un artista a partir de la valoración del dominio del vocabulario de una asignatura, demostrado por maestros y especialistas construirá una pirámide. El artista dirige el juego en el cual los participantes se dividen en dos equipos uno representa a los maestros y otro a los directivos. Los integrantes del primer equipo expondrán sus ideas sobre la temática, mientras que los integrantes del otro equipo irán ofreciendo valoraciones cualitativas y cuantitativas (en escala hasta 5) de las intervenciones, lo que le permitirá al artista a partir del valor otorgado construir una pirámide según las evaluaciones obtenidas. Se presentarán los materiales y medios de enseñanza que facilitan el tratamiento al tema, lo cual sumará puntos. Al concluir quedará precisado el vocabulario técnico a utilizar y hasta donde llegó la construcción de la pirámide.

Reglas de juego: Los maestros invitados de la provincia no pueden ser menos de diez y los de la escuela al menos dos. Todos deben estar preparados para

exponer sus experiencias. Los jugadores que representan a los directivos no deben ser menos de ocho, serán jefes de ciclo, directores y metodólogos. El artista conduce el juego y realiza las conclusiones de la actividad. Las exposiciones de los maestros deben durar diez minutos máximos y apoyarse en materiales gráficos y audiovisuales, el resto del equipo puede intervenir, agregar información, ilustrar y exponer experiencias. El equipo oponente debe valorar y cuantificar la exposición.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local y con una palabra valorar el juego.

🚩 **Nombre del juego: CONCURSANDO**

Asignatura: Didáctica de la Educación Musical

Contenido a tratar: La relación de los componentes del proceso en la enseñanza-aprendizaje de la Educación Musical.



Situación de aprendizaje: A los maestros de diferentes escuelas primarias de tu provincia les llega la convocatoria para presentarse a un concurso que les permite comenzar el próximo curso como maestro de la Escuela Pedagógica. La convocatoria exige la modelación y exposición de una actividad donde se demuestre el dominio al tratamiento didáctico metodológico de la relación de los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura Educación Musical. Te interesa la propuesta. Ficha lo estudiado sobre este tema y Modela una actividad para presentarte en el concurso. Fundaméntala y ejemplifícala.

Roles profesionales que se asumen: maestros, profesores de la Escuela Pedagógica, jurado.

Escenario/s que se representa en el juego: salón de concurso.

Descripción del juego: El juego consiste en presentar ante un jurado actividades donde se demuestre el dominio al tratamiento didáctico metodológico de la relación de los componentes del proceso en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura Educación Musical. Los integrantes del jurado evaluarán la presentación y otorgarán la plaza a partir del resultado obtenido. Los profesores

de la Escuela Pedagógica emitirán criterios e ilustrarán con otras experiencias. El jurado realizará las conclusiones y presentará al ganador.

Reglas de juego: Los roles de maestros serán asumidos por diferentes estudiantes. Los concursantes no deben ser más de cinco ni menos de dos. Las exposiciones pueden llegar hasta quince minutos. El ganador será solo uno. Se deben demostrar todos los elementos que se expongan. Todos los jurados evaluarán cada presentación con una categoría hasta 5 puntos. Los profesores de la Escuela Pedagógica deben presentar al menos una experiencia.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local e intercambiar abrazos entre ellos y con su profesor.

✚ **Nombre del juego: TRIANGULO DE LA CONFIANZA**

Asignatura: Didáctica de las Ciencias Naturales

Contenido a tratar: Educación para la sexualidad (Embarazo en la adolescencia).



Situación de aprendizaje: Cuando te gradúas, comienzas a trabajar en una escuela rural multigrado de tu provincia. Entre los documentos a consultar está el Programa director de promoción y educación para la salud en el Sistema Nacional de Educación, uno de los contenidos a trabajar es “El embarazo precoz. Causas y consecuencias. Cómo evitarlo. “Argummente el tratamiento de las causas y consecuencias del embarazo precoz y fundamente las vías para evitarlo. Modele actividades donde lo ilustres. Prepara un periódico mural informativo o un plegable que sustente tu exposición. Preséntalos.

Roles profesionales que se asumen: maestros, familia, personal de salud, promotor de salud escolar. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenario/s que se representa en el juego: escuela primaria rural multigrada.

