

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
“RAFAEL MARÍA DE MENDIVE DAUMY”
PINAR DEL RÍO

TÍTULO: ESTRATEGIA DE SUPERACIÓN DIRIGIDA AL PERSONAL DOCENTE DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR PARA EI PERFECCIONAMIENTO DE LA CULTURA LÚDICA.

TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE MÁSTER EN EDUCACIÓN.

AUTORA: LIC. ELDA ALICIA MÉNDEZ BARRERA.

2010

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
“RAFAEL MARÍA DE MENDIVE DAUMY”
PINAR DEL RÍO**

TÍTULO: ESTRATEGIA DE SUPERACIÓN DIRIGIDA AL PERSONAL DOCENTE DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR PARA EI PERFECCIONAMIENTO DE LA CULTURA LÚDICA.

TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE MÁSTER EN EDUCACIÓN.

**AUTORA: LIC. ELDA ALICIA MÉNDEZ BARRERA.
TUTORA: Dr. C. URSULA PUENTES PUENTES.**

2010

A:

- Los que saben querer.

Quisiera en este momento agradecer a todas aquellas personas que han contribuido al desarrollo y realización de este trabajo, en especial a:

- ☺ A la Dr.C. Ursula Puentes Puentes, por aceptarme y conducirme en este arduo empeño.
- ☺ A mi familia, por comprender la necesidad de este esfuerzo para mi crecimiento personal.
- ☺ A la MSc María Victoria Díaz Martínez, por el empeño, esfuerzo, horas de desvelos, a pesar de los abrojos.
- ☺ A mis compañeras del Dpto. de Educación Preescolar y aquellas de la enseñanza, por estar ahí en cada solicitud de ayuda, bien saben quiénes son.

A todos, mi eterna gratitud.

RESUMEN

La presente investigación aborda una problemática importante para la labor educativa que se desarrolla en las instituciones infantiles, por convertirse la cultura lúdica en herramienta para enfrentar y conducir el proceso educativo desarrollador en dichos centros. Para la realización de la misma se utilizó una muestra de siete docentes, con el objetivo de perfeccionar la preparación de estos en relación con la cultura lúdica. Se realizó un diagnóstico de constatación inicial para medir el nivel de preparación de los docentes en cuanto al tema, para el cual se utilizaron diferentes métodos tales como, la observación, entrevistas y análisis documental entre otros. Las dificultades constatadas se refieren a que la superación del personal docentes se diseña y dirige esencialmente a elementos metodológicos, y no al desarrollo de la cultura lúdica con dimensión personal, mientras que en los niños se evidencian faltas en la logicidad de las acciones, las relaciones con otros niños y adultos y la disposición para la actividad. Como solución se diseñó una estrategia de superación sustentada por principios teóricos y metodológicos, que concibe además el desarrollo de un conjunto de acciones de perfeccionamiento desde la experiencia teórico-práctica del personal docente para alcanzar la transformación en su modo de actuación, la cual está conformada por diez actividades. La constatación de la efectividad de la estrategia de superación se realizó a través del criterio de especialistas los cuales emitieron juicios positivos lo que permitió asegurar su pertinencia.

Índice

Introducción	1
Capítulo1 Antecedentes históricos y referentes teóricos sobre el proceso de superación del personal docentes en la Educación Preescolar, para el perfeccionamiento de la cultura lúdica.	9
1.1 Antecedentes del proceso de superación del personal docentes de la Educación Preescolar en Latinoamérica.	9
1.2 Antecedentes del proceso de superación de los docentes de la Educación Preescolar en Cuba y particularmente en Pinar de Río.	11
1.3 Una aproximación a los referentes teóricos de la superación de los profesionales de la Educación Preescolar.	17
1.4 La cultura lúdica desde su dimensión personal y pedagógica. Una necesidad de los docentes de Educación Preescolar.	21
1.4.1 El enfoque lúdico del proceso educativo en la Educación Preescolar.	27
1.5 Metodología y diagnóstico del estado actual de la superación de los docentes en relación con la cultura lúdica.	29
1.5.1 Estado actual de la superación del personal docente en relación con la cultura lúdica.	33
Capítulo2 Estrategia de superación para el perfeccionamiento de la cultura lúdica del personal docente de Educación Preescolar.	41
2.1 Fundamentos teóricos de la estrategia de superación.	41
2.2 Instrumentación de la estrategia de superación.	46
2.3 Estructura funcional de la estrategia de superación.	47
2.4 Evaluación de la estrategia de superación, a partir del criterio de especialistas.	64
Conclusiones	67
Recomendaciones	68
Bibliografía	69
Anexos	73

Introducción.

El juego en la niñez aporta experiencias inolvidables, siempre que es bien conducido y orientado marca detalles que perduran durante toda la vida, de ahí que valorar en su justa medida la influencia que para la formación inicial del hombre tiene el juego y su trascendencia, constituye una prioridad insoslayable para los docentes que conducen tan importante actividad. Lo anterior ratifica lo planteado por F. Schiller, "Un niño que no juega, es un adulto que no piensa" (Citado por O. Franco 2003; p26).

Relacionado con la idea anterior, en la Declaración de los Derechos del Niño en las Naciones Unidas se ha proclamado que cada niño debe disfrutar plenamente de sus juegos y recreaciones por lo que la sociedad y las autoridades públicas deben preocuparse por promover el disfrute de este derecho. A lo que O. Franco le añade "y ocuparse más de que los niños jueguen". (O. Franco 2003; p51).

Por su parte la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en su informe La educación ante los retos del siglo XXI en Paris, plantea los denominados pilares del aprendizaje: "Aprender a conocer, Aprender a hacer, Aprender a ser y Aprender a vivir juntos", (Delors, J.1996, p 6), constituyen una excelente guía, para interrogarse acerca de los sentidos y contenidos de la educación y se señala que en estos aprendizajes se ha de capacitar a cada persona para construir su proyecto de vida, a la vez orientar la acción de las instituciones educativas para que esto sea posible. Por lo que la superación del personal docente para el perfeccionamiento de la actividad lúdica son ideas básicas a abordar en el presente trabajo.

La Educación Preescolar como subsistema de educación, establece dentro de sus principios el enfoque lúdico del proceso educativo, lo que requiere la máxima observación por parte del educador que dirige las diferentes actividades infantiles, convirtiéndolo así en un procedimiento y método de enseñanza.

Por lo anteriormente expresado, es que el educador preescolar debe asumir la actividad lúdica en todas sus variantes, como procedimiento que tribute a la formación y desarrollo de los pequeños, y como actitud ante la vida para enfrentar y resolver problemas cotidianos del quehacer educativo, por lo que la superación constituye una de las vías para alcanzar tal propósito.

Valorando entonces los criterios de autores foráneos como B. Shaw (1925), C. Mónaco (1987), P.Nunes de Almeida (1994), A. Michelet (2002), que reconocen la necesidad de

que los profesionales encargados de la atención educativa a la primera infancia, garanticen la preparación de los diferentes agentes educativos para enfrentar las diversas actividades con los pequeños y por sobre todo, aquellas actividades que son de relevante importancia para su desarrollo como es el juego, merece destacar que tal actividad debe realizarse con un enfoque personal, donde el adulto a la vez que enseñe al niño, disfrute de la misma.

Por otra parte estudiosos nacionales entre los que se encuentran: A. M. Aguayo (1946), O. Franco (1982), R. Alfaro (1994), A. Aroche (1996), M. Esteva (2001), G. L. Villalón (2003) y A M Siverio (2005) han dirigido también sus investigaciones a temas que tratan la superación de los profesionales sobre la dirección de la actividad lúdica, ya sea por la vía del pregrado o el postgrado.

Un acercamiento al tema se presenta en la introducción del libro “La lúdica, la escuela y la formación del educador” donde G. L. Villalón precisa las siguientes carencias:

- Pobre tratamiento del juego en los programas docentes de la formación profesional, excepto en la carrera de Educación Preescolar, aunque aun es insuficiente en este.
- Tendencia a considerar el juego como manifestación que no puede ser dirigida.
- Falta de tratamiento del juego en las actividades de superación metodológica y de inspección en las direcciones educacionales.
- Tendencia a considerar el juego como actividad poco seria, no productiva.
- Presencia de estilos de dirección autoritarios y centrados en los docentes que no favorecen el desarrollo de los juegos. (G. L. Villalón 2006 s/p)

Por otra parte, la autora a partir de su experiencia profesional y el estudio exploratorio realizado sobre el tema, opina que existen otros aspectos menos logrados, como son: insuficientes orientaciones metodológicas que enfatizan en el desarrollo de la cultura lúdica. El trabajo metodológico se centra esencialmente en las metodologías para la dirección de los juegos. Desde los planes individuales del personal docente no se concibe en la superación acciones dirigidas a temas referidos a la preparación lúdica de estas. En los registros de evaluaciones de los niños se hacen valoraciones atomizadas del nivel de desarrollo, refiriendo solo los indicadores que miden los logros alcanzados en los juegos de roles.

En la provincia de Pinar del Río el tema ha sido abordado por la Dr C. C. González (2007), y las MSc L. E. Pérez (1999), J. Rodríguez (2008), Y. Lazo (2009), Y. Corrales

(2009) y N. B. Izquierdo (2009), cuyos análisis han estado dirigidos a diferentes aspectos del juego en la edad preescolar. Ellos valoran además aportes de importantes figuras de la pedagogía pinareña y se acercan, a la concepción de preparar al personal docente para la dirección de los juegos de roles y didácticos en la vía institucional y no institucional. También se desarrollo la investigación nacional “Aproximación a la caracterización del niño preescolar cubano”, la cual permitió entre otros aspectos, identificar las formas en que los adultos conducen la actividad lúdica.

En la última década ha existido además, una mayor disponibilidad de materiales sobre la teoría y la práctica de los juegos infantiles. Se ha incrementado la divulgación a través de los medios como vía de preservación de la cultura y las tradiciones, sin embargo, estudiosos del tema en el país y con lo cual se está de acuerdo, reconocen que a pesar de existir una mayor aproximación por diversas vías a la actividad fundamental de los más pequeños, se presenta en el personal docente algunas insuficiencias que limitan la preparación lúdica con un enfoque integral, en virtud que estos, se conviertan en actor y pedagogo, al conducir el proceso educativo.