Descripción del juego: El juego se desarrolla a partir de la representación de una escena familiar donde una niña de sexto grado le comunica a sus padres que cree

estar embarazada. Los participantes se organizan en tres equipos: el primero integrado por maestros y personal de salud refieren las causas y consecuencias del embazo precoz; el segundo equipo conformado por maestros y familias proyecta vías para evitarlo desde el contexto escuela-familia y el tercer equipo formado por los promotores de salud prepara los medios informativos para contribuir a la educación sexual (periódico mural, plegables y otros). Cada equipo presenta aspectos teóricos, ilustraciones y escenificaciones.

Reglas de juego: Deben estar representados, al menos cuatro figuraras por roles. Todos deben participar. Cada equipo debe demostrar lo expuesto.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local, formar un círculo y aplaudir su actuación.

🚩 **Nombre del juego: SESIÓN PLENARIA**

Asignatura: Didáctica de la Historia de Cuba

Contenido a tratar: Características del modo de razonar histórico.

Situación de aprendizaje: En la asignatura Didáctica de la Historia de Cuba, estudiaste las características del modo de razonar histórico que te permite dar tratamiento a diferentes contenidos de la asignatura Historia de Cuba en quinto y sexto grados. Selecciona un contenido y explica cómo aplicas estas características. Ejemplifica tu demostración con medios y materiales didácticos y audiovisuales.

Roles profesionales que se asumen: maestros, jefe de ciclo, invitados, moderador. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenario/s que se representa en el juego: Pleno.

Descripción del juego: El juego se desarrolla como una sesión plenaria con un moderador, que dirigirá la sesión y la aprobación del mejor informe. Para ello al iniciar la sesión el moderador explica que se van a formar tres equipos: dos



estarán integrados por un jefe de ciclo y hasta ocho maestros, los cuales presentarán un informe que recoja los principales aspectos del tema orientado, además de una demostración sobre las características del modo de razonar histórico que le permiten dar tratamiento a un contenido de la asignatura Historia de Cuba en el grado que trabaja. Cada exposición debe partir de presentar su posición ante las características asumidas y ejemplificarlas con un contenido del grado seleccionado. El otro equipo lo conformarán los invitados, los cuales después de escuchar cada presentación darán sus criterios y realizarán su votación. Esta la realizarán levantando una tarjeta que muestre el color que consideran evalúa lo presentado (tendrán tres colores: rojo- excelente, azul- bien y verde- mal). De acuerdo a la votación emitida el moderador seleccionará el informe que aprobará la plenaria.

Reglas de juego: Cada equipo concursante seleccionará quien hará la presentación y lo apoyará con medios. El equipo evaluador prestará atención a los aspectos de la situación de aprendizaje. El moderador iniciará y cerrará la sesión plenaria con la aprobación del mejor informe. Cada exposición debe ser ejemplificada y apoyada por el uso de medios.

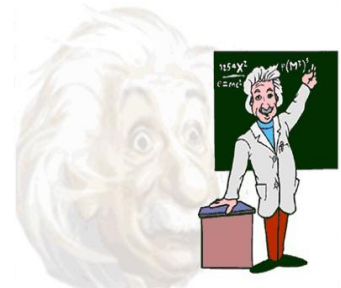
Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local, formar un círculo con las manos enlazadas y girar la ronda cantando una canción, previamente seleccionada.

🚩 **Nombre del juego: NEUROPROYECTO**

Asignatura: Didáctica de la Educación Plástica

Contenido a tratar: La utilización de la tecnología educativa en la preparación de la asignatura Educación Plástica. Elementos del lenguaje cinematográfico. El programa audiovisual en la escuela primaria.

Situación de aprendizaje: La asignatura Didáctica de la Educación Plástica, que recibes en tu proceso formativo como maestro primary culmina con un Proyecto de Curso. Este se concreta en una ponencia integradora de la asignatura, puede ser teórica o derivada de resultados de la práctica. Contendrá: introducción



especificando su objetivo, desarrollo y conclusiones. Prepárala y prepárate para defenderla.

Roles profesionales que se asumen: futuro maestro, profesor de Didáctica de la Educación Plástica, auditorio.

Escenario/s que se representa en el juego: salón de exposición

Descripción del juego: El juego se desarrolla con la realización de un concurso de presentación para seleccionar el mejor Proyecto de Curso. Todos los jugadores seleccionan una ficha. Los interesados en concursar tomarán primero la ficha y al mostrarla las que tengan un círculo rojo determinarán los concursantes. El resto de los participantes representarán a los profesores de Didáctica de la Educación Plástica (ficha azul), que evaluarán las presentaciones y al auditorio (ficha blanca) que realizarán preguntas y emitirán criterios. Las ponencias presentadas deben apoyarse en materiales y medios audiovisuales. Se desarrollarán a partir de los problemas que se identifican en la práctica educativa en cuanto a la planificación de clases atendiendo a: la formulación de los objetivos a alcanzar, selección de los contenidos, métodos y medios de enseñanza a emplear, uso del audiovisual y sugerencias de actividades para el control y la evaluación.

Reglas de juego: Tiene que estar representado al menos por tres ponencias. La exposición debe durar entre 20 y 25 minutos. Los que asumen los roles de profesores de la universidad evaluarán el trabajo presentado. Debe existir un auditorio. Todos los participantes tienen que intervenir y ofrecer elementos. Ganará el mejor trabajo.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben decir con una palabra cómo se sienten.

 **Nombre del juego: CARACOMU**

Asignatura: Educación Cívica y su enseñanza.

Contenido a tratar: La comunidad: un espacio de participación y de formación ciudadana. Su caracterización.

Situación de aprendizaje: En tu nueva aula de la escuela

primaria te es necesario caracterizar la comunidad donde está enclavada la



escuela para aprovechar sus posibilidades como un espacio de participación y formación ciudadana de tus alumnos, contenido de la asignatura Educación Cívica en quinto grado. Después de analizar todos los elementos que te permiten hacer esta caracterización, preséntasela a tu jefa de ciclo, incluye todos los instrumentos que posibilitaron su científicidad.

Roles profesionales que se asumen: maestros del segundo ciclo, jefe de grado, invitados. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenario/s que se representa en el juego: local de la escuela primaria

Descripción del juego: Para el desarrollo del juego el jugador que representa al jefe de grado selecciona dos jugadores que serán los maestros que presentarán la caracterización de la comunidad donde está enclavada la escuela para el desarrollo del contenido de la asignatura Educación Cívica: La comunidad, un espacio de participación y de formación ciudadana. Cada uno explicará su caracterización y cómo logró hacerla. El resto de los jugadores escucharán con atención, harán sugerencias y preguntas. Al concluir el jefe de grado explicará que cada maestro representa una punta, los situará a cada lado, los participantes deben tomar partido al situarse a uno de los lados a partir de la calidad de lo presentado. Ganará quien más jugadores incorpore a su lado. El jefe de grado dará a conocer suposición y hará las conclusiones.

Reglas de juego: Los ponentes serán solo dos maestros que estén preparados para exponer sus caracterizaciones, el que representa al jefe de grado conduce el juego y realiza las conclusiones de la actividad, la exposición debe tener una duración máxima de veinte minutos y apoyarse en materiales gráficos y audiovisuales. El resto de los participantes deben tener participación en el tratamiento de la temática y en la definición del ganador.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben decir con una palabra cómo se sienten.



REFLEXIONES FINALES

Para enfrentar exitosamente las dos tareas básicas de un profesor “instruir y educar” hay que prestarle atención a la motivación y a la forma placentera en que aprende el estudiante. Recordemos que, las vivencias lúdicas que disfrutemos como estudiantes, se convertirán en patrones para sostener situaciones lúdicas en nuestras prácticas pedagógicas. En fin, solo desarrollamos una cultura lúdica, si la tenemos. Tú maestro, decides **si enseñas jugando o no.**

Anexo 21

Guía de entrevista final a los profesores.

Objetivo: Constatar mediante el intercambio con los profesores los criterios acerca de la preparación que poseen para el uso del juego profesional pedagógico en la formación del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares.

Cuestionario:

- 1) Valore en las fases de la metodología propuesta los resultados alcanzados por Usted y sus estudiantes en el uso del juego profesional pedagógico desde las didácticas particulares.
- 2) Argumente la preparación que posee para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en sus clases.
- 3) ¿Qué aspectos necesitan ser considerados nuevamente en la formación inicial de la Licenciatura en Educación Primaria para el uso del juego profesional pedagógico?

Anexo 22

Resultados comparativos del diagnóstico inicial y final.