Todo lo anteriormente expuesto supone, la necesaria profundización y sistematización de los elementos que conduzcan al desarrollo de la cultura lúdica en el personal docente de las instituciones infantiles. Por lo que en este sentido se determina el siguiente problema científico:

¿Cómo contribuir a la superación del personal docente del tercer ciclo del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia" para el perfeccionamiento de la cultura lúdica?

Se determina como objeto de investigación:

El proceso de superación.

Como campo de acción:

El perfeccionamiento de la cultura lúdica del personal docente del tercer ciclo del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia".

En correspondencia con el problema, el objeto y el campo se proponen el siguiente objetivo:

Elaborar una estrategia de superación dirigida al personal docente del tercer ciclo del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia".para el perfeccionamiento de la cultura lúdica.

Para dar respuesta al problema y al objetivo se formulan las siguientes preguntas científicas:

¿Cuáles son los antecedentes históricos y referentes teóricos existentes en torno al proceso de superación personal docente de la Educación Preescolar en relación con la cultura lúdica?

¿Cuál es el estado actual de la superación del personal docente del tercer ciclo del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia" en relación con la cultura lúdica?

¿Qué elementos estructurales y metodológicos debe reunir una estrategia de superación dirigida al personal docente del tercer ciclo del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia" para el perfeccionamiento de la cultura lúdica?

¿Cómo evaluar la efectividad teórica de la estrategia propuesta?

Para responder a las preguntas antes formuladas se proponen las siguientes tareas investigativas:

Sistematización de los antecedentes históricos y referentes teóricos del proceso de superación del personal docente de la Educación Preescolar en relación con la cultura lúdica.

Diagnóstico del estado actual de la superación del personal docente del tercer ciclo del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia" en relación con la cultura lúdica

Determinación de los elementos estructurales y metodológicos de la estrategia de superación dirigida al personal docente del tercer ciclo del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia" para el perfeccionamiento de la cultura lúdica.

Evaluación de la efectividad teórica de la estrategia a través del criterio de especialistas.

Este estudio se sustenta en el método general dialéctico-materialista de la Filosofía Marxista, el cual permite penetrar en la dinámica del objeto de estudio y descubrir los nexos que se establecen en el mismo sobre el desarrollo de la cultura lúdica, con una concepción investigativa que responde a un enfoque integral.

En el desarrollo de la investigación se emplearon además métodos teóricos:

Análisis histórico-lógico para describir el proceso de superación de los docentes en relación con la cultura lúdica en su desempeño profesional, además de organizar con lógica y coherencia los fundamentos teóricos que se exponen.

Análisis y síntesis para determinar las regularidades existentes sobre el proceso de superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los docentes y en el procesamiento de los datos obtenidos en cada instrumento aplicado.

Inducción y deducción para analizar el proceso superación para el desarrollo de la cultura

lúdica en la muestra seleccionada y arribar a conclusiones.

Modelación para precisar la estructura y consecutividad de las actividades que conforman la estrategia que contribuya al desarrollo de la cultura lúdica.

Métodos empíricos:

Análisis documental para profundizar en los aspectos que aparecen en los documentos normativos (estrategia general del centro y planes de trabajo individual) en relación, con el proceso de superación para el desarrollo de la cultura lúdica en los docentes de preescolar.

Observación a los docentes en la práctica educativa para constatar el desempeño profesional en relación con la cultura lúdica.

Encuestas a docentes para obtener información sobre su conocimiento acerca de la cultura lúdica en el proceso pedagógico.

Observación a los niños en las actividades pedagógicas para corroborar el nivel de desarrollo de los indicadores referidos a la actividad lúdica.

Encuesta a especialistas para recoger sus criterios sobre la efectividad de la estrategia de superación elaborada.

Métodos matemático-estadísticos.

La estadística descriptiva a partir del análisis porcentual, expresado en tablas y gráficos.

La población está constituida por veinte docentes y sesenta y ocho niños del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia".

La muestra la conforman siete educadoras, considerando que fueran licenciadas, con experiencia en el tercer ciclo de esta institución. Veinte niños de cuarto y quinto año de vida respectivamente. Once especialistas que tuvieron a su cargo la valoración teórica de la estrategia.

El estudio preliminar del tema posibilitó identificar las variables y conceptualizarlas:
Variable independiente: estrategia de superación.

En la investigación se asume el criterio de G. Deler Ferrera (2007) que plantea "La estrategia de superación: es la concepción para la transformación individual de los recursos humanos que como resultado de la actualización de los contenidos, métodos y valores de la ciencia, concibe el desarrollo de un sistema de acciones de perfeccionamiento desde la experiencia teórico-práctica del docente para alcanzar la

transformación de los modos de actuación al tener en cuenta las nuevas exigencias de la escuela”. (G. Deler Ferrera 2007; p13)

Variable dependiente: perfeccionamiento de la cultura lúdica en los docentes de la educación preescolar, es el conjunto de transformaciones de las relaciones sociales del individuo y los modos de sentir, pensar y actuar con respecto a la lúdica, incrementando además el nivel de preparación alcanzado por este.

Definición de términos utilizados en la investigación.

Estrategia: sistema de acciones organizadas entre sí para orientar la institución hacia un objetivo determinado, tomando como base el estado real del fenómeno para alcanzar un estado deseado. (G. Deler 2000; p 67)

Superación: conjunto de procesos de formación que posibilita a los graduados universitarios la adquisición, ampliación y el perfeccionamiento continuo de los conocimientos y habilidades básicas y especializadas requeridas para un mejor desempeño de sus responsabilidades y funciones laborales, así como para su desarrollo cultural integral”. (Reglamento de la Educación de Postgrado de Cuba del MES 1996 p11).

Perfeccionamiento: proceso que tiene que ser lo suficientemente flexible como para incluir nuevos objetivos y tareas en correspondencia con los cambios sociales y, lo que es aun más importante, considerar la necesidad de prever las necesarias transformaciones que hagan al hombre más capaz para intervenir activamente en el desarrollo social. (A Amador y otros citado por E Caballero y G García 2002; p168)

Cultura: es el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social en un período determinado. (Enciclopedia Encarta 2000)

Lúdica: es una dimensión del desarrollo humano, una actitud, una predisposición del ser, frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarias. (C. Jiménez, citado por A. Pérez 2000. p 5)

Cultura lúdica: sistema de relaciones que el hombre establece en diferentes contextos sociales a través de las cuales se pone de manifiesto sus modos de sentir, pensar y actuar con respecto a la lúdica, constituyendo esencialmente un reflejo del nivel de preparación lograda por el individuo. (G. L. Villalón 2006; p20)

Tabla I: Operacionalización de la variable dependiente. CULTURA LÚDICA.

DIMENSIONES	INDICADORES
Conocimientos sobre la cultura lúdica.	Visión del término cultura lúdica.
	Importancia que le conceden.
	Dominio de los tipos de juegos.
	Actividades favorecedoras de la cultura lúdica.
	Elementos que ofrece a la dirección de los juegos.
Desempeño profesional desde la cultura lúdica.	Motivación por la actividad lúdica.
	Utilización del lenguaje lúdico.
	Uso del elogio y la aprobación.
	Asunción de roles.
	Creación de situaciones lúdicas.
	Utilización de los medios.
	Promoción para la imitación en la comunicación.
	Uso del recurso sugestivo en la comunicación.
	Promoción del contagio en la comunicación.

La significación práctica reside en el diseño de una estrategia de superación dirigida al personal docente del tercer ciclo del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia" para el perfeccionamiento de la cultura lúdica, la cual permite la conducción del proceso educativo desarrollador.

La novedad radica en que se ofrece la concepción, organización y ejecución de una estrategia de superación dirigida a los docentes de la Educación Preescolar, para el perfeccionamiento de la cultura lúdica, desconociendo la existencia de otras estrategias que traten la problemática, la cual adopta diversas vías de superación, complementándose con un material de consulta elaborado por la autora.

Su nivel de actualidad está dado por la necesidad de elevar la calidad del proceso educativo en la Educación Preescolar, a partir de la asunción de la cultura lúdica como base para el mejor desempeño profesional.

La investigación se inserta en el Programa Ramal No. 3, del Ministerio de Educación que se refiere a la transformación del desempeño pedagógico de los docentes y en el proyecto institucional: "La elevación de la calidad del proceso educativo en Pinar del Río".

La tesis se conforma por una introducción, un capítulo sobre los referentes teóricos que sustentan la investigación y el diagnóstico inicial de los docentes estudiados y en el segundo se plantea la estrategia y los resultados obtenidos en la validación teórica de acuerdo a los criterios de los especialistas. Se exponen las conclusiones, las recomendaciones, la bibliografía y anexos.

Los resultados han sido presentados en los Talleres de tesis; XV Fórum de Ciencia y Técnica 2009; Evento Municipal Pedagogía 2009; VIII y IX Encuentros de la Educación Inicial y Preescolar; Evento Provincial Pedagogía 2011.

CAPÍTULO 1- ANTECEDENTES HISTÓRICOS Y REFERENTES TEÓRICOS SOBRE EL PROCESO DE SUPERACIÓN DEL PERSONAL DOCENTE DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR, PARA EL PERFECCIONAMIENTO DE LA CULTURA LÚDICA.

En el presente capítulo se hace referencia a la superación de los profesionales de la educación, con énfasis en aquellos que se dedican a la atención de la más joven generación, los docentes que se desempeñan en la Educación Preescolar en los diferentes contextos. Además de la cultura lúdica, como componente básico en la preparación integral de dichos educadores, lo que sirve de fundamentos a la presente investigación. Seguidamente se efectúa el análisis de los resultados del diagnóstico inicial en la muestra estudiada, con previa descripción de la metodología empleada.

Epígrafe 1.1- Antecedentes históricos del proceso de superación del personal docente de la Educación Preescolar en Latinoamérica

En un primer acercamiento al tema de la superación se evidencia la variedad de acepciones que tiene el término, resultando escasas las esferas en que no se utiliza el mismo, revelándose también la diversidad de autores que lo han tratado.