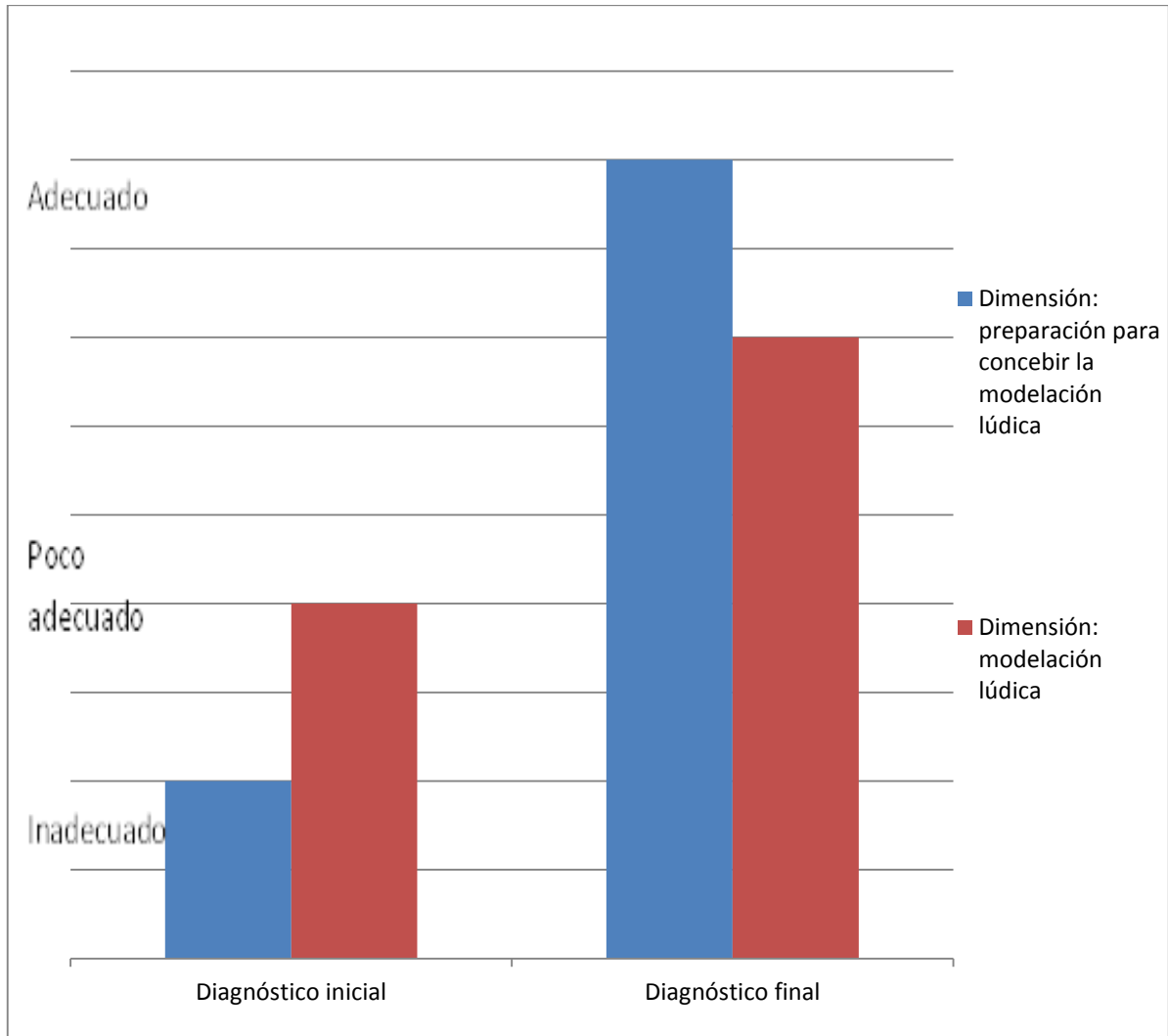


Figura 7: Comparación entre los resultados del diagnóstico inicial y final.

Notas y referencias bibliográficas

¹ La autora refiere las ideas que en este sentido expresaron autores como: Elkonin, 1987; Esteva, 1996; Franco, 2004; Hernández, 2014; Mesa, 2001; Espina, 2004; Villalón, 2006; Cárdenas, 2007; Gaete-Quezada, 2011; Savazzini, 2014 y Vigoa, 2016.

²La autora se refiere a los trabajos de autores extranjeros como: Gorbaneff, (2003), Granato, (2004), Concepción,(2004), Baretta,(2006), Gaete-Quezada, (2006), Andreu y García, (2006), Cárdenas, (2007), Palacino,(2007), Pérez y Lobo, (2009), Clerici, (2012), Revuelta, (2013), Durán, (2013), Savazzini, (2014), Samaniego, Cruz, Arboleda, Encalada y Jiménez, (2015) y Rivero,(2016) y educadores cubanos como: Esteva, (2001), Mesa, (2001), Villalón, (2006), Franco, (2012), Hernández, (2014), Álvarez, (2015), Vigoa, (2016) y Muñagorri, Delgado y García,(2017), entre otros.

³ El proyecto de investigación se desarrolló en la Universidad de Matanzas, en el Departamento de Educación Infantil.

⁴ Reconocidas también en la literatura pedagógica como metodologías para la enseñanza. Las didácticas particulares en la carrera de Licenciatura en Educación Primaria son las siguientes: Didáctica de la Matemática, Didáctica de la Lengua Española, Didáctica de la Historia de Cuba, Didáctica de las Ciencias Naturales, Didáctica de la Geografía de Cuba, Didáctica de la Educación Plástica, Didáctica de la Educación Musical, Educación Laboral y su enseñanza y la Educación Cívica y su enseñanza.

⁵La técnica brainstorming o tormenta de ideas es una reunión o dinámica de grupo que emplea un moderador, un anotador y un procedimiento para favorecer la generación de ideas. Parte de la creación de un ambiente que favorezca la comunicación y la libre exposición de las ideas, donde la motivación de los miembros del grupo es imprescindible por lo que debe resultar relajador, ameno y divertido. Se fomenta la participación de todos los miembros y las ideas no se

critican. Se pone en juego la imaginación y la memoria de forma que una idea lleve a otra. Con un anotador las ideas se van escribiendo en una pizarra o un panel. Consta de dos fases bien diferenciadas: en la primera, todos aportan ideas pero no se permite ninguna crítica o juicio sobre las ideas, se trata de producir un gran número de ideas aunque parezcan inútiles o descabelladas sobre un problema o tema determinado. En la segunda, las ideas se seleccionan y se realiza un examen crítico. Se agrupan las ideas y se relacionan.

⁶Según cita Rodrigo Espina Prieto “Platón, en La República, veía en los juegos "perfectamente regulados" la capacidad de que los niños aprendieran a mantener las normas heredadas de sus predecesores”. Véase Los juegos infantiles: una mirada etnológica. (2004).

⁷La autora se refiere a los siguientes investigadores: Almendros (1963), Montessori (1970), Claparede (1971), Decroly (1974), Makarenko (1977), Schúkina (1978), Savin (1985), Aroche (1996), Esteva (2001), Villalón (2006), Franco (2012), Hernández (2014), Álvarez, (2015), Vigoa, (2016) y Muñagorri, Delgado y García (2017), entre otros.

⁸La autora se refiere a los fundamentos ofrecidos por: Verrier, 1988, Mondeja, Zumalacárregui, Martín, 2001, Villalón, 2003, 2006, Hernández, 2014, Vigoa, 2016 y Muñagorri, Delgado, García, 2017, Sharim, 1999, Gorbaneff, 2003, Granato, 2004, Concepción, 2004, Baretta, 2006, Gaete-Quezada, 2006, Andreu y García, 2006, Cárdenas, 2007, Palacino, 2007, Pérez y Lobo, 2009, Clerici, 2012, Revuelta, 2013, Durán, 2013, Savazzini, 2014 y Rivero, 2016.

⁹La autora consultó los trabajos de Castellanos, D. (2000), Calzado, D. (2011), Gaete- Quezada, R, (2014), Savazzini, M. (2014).

¹⁰ El surgimiento y devenir histórico de la carrera Licenciatura en Educación Primaria se estudia en diferentes trabajos entre los que se destacan los de Chávez, J. (2002); Ferrer, M.T. (2003); Polo Robaina, (2012); Caballero, E. (2013)

y el Modelo del profesional de la carrera Licenciatura en Educación Primaria (2010 y 2016).

¹¹ La autora destaca que en aras del perfeccionamiento del proceso de formación inicial del Licenciado en Educación Primaria en Cuba, se ha transitado por diferentes planes de estudios A, B,C,D y E, donde precisamente la inclusión de las didácticas particulares en una u otra disciplina ha sido un elemento transformador.

¹² “Es la formación integral de los estudiantes universitarios que tiene como resultado graduados con un sólido desarrollo político desde los fundamentos de la Ideología de la Revolución Cubana; dotados de una amplia cultura científica, ética, jurídica, humanista, económica y medio ambiental; comprometidos y preparados para defender la Patria socialista y las causas justas de la humanidad, con argumentos propios y competentes para el desempeño profesional.” (Documento Base Plan E, 2016, p.4)

¹³Se emplean diferentes denominaciones para aportar claridad y ayudar a la comprensión de lo que se pide.

¹⁴ Se emplean diferentes denominaciones para aportar claridad y ayudar a la comprensión de lo que se pide.