Este término es utilizado en las más variadas situaciones, tal es el caso de la vida cotidiana, que se usa como expresión de vencer obstáculos y alcanzar metas, para el crecimiento personal. También en la literatura consultada, la palabra superación de manera general, la asocian entre otras a: ventaja, ganancia, vencimiento, progreso, avance, mejoramiento, perfeccionamiento y/o ampliación.

Mientras que en el ámbito pedagógico relacionan el término superación con: formación permanente, continua, en servicios, actualización, capacitación, desarrollo profesional, superación profesional, postgrado, educación avanzada, entre otras, Considerándola además, en el plano profesional, como vía para lograr el perfeccionamiento, el mejoramiento y con ello un desempeño cada vez más eficiente, siendo este el sentido en que se utiliza en el presente trabajo, por lo que se asume la definición de superación que se expresa en el Reglamento de la Educación de Postgrado de Cuba del Ministerio de Educación Superior, MES (1996) se plantea que es "un conjunto de procesos de formación que posibilita a los graduados universitarios la adquisición, ampliación y el perfeccionamiento continuo de los conocimientos y habilidades básicas y especializadas requeridas para un mejor desempeño de sus responsabilidades y funciones laborales, así como para su desarrollo cultural integral" (Reglamento de la Educación de Postgrado de Cuba del MES 1996; p11).

Estudios realizados por M. C. Davini (1991), R. M. Torres (1992) y otros, sobre del tema de la superación en el contexto latinoamericano, plantean que este ha sido y es uno de los más abordados en la actividad pedagógica. A principio de los años 80 del pasado siglo la atención se centraba en la formación inicial, en la actualidad la investigación se orienta con fuerza también, hacia la superación postgraduada.

Especial atención merece el trabajo sobre "El modelo del profesional" desarrollado por la O. Franco, (2003) investigadora de esta temática, quien hace un análisis de las características de la superación en Latinoamérica y en Cuba, además, precisa las etapas de desarrollo de la Educación Preescolar en el país. En su obra presenta los resultados de las investigaciones realizadas acerca de las tendencias de la superación existentes, de los diferentes modelos de formación hasta llegar a la situación actual en este campo.

Todo ello impulsa a que en los últimos años, la preocupación por el desarrollo profesional del docente, tanto en sus aspectos de formación, como del ejercicio de su práctica, condiciones de trabajo, consideración social, control y evaluación, se han convertido no solo en un problema político, administrativo y técnico, sino en un importante objeto de estudio teórico, es por ello la intención de la autora de profundizar en el proceso de superación del personal docente de la Educación Preescolar.

También señala O. Franco (2003) que "los actuales currículos de los centros de formación de docentes para la educación de los niños de edad preescolar, reclaman un cambio y una actualización inminentes y de lo cual existe un amplio reconocimiento en los diferentes ámbitos, pues los vigentes están atados a viejos esquemas de contenidos y metodologías. Si bien empieza a ampliarse el espacio en los centros universitarios, es evidente, que aún persiste el déficit en dicha formación" (O. Franco 2003; p 9) en la opinión de dicha autora la superación adquiere una connotación mayor para suprimir las carencias detectadas, punto de vista que se comparte en la presente investigación.

En tal sentido asevera que la situación de la formación de docentes para la educación Preescolar en América Latina y el Caribe precisa, de una necesaria actualización y un perfeccionamiento permanente que permita hacer más compatibles los factores que inciden tanto en la formación de pregrado como la de postgrado.

Entre las regularidades que presentan los países de esta zona en materia de formación de docentes en general y que son aplicables a la de educadores preescolares en particular se señalan:

- La falta de rigor científico en la concepción de los currículos. Se obvian teorías y no se estudian los fundamentos de los fenómenos educativos ni su decursar histórico.
- Poca relación de la teoría con la práctica. Se le dedica poco tiempo a la práctica pre-profesional. Descompensación entre la formación académica y la profesional.
- Pocas experiencias en modelos de profesionales. En general lo que se concibe son perfiles centrados en asignaturas que no permiten tener definida la naturaleza específica de la tarea.
- No se establecen las coordinaciones necesarias entre la formación y los diferentes niveles de enseñanza para los que se preparan los futuros profesionales de la educación.
- La formación inicial y permanente, así como la investigación en la mayoría de los casos, se realizan en instituciones separadas, lo que impide su interrelación. (O. Franco 2003; p11).

Lo anterior posibilita a la autora de esta investigación reconocer el distanciamiento que existe en los países de América Latina y el Caribe en cuanto a la superación profesional y la práctica educativa, en aras de lograr en alguna medida la preparación de los docentes en función de la equidad, el respeto a los individuos y convertir la educación en medio de preparación para la vida.

Esta realidad evidencia la necesidad de transformar las políticas dirigidas a la atención a la primera infancia en todos los ámbitos y que sea atendido por un profesional calificado. Con relación a ello, Cuba evidencia resultados positivos a partir de haber concebido con intencionalidad la educación a la primera infancia con una perspectiva lúdica desde la influencia del docente.

Epígrafe 1.2- Antecedentes históricos del proceso de superación del personal docente de la Educación Preescolar en Cuba y particularmente en Pinar de Río.

A principio del año 1880 del pasado siglo la atención se centraba en la formación inicial, en la actualidad la investigación se orienta con fuerza también, hacia la superación postgraduada. De hecho, las investigaciones correspondientes a autores como: J. Añorga (1995), A. Valle y O. Castro (2002), T. Castillo (2004), E. B. Manes (2005), F. Martínez (2005), O. Franco (2005), A. Leiva (2007), C. López (2009) entre otros, así lo demuestran.

En sus obras estos autores expresan que las raíces de la superación de los profesionales de la educación en Cuba se encuentran en la etapa colonial (1510-1898) en las

experiencias legadas por los principales representantes de las tradiciones pedagógicas cubanas. A lo largo de varios años se destacaron educadores de vanguardia: J. A. Caballero (1762-1835), F. Varela (1788-1853) y J. de la Luz y Caballero (1800-1862).

En tal sentido J. Añorga (1995) señaló que: “el movimiento pedagógico enarbolado por F. Varela se caracterizó por luchar por la renovación de los contenidos, lo didáctico y lo metodológico, por el empleo de métodos analíticos, una fuerte vinculación de la enseñanza con la vida y la formación pedagógica de maestros y profesores”. (J. Añorga citado por M. Castillo 1999; p32)

La visión de este pedagogo sobre el perfeccionamiento del magisterio, da cuenta de sus ideas liberales y progresistas en relación con la educación, alentando a la toma de conciencia de la necesidad de superarse para enfrentar la realidad de aquel contexto.

Se plantea por esta autora en la obra antes referida que “la superación en la etapa de (1898-1902) constituyó un instrumento más para lograr los intereses expansionistas de los ocupantes y se produjo una influencia de ideas pedagógicas norteamericanas en Cuba”. Lo que evidencia la intencionalidad del gobierno norteamericano con respecto al plan para la educación con fines de servicio al gobierno imperante. (J. Añorga citado por A. Cassadeval 1999; p32)

Los estudios revelan que durante el período de (1902-1958) la superación no constituyó una política de Estado y por tanto, no existió un progreso firme en este sentido. No obstante, se hicieron algunos intentos en determinadas instituciones por cambiar la realidad existente, aunque no fueron significativos. Es de destacar que la vía de superación que predominó fue la autodidacta, además de los cursos de verano de escasa matrícula.

Con el triunfo de la Revolución en la etapa de (1959-1969), la educación se convirtió en derechos de todos, el Estado comenzó a jugar un papel protagónico en la superación por las necesidades sociales existentes, enfrentando los nuevos retos. Entre otros aspectos, se dirigieron las acciones a implementar la formación y la superación de forma coherente. Se utilizaron diversas vías como: la formación emergente y acelerada de los profesores, la formación regular, que aunque no fue masiva era estable, la superación y la recalificación para elevar el nivel científico-pedagógico de los maestros y profesores en ejercicio la superación y la recalificación.

En tal dirección T. Castillo (2004) hace referencia a que se crean “en 1961 los Institutos de Perfeccionamiento Educacional, con vistas a sistematizar el enfoque científico-pedagógico; en ellos se efectuaron cursos, con los medios y materiales necesarios.” (T, Castillo2004; p16). Aunque en estas instituciones predominó el enfoque asignaturista permitió elevar el nivel de conocimientos de los profesionales en general, incluyendo a los docentes de la Educación Preescolar.

Las obras de los autores antes mencionados reflejan la labor desplegada por la Revolución Cubana en aras de elevar el nivel cultural de la población en general, las características de las etapas por las que ha transcurrido la superación en diversas épocas, además de la sistematización de los fundamentos teóricos acerca del tema, hasta revelar el papel de la misma en la solución de variados problemas del quehacer pedagógico en los diferentes subsistemas de la educación, lo que se toman en consideración por poseer puntos coincidentes con el comportamiento de este fenómeno en la Educación Preescolar que es hacia donde se dirige la presente investigación.

En el caso de la Educación Preescolar en esta misma etapa la formación y la superación de los docentes se dan prácticamente al unísono, pues en la medida que se convertían locales en círculos infantiles o se construían otros con tales fines, se formaban estos y se superaban esencialmente desde su puesto de trabajo.

En este sentido, A.M. Siverio (2006) particulariza en el tema apuntando las diferentes etapas por las que transcurrió el proceso de formación y superación del personal docente en la Educación Preescolar. Señalando las siguientes;

Primera etapa: (1902-1959). Formación de Maestras de Kindergarten en las Escuelas Normales de Kindergarten. Etapa que se caracterizó por concederle poca importancia a la Educación Preescolar y por consiguiente a la formación y preparación permanente del personal docente, encargado de la educación de estos niños. Solo existía la escuela Normal de Kindergarten como centro fundamental de preparación. La educación se sustentaba en un sistema filosófico idealista sensualista, basado en las concepciones doctrinales y naturalistas de F. Froebel.

Segunda etapa: (1961-1969). Formación acelerada y de corta duración del personal docente para los círculos infantiles, por la Dirección Nacional de Círculos Infantiles. Se caracterizó esta etapa por aspectos tales como: bajo nivel de ingreso, incorporación de

las capas más humildes de la sociedad, personal docente con poca preparación técnica que fue haciéndose más elevada al crearse la formación regular de educadoras.

En esta etapa se conoció por trabajos testimoniales, que una de las vías de superación existente, la constituía la Hora Pedagógica, que se dedicaba a la lectura de los artículos publicados en la revista "Simientes" que se editaba cada tres meses. En dicho material se ofrecían orientaciones sencillas para la atención que se les brindaba a los pequeños, esencialmente asistencial. Además de juegos, canciones y narraciones infantiles para enseñarles a estos.

Tercera etapa: (1970-1979). Primera formación regular y homogénea de la preparación al personal docente. Se crea el Instituto de la Infancia, que tenía dentro de sus funciones la dirección de la formación y superación del personal pedagógico, se eleva el nivel técnico en la preparación del personal docente en la Escuelas para Educadoras de Círculos Infantiles, (EFECI) en 1970, la que continúa hasta 1997. Se implementan los planes de titulación y otros cursos de superación.

Cuarta etapa: (1980 - 1995). La formación de Licenciados en Educación Preescolar en los Institutos Superiores Pedagógicos. Es una etapa de perfeccionamiento en la preparación del personal docente, se logró de forma más completa al abarcar a todo el personal docente en ejercicio, su contenido es determinado por las necesidades, con formas organizativas y modalidades diversas, donde el trabajo docente metodológico ocupa un lugar central. Se inicia a partir de 1981 la Licenciatura en Educación Preescolar en los Curso Regular por Encuentro y en 1993 en el Curso Regular Diurno y con ello se logra mayor cantidad y calidad en la preparación de los profesionales de esta enseñanza. Los Institutos Superiores Pedagógicos, se convierten en centros rectores de la superación y preparación del personal docente. (A.M. Siverio 2006; p1).

Como se aprecia en cada etapa subyace la superación, de forma elemental inicialmente, situación que fue transformándose en la medida que el nivel profesional se perfeccionaba y lo que a criterio de la autora está dado por las condiciones en que surge la Educación Preescolar, donde la necesidad obligó a formar y superar a los docentes de manera simultánea, con una planificación elemental, con estilo centralizado y caracterizada por más voluntad política, que el nivel profesional.

Este acontecer dado a nivel de país, trasciende a Pinar del Río, donde se asumen acciones centralizadas desde el Ministerio de Educación. Los elementos históricos del

Subsistema de Educación Preescolar en la provincia, y las acciones dirigidas a la preparación y superación del personal que labora en este, son abordadas por I.Turiño (2009) quien se refiere, al curso para la formación de directoras de círculos infantiles en la escuela “Mariana Grajales”, en La Habana en 1961, con una representación de 20 alumnas de esta provincia, también en este año, fueron formadas como asistentes de círculos infantiles en la Escuela Nacional “Marina Azcuy” 100 jóvenes pinareñas.

En la obra de esta autora, se plantea la preparación recibida por un grupo de 5 alumnas en la Escuela Formadora de Educadoras de Círculos Infantiles de La Habana, las que después se desempeñaron como profesoras de la escuela en Pinar del Río “Doña Rosario García”, inaugurada en el 1976. En esta escuela ingresaban jóvenes con nivel medio básico de 9no grado y es así que se inicia la formación del personal docente para la Educación Preescolar en la provincia.

Como otras vías de superación asumidas en la provincia, señala el Plan de titulación del organismo en 1974. Más tarde en 1978 los cursos de nivelación dirigidos al personal técnico con sexto y noveno grado, (Pre-licenciatura) para su posterior ingreso a la licenciatura, concibiéndose planes similares a los que se aplicaban en las escuelas de educadoras.

En 1980 con el surgimiento del Subsistema de Educación Preescolar, la concepción sobre la formación y superación del personal docente se reorganiza. Esta transformación conlleva a que un año después comience la Licenciatura en Educación Preescolar por la fuente de ingreso Curso Regular por Encuentro.

El proceso de superación del personal docente por esta modalidad tuvo un matiz diferente, al ser asumida por metodólogos provinciales y municipales, con previa preparación por parte de los profesores del Instituto Superior Pedagógico, centrando la atención en la orientación para la implementación del Programa Educativo que se aplicaría en el centro infantil, no obstante, esa preparación tuvo un carácter, limitado por dedicarse más a los elementos metodológicos para la dirección de las actividades de juego.

En 1988 se aprecia una transformación en la superación en la Enseñanza Preescolar, con el inicio de los cursos de postgrados, diplomados y recalificación para personal Licenciado en la carrera. Los mismos fueron asumidos por los profesores del Instituto Superior Pedagógico, con la intención de superar las limitaciones experimentadas, destacando que en los programas curriculares de estas modalidades de la superación se incluyeron los

contenidos de juego y su metodología, los que tributaban a una mejor preparación de los cursitas en tal sentido.

En esta misma etapa es evidente el auge de las investigaciones sobre la educación del niño preescolar bajo el auspicio del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. Las mismas se dirigían esencialmente al desarrollo integral de la infancia, realizándose estudios en áreas tales como: la estimulación del pensamiento, formación de cualidades morales, el juego, la nutrición, la salud y el crecimiento y desarrollo de los niños. En las cuales la provincia de Pinar del Río tuvo incidencia directa, lo que tributa a la superación de los profesionales participantes en ellas.

La superación en la etapa de 1990 - 1999 fue priorizada desde el nivel central y a pesar, de que se iniciaron cambios significativos en la situación política y económica del país, al desintegrarse el campo socialista, se afecta la calidad de la docencia por el déficit de recursos disponibles y su repercusión en el normal desarrollo de la educación. Se superó a los profesores de acuerdo con ese contexto y se manifestó una mayor descentralización, de manera que se contara con los recursos humanos y materiales indispensables en el territorio, predominando la autosuperación como vía esencial de preparación. Todo ello demostró el papel activo asumido por el Estado en aras de no solo mantener los servicios educacionales, sino de continuar perfeccionando estos.

No es menos cierto que en esta etapa se manifestó disminución de la fuerza laboral, lo que provocó que asumieran la docencia personas que generalmente carecían de preparación. Se concibió entonces la superación desde el puesto de trabajo y a partir, del año 1999 comenzaron a producirse transformaciones profundas. En el sistema educacional, que exigieron cambios importantes en relación con la descentralización de la superación, donde la provincia también estuvo implicada y desde la opinión de la autora, esta perspectiva de descentralización brindó herramientas oportunas para diseñar la superación acorde a las necesidades del personal, incluyendo en estas el enfoque lúdico del proceso educativo aunque limitado. Muestra de esta descentralización de la superación, se manifestó en la concepción de la política de postgrado a partir de los lineamientos y objetivos estatales para cada curso escolar; en particular de maestrías y doctorados en correspondencia con las problemáticas de cada territorio y con acceso limitado.

La etapa del 2000 hasta la actualidad, mantiene el enfoque descentralizado de la

superación, donde las Direcciones Provinciales de Educación y las Universidades de Ciencias Pedagógicas desempeñan un rol protagónico, a partir de la contextualización de las necesidades de cada territorio y centro, lo que junto a las variadas formas de superación le impregnan al proceso un matiz más objetivo.

Todo lo descrito hasta aquí evidencia las diferentes etapas por las que ha transitado la superación de los profesionales de la Educación Preescolar, a nivel de país y en la provincia de Pinar del Río en particular, la cual en sus inicio tuvo un marcado carácter centralizado y en la medida que las condiciones objetivas y subjetivas lo posibilitaron se fue descentralizando, facilitando que las acciones se aproximaran más a las necesidades de los territorios y por consiguiente de los docentes. Así se manifestó en los cursos impartidos desde el año 1988 y como ejemplo se señala el diseño de los programas de juego y su metodología, en aras de profundizar en la preparación de los profesionales en tal sentido y de responder al diagnóstico de estos.

No obstante a los esfuerzos realizados en el tema de la superación hoy subyacen limitaciones que lo convierten en un tema recurrente, ya que su concepción no fue todo lo integral que los tiempos actuales exigen, sobre todo cuando se trata de temáticas tan importantes en la Educación Preescolar como la del juego infantil.

Epígrafe 1.3- Una aproximación a los referentes teóricos de la superación del personal docente de la Educación Preescolar.

En este epígrafe se tratan algunas consideraciones generales que se deben tener en cuenta en la superación, al concebirla como un proceso dirigido al mejoramiento profesional y humano, que implican, cambios profundos y sistemáticos en los docentes para un mejor desempeño en su práctica pedagógica.

La temática de la superación ha sido abordada en varias investigaciones en las que se explicitan las definiciones del término por diferentes autores, que se refieren al inicio del capítulo. En estas se aprecian ideas tales como: constituye un proceso, su finalidad está dirigida a la adquisición de conocimientos, al desarrollo de habilidades, a la formación cultural y a posibilitar un mejor desempeño.

En el contexto pedagógico M. del Llano y V. Arencibia (2004) ofrecen la definición del término superación profesional, quienes plantean que es “un conjunto de procesos de enseñanza-aprendizaje que posibilitan a los graduados universitarios la adquisición y perfeccionamiento continuo de los conocimientos y habilidades requeridas. Esta

proporciona la superación continua de los profesionales de los diferentes sectores y ramas de la producción, los servicios, la investigación científica y la docencia, en correspondencia con los avances de la ciencia, la técnica y el arte y las necesidades económico-sociales del país, con el objetivo de contribuir a elevar la productividad y la calidad del trabajo de los egresados de la Educación Superior” (Citado por M. Castillo 2006, p 21) Definición esta que es asumida por la autora en la presente investigación por las razones siguientes:

Considerar la superación como proceso interminable, de apropiación de saberes que incluye los diferentes ámbitos de la vida, lo que en la Educación Preescolar posee gran connotación por las características de la edad, que requiere combinar lo vivencial, y lo afectivo con lo científico, lo que constituye una exigencia del proceso educativo, es decir, lo que puede parecer un hecho de poca trascendencia para niños de otras edades, para los de edad preescolar, puede resultar llamativo y el docente debe estar en condiciones de ofrecer una explicación certera y comprensible al respecto.

La bibliografía consultada evidencia que los autores que se han dedicado al tema de la superación, de manera más o menos explícita, se refieren a las tendencias y modelos fundamentales a los que ha estado adscripta esta, en diferentes momentos históricos, lo que se corresponden con la situación concreta en que se origina. Muestra de esto son los trabajos de M. C. Davini (1991) y J. Lorences (2003) de Argentina y Cuba, respectivamente, las cuales a pesar de no coincidir de manera absoluta en la determinación o clasificación de las etapas, sí poseen puntos de vistas comunes en cuanto a la caracterización de los modelos.

Resulta de interés para la autora de esta investigación lo expresado por J. Lorences (2003) al destacar: “que de acuerdo con las exigencias de la formación permanente de los docentes, los modelos de superación profesional “centrado en el aula” y el que “descentraliza el sistema de superación”, han adquirido en la actualidad especial connotación para la concepción de la superación profesional, pues se trata de una educación continua de postgrado, que responda más a las necesidades de formación que exige el puesto de trabajo y a las necesidades culturales del profesional. Además es posible asumir rasgos positivos de los otros modelos con la finalidad de contribuir a la eficiencia en el logro de los objetivos de superación propuestos”. (J. Lorences citado por A

Casadevall 2006, p 66). Criterios que la autora del presente trabajo comparte y toma en consideración en la estrategia que propone.

También los principios en que se sustenta la superación, son abordados por una significativa cifra de autores, no obstante, se consideran importantes lo tratado por P.Valiente (2003), N de Armas (2003), G. Bernaza (2004), M. del Llano y V. Arencibia (2004) por abordar elementos que se corresponden de manera más directa con el contexto de la Educación Preescolar en los momentos actuales y resultan útiles para la conformación de la propuesta.

En tal dirección se coincide con los principios de la superación planteados por los autores A. Valle y O. Castro (2002) que son:

- La unidad entre la actividad científica, la superación, el trabajo metodológico y el trabajo de dirección del proceso docente-educativo, tomando como centro la escuela.
- Considerar las funciones a desempeñar por la escuela.
- Responder al diagnóstico continuo de los profesores.
- Elaborar la proyección individual a partir de los resultados de la evaluación sistemática de su desempeño profesional.
- Establecer criterios para determinar las modalidades y formas de superación de los profesores.
- El carácter sistémico. (A. Valle y O. Castro 2002; p 20).

Significativo resulta para el éxito de la superación lo referido por T. Castillo (2004) al plantear: “es importante que al concebirla se tenga en cuenta la participación activa del profesor en la determinación de sus propias necesidades y en la ejecución del proceso en sí mismo, la creación del compromiso para el cambio y la mejora personal del grupo, en beneficio de los estudiantes, la estimulación del trabajo grupal y la autosuperación como vías para su desarrollo profesional, así como la elevación de la cultura del estudio y de la autoestima” (T. Castillo 2004 ;p 88) Aspecto que se toma en cuenta por la autora para el diseño de su producto científico.

A partir de lo expresado se evidencia la necesidad que existe de proyectar la superación de los docentes, de manera que dé respuesta a los problemas de la práctica educativa, para lograr el perfeccionamiento del desempeño profesional, sin obviar, las diversas vías y formas que se pueden asumir en esta. En tal sentido, en la Resolución No.132/2004, Reglamento de la Educación de Postgrado se plantea que: “en ella se encuentran la

autosuperación, que se realiza simultáneamente al ejercicio de la docencia, los entrenamientos, especialmente dirigidos a la adquisición de habilidades o a la asimilación de nuevas técnicas y procedimientos de trabajo, los cursos de postgrado y el diplomado. Otras formas también muy útiles son: el taller, la conferencia especializada, los encuentros de intercambio de experiencia, entre otras” (Citado por A. Leiva 2007; p24). Algunas de estas vías son compartidas por la teoría de Educación Avanzada de J. Añorga.

De acuerdo a lo anterior O. Franco (2003) plantea que estas vías pueden ser muy diversas en los diferentes sistemas educacionales, en función de las directivas existentes, las tradiciones pedagógicas, el estilo de trabajo técnico, entre otros factores, pero sí, respondiendo al objetivo principal, de lograr un mejor nivel de preparación en cada integrante del colectivo docente. Destaca la autora además, que la necesidad de elevar el nivel pedagógico del personal docente, se hace imperiosa, para garantizar un enfoque científico adecuado de los objetivos a lograr en los niños y niñas de las diferentes edades, siendo la vía fundamental para ello la superación.

Relacionado con las vías de superación F. Martínez (2004) declara: “Las vías pueden ser: la superación individual y la superación colectiva, las cuales se complementan y deberán ser concebidas de manera coherente y sistemáticamente controladas, a través de la propia eficiencia del trabajo que se desarrolla en la institución”. (F. Martínez 2004; p169).

Este autor se refiere además, que en la superación de los docentes hay que considerar la formación inicial y la formación permanente, los egresados de centros formadores de educadores, al iniciarse en la práctica profesional validan la preparación alcanzada y descubren lo que les falta para el lograr un desempeño exitoso.

Según este autor es aquí donde entra a jugar su papel la formación permanente que requiere todo profesional y que le permitirá acceder a un nivel superior de preparación para lograr un quehacer educativo eficiente, o para estar actualizado en el devenir de la ciencia pedagógica en este caso, en los resultados de las investigaciones, en las experiencias de avanzada de la práctica empírica realizada por otros colegas etc. Los adelantos científico-técnicos revelados y defendidos por los más sofisticados sistemas de información y comunicación, incitan a la superación constante.

Todo lo anterior denota que los educadores infantiles, podrán acceder a niveles superiores de desempeño profesional, donde se trata de despertar el interés de los involucrados en el

proceso educativo por conocer más profundamente las vías metodológicas para lograr el óptimo desarrollo de los niños mediante las acciones educativas que realizan.

Se comparte la idea F. Martínez, sobre la necesidad de que la actualización permanente no es cuestionada para ningún profesional, entre ellos los educadores, lo que se complementa con la preparación metodológica y el trabajo metodológico, con el objetivo de lograr la continua retroalimentación de cada uno de los elementos del sistema, para la concepción y dirección del proceso de formación al que se refiere y que este sea transformador de la realidad educativa.

Lo enunciado hasta aquí demuestra que para obtener resultados cada vez más favorables en la superación, es necesario tomar en cuenta el sustento teórico del proceso, considerando el mismo, desde la profundización de sus núcleos conceptuales teóricos y prácticos y reorganizándolo, de acuerdo a la realidad de cada grupo docente, donde a partir de los saberes adquiridos se devuelva a la práctica los resultados obtenidos, en virtud de su mejoramiento, visto en este caso, en el enfoque lúdico integral.

Epígrafe 1.4- La cultura lúdica desde su dimensión personal y pedagógica. Una necesidad del personal docente de la Educación Preescolar.

En el presente epígrafe se aborda la lúdica como dimensión del desarrollo humano, la relación con el desempeño de los profesionales de la Educación Preescolar con el fin de desarrollar la cultura lúdica profesional y con ello la conducción del proceso educativo desarrollador matizado por la alegría y el disfrute que proporcionan los juegos tanto a los niños como a los docentes.

Para la mejor comprensión de lo que significa cultura lúdica, se considera iniciar el análisis por la etimología de la palabra "cultura" que procede de "cultivar", es decir, en dependencia de lo que sembremos en el ser humano (niños y jóvenes) será lo que recogeremos.

La definición de cultura precisa que es el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social en un periodo determinado. El término abarca modos de vida, ceremonia, arte, invenciones, tecnología, sistema de valores, derechos fundamentales del ser humano, tradiciones y creencias. A través de la cultura se expresa el hombre, toma conciencia de sí mismo, cuestiona sus realizaciones, busca nuevos significados y crea obras que trascienden. (Enciclopedia Encarta 2000).

Por otra parte, en el diccionario Pequeño Larousse Ilustrado el término lúdica, lo relaciona con juego, no obstante, en la revisión bibliográfica, se utiliza en un sentido más amplio, considerándolo como esfera del desarrollo humano relacionado con la capacidad de asumir la vida con un sentido positivo y optimista, siendo este el sentido con que se utiliza en el presente trabajo.

El término lúdica, también se utiliza con frecuencia, asociado a actividad, es decir, como sinónimo de la palabra juego aunque es necesario no confundirlos, ya que como refieren A. Pérez (2000) y otros colaboradores "el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego" (A. Pérez 2000; p5).

Este planteamiento lleva a la autora de esta investigación a pensar en la lúdica como una dimensión más amplia que el juego, que a pesar, de incluir este, no es de manera absoluta, pues esta se refiere, además a la preparación del sujeto en general para la vida, lo que evidencia también, la relación existente entre los términos cultura lúdica y la cultura general integral.

Con el propósito de profundizar en lo antes expuesto se retoman las definiciones elaboradas por T. Álvarez (2004) y G. L. Villalón (2006) sobre cultura general integral y cultura lúdica respectivamente, que expresan:

Cultura general integral: sistema de valores espirituales atesorados por el individuo a lo largo de su formación, solo posible por medio de la sistematización de lo aprendido significativamente en diversos campos del conocimiento humano en su ínter vínculo con la sociedad" (T. Álvarez 2004; p13)

Cultura lúdica: Sistema de relaciones que el hombre establece en diferentes contextos sociales a través de las cuales se pone de manifiesto sus modos de sentir, pensar y actuar con respecto a la lúdica, constituyendo esencialmente un reflejo del nivel de preparación lograda por el individuo. (G. L. Villalón 2006; p20)

A juicio de la autora del presente trabajo entre las definiciones anteriores existen elementos que coinciden, dado en primer orden en el vínculo con el plano espiritual, por tratarse ambas como manifestación de lo aprendido y la relación o implicación que poseen con lo social, lo que de hecho convierten la cultura general integral y la cultura lúdica en fundamentos de la superación profesional.

Acerca de la lúdica como dimensión del desarrollo humano, significativo resulta el planteamiento del J. Paredes (2003) al expresar que: "lo lúdico se convierte en proyecto

de vida, en una necesidad vital del ser humano; abarca las dimensiones humanas para intentar dar alcance al equilibrio personal, es decir el equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también al equilibrio social, esto es, lo lúdico se convierte en un proyecto de lo cultural, de la vida del ser humano". (J. Paredes citado por A. Pérez 2000; p5)

De manera general entre los autores que se han dedicado al estudio de la lúdica, se pueden mencionar a C. A. Jiménez (1999), C. Bolivar (1998), J. A. Motta (1998), J. Paredes (2003), Goleman(1996), Gardner(1999), en cuyos trabajos se precisan como elementos relacionados con el tema los siguientes:

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la social y la comunicativa entre otras, lo que está relacionado con la necesidad que tienen todas las personas de sentir emociones placenteras, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. Se puede ver como una actitud personal frente a la vida, caracterizada por rasgos tales como, la creatividad, la espontaneidad, el optimismo, el buen sentido del humor, aspectos que afloran en las interacciones personales cotidianas, que hacen que el sujeto tenga variadas perspectivas del mundo, facilitando esto, integrarse de diversas formas a la multiplicidad de espacios que socialmente se le presentan.

En tal sentido los autores antes señalados refieren que la lúdica, constituye un factor decisivo para enriquecer o empobrecer el desarrollo de los individuos, lo que reafirma que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar. Visto desde esta perspectiva, la actividad lúdica no es un espacio al que se acude para distensionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea y a la cultura. Lo que se manifiesta en expresar y comunicar emociones a través de actos como la risa, el canto, los gritos, el goce en general.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruzan el placer, la creatividad y el conocimiento.

En opinión de C. Jiménez (1999)"la lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser humano frente a la vida, a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y relacionarse con ella en espacios cotidianos en que se produce disfrute goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte" (C. Jiménez, 1999. p 6).

Además se refiere a otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se producen cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

Lo planteado por estos estudiosos evidencia cuán importante resulta para cualquier persona asumir una actitud lúdica como forma de crecimiento personal y social además de enfrentar la vida con alegría y optimismo, lo que redundará en mejor calidad de vida de donde no escapa el desarrollo profesional.

Relacionado con lo anterior se resalta el planteamiento, de J. A. Motta (1998) al expresar que: “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber qué profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria”. (J. A. Motta, citado por A. Pérez 2000; p 26)

J. A. Motta (1998) considera la lúdica, como la atmósfera que envuelve el ambiente pedagógico que se genera específicamente entre maestros y alumnos, pues es característico que en estos espacios se presenten diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, pero que no es percibida, porque no se enmarca dentro de los parámetros de la planeación y la ejecución de actividades específicas. Es decir, cada instante que se vive en la escuela está impregnado de lúdica, el disfrute de reír en clase por un comentario jocoso, compartir las onces con los amigos, jugar hasta el cansancio, ir de paseo por la ciudad, hablar con los maestros en los espacios libres, todas estas situaciones están continuamente circundando la realidad educativa, pero son ignoradas y desaprovechadas por los maestros, quienes en su continuo afán por innovar, caen en lo tradicional, desconociendo la simpleza de las experiencias, donde se conserva la verdadera esencia, que responde a todos aquellos cuestionamientos que apuntan a hacer del aprendizaje algo significativo.

Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la concepción pragmática del juego; la lúdica es algo que se siente y se reconoce en nuestras prácticas culturales. Así mismo los juegos tradicionales han sido parte de la cultura y son el acto propicio para brindar espacios en los cuales se dé la creatividad y la libertad para hacerlo. El tiempo del jugar es efímero y placentero cuando se liga a lo

creativo; una tarde llena de juego y diversión parece un suspiro cuando nos entregamos al tiempo de la lúdica.

De ahí que para J. A. Motta la actitud y en especial la actitud lúdica del docente es un factor decisivo para los aprendizajes iniciales y escolares, de esta depende en gran medida el éxito de su labor y define la actitud lúdica como una cualidad humana de sentir gusto por lo que uno hace y poder hacer sentir bien a quienes uno trata. Otros autores como Goleman (1996), precisan que es una manifestación de inteligencia emocional; para Gardner (1999) una forma de inteligencia interpersonal y según Gelb (1998) una muestra de inteligencia genial.

En este sentido, es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer, ya que al tener claros tanto los contenidos a trabajar como las metodologías para implementar, puede alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza - aprendizaje, de forma edificante y representativa. Por esta razón la actitud del docente es muy importante, esta resulta decisiva para verificar las interacciones humanas, de esta depende que en las aulas exista una buena disposición anímica del alumno, lo cual facilitará el aprendizaje y la construcción de conocimientos. El ambiente grato para aprender y lograr que su capacitación convencional no se vaya a tierra.

En palabras de C. Bolívar (1998) “la actitud lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos. Todo este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, a facilitar el diálogo”. (C. Bolívar, citado por A. Pérez 2000; p 33).

Plantea además, que la actitud lúdica produce en el estudiante confianza, apertura mental y seguridad para hablar, mientras tanto la actitud tradicional genera tensión, ansiedad, bloquea el pensamiento y la capacidad de razonar y expresarse. La actitud lúdica no es algo que se pueda aprender en un curso, esta es el resultado de la constante reflexión del maestro, de tener una postura acertada frente a la vida. Para llegar a este estado es necesario ser un docente más humano, darle cabida a estrategias didácticas y amenas en la escuela. Asegura Bolívar que con una actitud lúdica el ideal es que los estudiantes aprendan con gusto.

Por su parte G. L. Villalón (2003) define la actuación lúdica profesional como un sistema de relaciones lúdicas que establece el educador con sus alumnos y demás sujetos del

proceso pedagógico, que expresa de manera esencial la ejecución de la actuación en el contexto profesional, con el que resuelve los problemas profesionales en interacción con el modo de pensar y sentir, teniendo la lúdica como mediador (G. L. Villalón 2003; p133).

Tanto un autor como el otro coinciden en la percepción sobre la importancia de la lúdica como enlace dinamizador del proceso de aprendizaje, considerando así mismo que en la práctica profesional se concreta la posibilidad de alcanzar el objetivo supremo de que el educador incorpore esta como una actitud ante la vida.

Considera además, el investigador G. L. Villalón que para alcanzar una cultura lúdica en el ejercicio profesional es necesario asumir ciertos principios, que en su obra los define como: el principio de la transferencia de la formación lúdica profesional y el principio de la unidad de lo teórico, lo metodológico y lo vivencial en la formación lúdica (G. L. Villalón 2003; p 53).

Ambos principios asumen como denominador común la relación teoría-práctica cotidiana, así, la apropiación de los aspectos teóricos serán válidos en la medida que el profesional sea capaz de conducir el proceso de aprendizaje de manera creativa, alcanzando progresivamente un desempeño didáctico cada vez más responsable en el enfrentamiento a las nuevas situaciones de su contexto de actuación pedagógica.

Interesante resulta cómo al alcanzar una cultura lúdica el sujeto enfrenta desde perspectivas amplias y motivadoras el fenómeno del juego. Al respecto R. Alfaro y G. L. Villalón (2006) apuntan "... para los adultos se convierte (el juego) en una válvula de escape ante las tensiones que impone la vida moderna, una vía para el reencuentro de la individualidad, frecuentemente sacrificada por el cúmulo de obligaciones sociales y familiares y que este constituye un espacio de relaciones anti-estrés para niños y maestros, pues se pueden lograr los mismos resultados o superiores pero en un ambiente lúdico, agradable y desarrollador. (R. Alfaro y G. L. Villalón 2006; p20).

En la reflexión anterior se abordan, a juicio de la autora, elementos indispensables a considerar por los educadores cuando en la conducción del proceso de enseñanza se emplea el juego como ente dinamizador del aprendizaje, o sea, es que este constituya un espacio para aprender, disipar tensiones y simultáneamente desde el lógico enfoque lúdico contribuir al crecimiento espiritual del ser humano. Este hecho no es menos cierto que distingue la actuación de algunos educadores en diferentes ámbitos de las enseñanzas, sin embargo, la práctica educativa evidencia la necesidad de continuar

perfeccionando el desempeño en relación con la cultura lúdica desde la perspectiva, que los autores anteriormente mencionados lo enfocan.

A partir de la sistematización teórica relacionada con el desarrollo de la cultura lúdica desde la dimensión personal y pedagógica y para los efectos de esta investigación, la autora considera pertinente precisar como núcleo conceptual básico el perfeccionamiento de la cultura lúdica en los docentes de la Educación Preescolar: el conjunto de transformaciones de las relaciones sociales del individuo y los modos de sentir, pensar y actuar con respecto a la lúdica, incrementando el nivel de preparación alcanzado por este. En este sentido para lograr el perfeccionamiento de la cultura lúdica se hace necesario partir del enfoque lúdico del proceso educativo

Epígrafe 1.4.1- El enfoque lúdico del proceso educativo en la Educación Preescolar.

El desarrollo del proceso educativo en edades tempranas de la vida pasa ante todo por el uso consciente y desarrollador del juego, de ahí que, el máximo de preparación que el docente alcance debe estar signado por el interés de este para asumir la lúdica como parte integrante de su proyección personal y su cultura lúdica.

Desde épocas tan remotas como 1850, F. Froebel eminente pedagogo, había instaurado el juego como elemento esencial de la primera etapa de la comunicación. Decía que el niño jugaba y por tanto, por el juego debíamos comenzar. Esta idea extraordinaria entró en la pedagogía gracias a él y a los métodos y medios creados. Este aspecto viene a sostener el criterio de la necesidad de asumir el proceso de enseñanza con un enfoque desde la lúdica.

C. Mónaco (1987) cuando se refiere al juego señala: "es el modo natural de vida del preescolar, por tanto debe ser considerado el método para el jardín de infantes, pues se basa en los intereses y necesidades naturales del niño. Mediante él, el docente debe favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje, orientando las acciones hacia el logro de los objetivos previstos. Requiere de la maestra, no solo un diagnóstico...y una planificación reflexiva de sus acciones, sino la creación de un "clima y una actitud lúdica" que faciliten respuesta de este carácter durante su conducción" (C. Mónaco citado por O. Franco 2004; p15).

También acerca del enfoque lúdico del proceso O. Franco y A. M. Siverio (2004) plantean la necesidad de dejar entrar en los centros educativos y en todos los contextos donde se ofrezca educación en estas edades, la luz, vida, alegría, saber y amor que proporciona el

juego. Indican que su utilización en el proceso educativo lo potencia y contribuye al logro de objetivos educativos, por lo que no se puede dejar a la espontaneidad ni al empirismo, es decir, que debe responder al conocimiento del niño y a su desarrollo en las diferentes etapas, al dominio de los procedimientos pedagógicos requeridos en estas edades, siempre tomando en consideración los principios que lo rigen teniendo como guía los fines planteados. Considerando tal afirmación, no se debe olvidar entonces que el juego es uno de esos valiosos procedimientos pedagógicos, que al propio tiempo es, la actividad más significativa en estas edades y que ocupa toda la vida en los pequeños.

La autora de la presente investigación manifiesta total concordancia con los criterios antes expuestos y considera al juego como actividad fundamental de la etapa infantil, lo que implica una mayor y más consciente preparación del docente para asumir la lúdica de forma más abarcadora posible, es decir, con un sentido personológico.

De acuerdo con la temática del desarrollo de la cultura lúdica también resultó interesante el trabajo de A .M. Siverio (2004) relacionado con el enfoque lúdico del proceso educativo, en el que expone algunas ideas que se relacionan a continuación:

El educador tiene la misión de encontrar las mejores vías y métodos, cambiar los modos de pensar y actuar, tiene que saber a qué jugar, saber ser actor y pedagogo al mismo tiempo; debe ser sobre todo un gran jugador, que disfrute la actividad de juego a la par de los niños, como condición imprescindible de esta pedagogía de lo lúdico.

Este decir teórico se fundamenta en que el personal docentes que dirigen el proceso educativo poseen una personalidad única e irrepetible, por tanto deben tenerse en cuenta los aspectos motivacionales, afectivos y cognitivos como componentes de la regulación inductora y ejecutora que regulan la actuación del sujeto en su desempeño profesional, distinguiendo esto, el enfoque personológico al que se refiere la autora.

En este sentido se impone recuperar el espíritu lúdico que el adulto ha ido perdiendo porque están, como expresa Ferratori: “rechazando un elemento propio de la infancia para vivirlo únicamente bajo formas competitivas o rigurosamente formalizada” (Citado por O. Franco 2006; p32).

Del educador debe emanar esos efluvios, emisiones, ondas de lo lúdico, pero de manera sincera, conscientemente, tiene que saber que el juego del niño es su lenguaje secreto, le corresponde entonces la creación de esa atmósfera lúdica.

Se comparten las ideas de José Martí cuando expresó, que la escuela debía ser alegre y útil; en esta frase hay mucho de lo que se está tratando. Útil porque se aprende y alegre porque se aprende a gusto, y así mismo debe resultar para el docente, alegre porque enseña con satisfacción y útil porque su aporte a la formación del tesoro máspreciado de la sociedad: los niños. Así queremos que sea el proceso educativo en los centros infantiles "alegre y útil" tanto para niños como para los docentes. Solo así será posible que el niño se adentre en el mundo de los objetos y fenómenos que tienen que descubrir, solo así el niño preescolar entenderá ese mundo tan grande y desconocido, en el cual penetrará con una herramienta insustituible: el juego. Además se considera necesario agregar que, eso es posible a partir de que los educadores asuman la lúdica con una visión integral, lo cual posibilitará la motivación por la actividad lúdica, donde se cruce el conocimiento, el placer y la creatividad.

Teniendo en cuenta lo abordado hasta aquí, se puede plantear que la actividad lúdica ha sido de interés para una cifra significativa de autores, desde diferentes ópticas, existiendo más puntos coincidentes que divergentes sobre la influencia del juego en el desarrollo humano, reconociéndose que este le imprime a la actividad humana una energía vigorosa, donde emerge el buen estado de ánimo y se logra el enriquecimiento espiritual de los participantes, la realización de las tareas de manera fluida. Se ofrece el contexto adecuado para la influencia positiva en la formación de los educandos, lo que posibilitará un desempeño profesional más eficiente en los contextos de actuación.

No obstante, la práctica educativa demuestra la necesidad de seguir profundizando sobre el tema, en aras de perfeccionar la cultura lúdica en los docentes que tienen la hermosa misión de dirigir el proceso educativo, específicamente de aquellos que se desempeñan educando la generación más joven (los niños).

Epígrafe 1. 5- Metodología y diagnóstico del estado actual de la superación del personal docente en relación con la cultura lúdica.

En este epígrafe se detalla la preparación que posee el personal docente del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia" en relación con la cultura lúdica y el nivel de desarrollo alcanzado por los niños del tercer ciclo en relación al juego, a partir de los métodos abordados en la introducción del trabajo.

La información obtenida en el análisis documental, las encuestas, observaciones al personal docente y a los niños fueron analizadas y tabuladas para constatar el problema,

mientras que la encuesta a los especialistas se empleó para valorar la efectividad teórica de la estrategia de superación elaborada.

En lo referente al análisis documental se revisó la estrategia general del centro, considerando que este documento se conforma en correspondencia con las necesidades de los docentes. Para este análisis se hizo hincapié en los siguientes indicadores:

- Concepción de acciones encaminadas a la preparación lúdica del personal docentes, desde el punto de vista metodológico, de superación e investigativo.
- Correspondencia de las acciones con las necesidades del personal docente.
- Amplitud y profundidad de acciones referidas al tratamiento de lo lúdico .(anexo 1)

La revisión minuciosa de la estrategia del centro permitió valorar las acciones planificadas de acuerdo con cada indicador, determinando en qué medida fue funcional.

En los planes de desarrollo individual del personal docente, se realizó una lectura analítica del contenido de los mismos, precisando en:

- El nivel de correspondencia entre las tareas y el diagnóstico del personal docente sobre la cultura lúdica.
- La variabilidad de las tareas sobre dicho tema. (anexo 2)

Lo que permitió valorar la forma en que se auto preparaba el personal docentes en torno al desarrollo de la cultura lúdica.

En la observación efectuada al personal docente, se concibieron los siguientes indicadores:

- Motivación por la actividad lúdica.
- Utilización del lenguaje lúdico.
- Uso del elogio y la aprobación.
- Asunción de roles.
- Creación de situaciones lúdicas.
- Utilización de los medios.
- Promoción para la imitación en la comunicación.
- Uso del recurso sugestivo en la comunicación.
- Promoción del contagio en la comunicación.
- Uso del recurso persuasivo en la comunicación.
- Sistemática en la concepción lúdica de las actividades. (anexo 3)

Se realizaron como mínimo tres observaciones, con un tiempo de duración de veinte minutos, a diferentes actividades como son: juego, actividades programadas, procesos, donde se reflejó qué hacía el niño, qué hacían los adultos.

Dichos resultados fueron vertidos en tablas, hallándose por cada indicador los distintos niveles de frecuencia, expresados en porcentuales, lo que es complementado con el análisis cualitativo de los indicadores concebidos.

Este análisis permitió identificar cuáles de estos indicadores se encontraban en la dimensión positiva o negativa, determinando las características que tipifican el desarrollo de la cultura lúdica en el personal docente muestreado.

Para la aplicación de la encuesta se colegió previamente con el personal docente con respecto al horario y fecha de realización. Contó con un espectro de 5 preguntas, las que permitieron conocer el dominio que sobre la cultura lúdica poseían estos. En el caso en que la información ofrecida no fuera amplia se retomaron las preguntas o se hicieron preguntas de apoyo. Se insistió en respuestas descriptivas sobre el tema.

Las preguntas se formularon sobre la base de los siguientes indicadores:

- Visión del término cultura lúdica.
- Importancia que le conceden.
- Dominio de los tipos de juegos.
- Actividades favorecedoras de la cultura lúdica.
- Elementos que ofrece a la dirección de los juegos. (anexo 4)

Otro método utilizado fue las observaciones a los niños. Se realizó en diferentes actividades. En las mismas se tuvo en cuenta las características de algunos logros del desarrollo fundamentales del niño del tercer ciclo:

- Disposición para la actividad.
- Relaciones con otros niños y adultos.
- Independencia en las acciones.
- Lógica en las acciones.
- Estabilidad en la asunción de roles.
- Estabilidad ante otras actividades.
- Reacción ante las situaciones pedagógicas. (anexo 5)

Cada observación fue realizada por la investigadora, registrándose por escrito cada comportamiento del niño de acuerdo a los indicadores concebidos, los cuales fueron analizados, hallándose el rango de frecuencia de los mismos. Este resultado se vertió en tabla y se determinó el rango general de estas conductas, complementándose con un análisis valorativo de cada resultado obtenido de acuerdo a las reacciones de los niños. Se destacaron aspectos positivos y negativos en cada uno de ellos, sus relaciones evidentes y el predominio de una u otra reacción.

El resumen integrador y relacional de los elementos más relevantes obtenidos en el instrumento, se realizó teniendo en cuenta las posibles inferencias positivas y negativas, en relación con los aspectos que se pedían.

La información obtenida en cada uno de los instrumentos, fue vertida en tablas a partir de la frecuencia en el comportamiento de cada uno de los indicadores evaluados, realizándose para ello un cálculo porcentual, que reflejó el nivel de representatividad de cada indicador concebido, tanto en el desarrollo de la cultura lúdica del personal docente, como en el nivel de desarrollo alcanzado por los niños en ese aspecto.

La descripción de todos los procedimientos a tener en cuenta en la aplicación, interpretación e integración de los resultados, según los métodos utilizados, son aplicados en la muestra que se explicita a continuación.

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA MUESTRA.

Para esta investigación se seleccionó intencionalmente la muestra que se representa a continuación:

Tabla II - Personal docente del tercer ciclo del círculo infantil “Amiguitos de la Ciencia”

Docentes	%	Nivel profesional						Experiencia en el ciclo					
		Licenciado	%	No licenciado	%	Máster	%	1-5	%	6 -10	%	Más de 10	%
7	100	6	85,7	1	14,2	0	0	4	57,1	2	35	1	14,2

De una muestra de 7 docentes, resultan licenciados 6, representando en el 85,7%, siendo el valor más representativo. En cuanto a los años de experiencia, corresponde al rango de 1 a 5 años el valor más significativo representado en el 57,1%.

Un segundo grupo lo constituyen los niños.

Tabla III - Niños del tercer ciclo del círculo infantil “Amiguitos de la Ciencia”

Matrícula	Edad	Muestra	%	Nivel de desarrollo		
				alto	medio	bajo
35	3 a 4 años	10	28,5	3	5	2
33	4 a 5 años	10	30,3	4	5	1

La muestra de niños reflejada evidencia que fueron tomados 10 niños por cada grupo de edades, lo que representa el 28,5 del cuarto año de vida y 30,3% del quinto año de vida. Con relación al nivel de desarrollo, se aprecia que la mayor cifra se ubica en la escala media, lo que está representado por un 50% de cada año.

Un tercer grupo de estudio estuvo representado por especialistas, que tuvieron a su cargo la valoración preeliminar de la calidad de la estrategia, cuya selección se realizó teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

Tabla IV - Especialistas

Especialistas	Total	Años de experiencia		Categoría Científica
		10-20	Más de 20	
Profesores de UCP Rafael. M. Mendive.	3	0	3	Doctores
Profesores de UCP Rafael. M. Mendive	2	1	1	Máster
Metodólogos de Educación Provincial y Municipal. (Preescolar).	3	1	2	Máster
Docentes de la Educación Preescolar.	3	0	3	Máster

De los especialistas escogidos, el 100% trabajan en el sector de educación. Son doctores 3 lo que representa el 27,2%, son master 8 representado en el 72,7%. Es de destacar que 5 de los 8 máster han cursado diplomados en la Educación Preescolar. De los docentes doctores que laboran en la Universidad de Ciencias Pedagógicas “Rafael M. de Mendive”, el 100% poseen más de 20 años de experiencia. En el caso de los directivos de Educación municipal y provincial el porcentaje más representativo está en el rango de más de 20 años de experiencia, en este mismo rango se ubican los docentes de la enseñanza consultados. Epígrafe 1.5.1- Estado actual de la superación del personal docente en relación con la cultura lúdica.

Se describen a continuación los resultados obtenidos en la aplicación de los diferentes métodos explicitados anteriormente, en la muestra objeto de análisis. Comenzando con un análisis minucioso del contenido de la estrategia general del centro infantil y posteriormente de los planes de desarrollo individual del personal docentes.

A partir de la revisión de la estrategia general del centro infantil objeto de estudio se conoció, que aún cuando la misma existe y revela, una estructura teniendo en cuenta los aspectos del trabajo metodológico, la superación y la investigación, y las acciones concebidas responden predominantemente a las necesidades de los docentes, se identifica que en relación con el contenido juego de roles, prevalecen las de carácter metodológico, quedando menos detalladas, las acciones a corto, mediano o largo plazo, encaminadas al desarrollo de los docentes sobre el enfoque lúdico de todo el proceso. Desde la concepción de esta estrategia, no se garantiza una proyección desde la dimensión lúdica que el docente debe asumir como estilo de trabajo, donde sea actor y pedagogo a la vez, en virtud de lograr una atmósfera que posibilite el disfrute tanto de la educadora como de los niños.

Este hecho sin dudas demuestra que la estrategia se diseña centrándose solo en el aspecto didáctico del juego, obviando la amplitud y profundidad de la actitud lúdica, la cual va más allá de los contenidos metodológicos a dominar, pues tiene un fuerte componente personal, sobre el cual los docentes deben recibir la preparación necesaria. No se logra que desde su proyección se haga de manera integral, concibiendo tanto el desempeño profesional (aspectos metodológicos, de contenido, de dirección y evaluación), como el crecimiento personal (empatía, comunicación, alegría, entusiasmo).

En cuanto al análisis del plan de desarrollo individual del personal docente, se conoció que aún cuando en los mismos se refieren, acciones vinculadas a la preparación en las diferentes áreas de desarrollo y dentro de estas el juego, se aprecia poca diferenciación en las mismas con respecto al nivel de desarrollo en que se encuentran los docentes. En cuanto a la variabilidad se apreció que la tendencia fundamental, está dada en plantear tareas a cada docente de orden metodológico, específicamente relativas a la organización, planificación, dirección y evaluación del juego de roles, sin dudas, se reflejan en menor medida los elementos lúdicos con un enfoque integral, no incluyendo la actitud personal a asumir por el docente en dicha actividad.

Todo lo anterior corrobora, que en los documentos analizados no se conciben acciones con un enfoque holístico, es decir, donde se considere tanto el conocimiento como lo actitudinal de la actividad lúdica, lo cual influye en la preparación de los docentes para la conducción del proceso educativo desarrollador, donde prime el carácter entusiasta, motivador, colectivista de la relación diádica.

Es conocido como en la institución infantil los progresos que alcanza el niño, se deben en gran medida a la influencia educativa que reciben de manera diaria y participativa. Por ello en el afán de impulsar la preparación de aquellos que tienen este encargo social, no cesa el ánimo de investigadores que se acercan a esta tarea, máxime cuando se trata de la actividad lúdica tan esencial para enseñar al pequeño.

En este sentido continúa el quehacer investigativo en aras de profundizar en el problema encontrado, por lo que a continuación se presentan los resultados de las observaciones realizadas a los docentes.

A partir de las observaciones realizadas a las actividades educativas de los docentes (anexo 6), se conoció, que en cuanto a la motivación por la actividad lúdica la cifra más representativa corresponde a los indicadores menos favorables (medio y bajo), lo que se comporta en un 42,8% respectivamente, ya que no se logra en todas las actividades la perspectiva lúdica, lo que disminuye el nivel de actividad. Se destaca solo un docente (14,2%) en un nivel alto

Al valorar la utilización del lenguaje lúdico, se presenta una situación similar al indicador anterior, ya que las mayores cifras se ubican en la escala de medio y bajo, con predominio de este último (57,1), dado en lo fundamental por utilizar el lenguaje lúdico con tendencia a dar órdenes, con un tono de voz poco afable y mesurado.

En cuanto al uso del elogio y la aprobación se conoció que no se alcanzan logros en la escala más alta, conociéndose que el 57,1% y 42,8% se ubican en el nivel medio y bajo respectivamente, por utilizarse el mismo con predominio en las actividades de juego y no siempre se realiza de manera justa.

Relacionado con la asunción de roles se corroboró, que aunque en el nivel alto y medio se encuentran los valores más favorables (28,5%), dado que los docentes asumen roles de acuerdo a la necesidad manifiesta, en correspondencia con el nivel de desarrollo de los niños y de forma creativa, existe un 42,8% que no asumen estos de acuerdo a dichas necesidades.

La creación de situaciones lúdicas también fue un indicador evaluado, el mismo obtiene los valores más significativos en los niveles alto y medio (42,8% y 28,5%), lo que evidencia que estas son creadas de manera oportuna. No obstante en otro 28,5% se ubican los docentes que no logran crear las mismas. Estos hechos reafirman la necesidad de profundizar en el tema en cuestión.

Sobre el indicador referido a la promoción para la imitación se comprueba que la mayor representatividad la obtienen los niveles medio y bajo, pues se denotan las carencias en relación a la unidad que debe existir entre el decir y el hacer en aras de lograr una imitación adecuada en los modos de actuación.

En cuanto al uso del recurso sugestivo se evidencia que la mayoría de los docentes (cuatro), se representan en la escala media, 57,1%, lo que significa que el mismo se utiliza de manera conveniente solamente en algunas ocasiones, predominando una acción verbal crítica. Muy diferente resulta que en dos docentes (28,5%), dicho recurso se utiliza de manera conveniente a la situación dada, excluyendo la acción verbal crítica hacia el niño.

La promoción del contagio como otro mecanismo que se explora en la comunicación desde el punto de vista lúdico, muestra valores entre medio y bajo (28,5% y 71,4%), a partir de no convocar al niño a la actividad lúdica de manera entusiasta y amena, lo que limita la interacción con estos de forma creativa y flexible.

Por otra parte, sobre el uso de la persuasión, similar valor se obtienen en las escalas de medio y bajo (42,8%), dado esencialmente por no demostrar el encanto por la actividad lúdica desde la comunicación, quedando limitado el dinamismo y la alegría durante su ejecución.

En relación con la concepción lúdica de las actividades se aprecia que la mayoría de los docentes estudiados se encuentran en la escala más favorables, la alta, (42,8%), este hecho denota que la tendencia es a concebir y conducir las actividades a través de procedimientos lúdicos, sin embargo, aún queda una cifra no menos significativa de docentes (28,5%), en la cual predomina su escasa utilización.

Todo este análisis realizado hasta aquí, demuestra que los docentes que trabajan en el tercer ciclo, aún cuando dominan elementos favorecedores de la cultura lúdica como por ejemplo, la asunción de roles y la creación de situaciones lúdicas, se presentan limitaciones en cuanto a los conocimientos que poseen sobre el tema de manera amplia, específicamente en la motivación por la actividad lúdica, la utilización del lenguaje lúdico en las actividades y el empleo de los mecanismos de la comunicación a partir del enfoque lúdico del proceso educativo, lo que justifica la realización de la presente investigación.

El estudio exploratorio prosiguió con encuestas realizadas a los docentes del tercer ciclo del círculo infantil seleccionado para este trabajo (anexo 7), se conoció, que en relación

con la visión del término cultura lúdica, la mayor cantidad de docentes se encuentran en la escala menos favorable, (71,4%), hecho que demuestra la concepción fragmentada y limitada con respecto al término, la tendencia se observa en concebir los aspectos de carácter metodológico sobre cultura lúdica, lo que reafirma la necesidad de profundizar en el mismo. Solo se ubican en la escala que lo dominan, el 28,5%.

Al valorar el indicador referido a la importancia que le conceden a la actividad lúdica se conoció, que los resultados más favorables se encuentran en la mejor escala (mucha importancia), donde se ubica el 85,7% de la muestra, por considerarlo como sinónimo del juego al cual le conceden gran valor. Es de destacar que las escalas de poco y ninguno tienen valores poco significativos.

Al referirse a los tipos de juegos se corroboró, que el 71,4% de los docentes entrevistados manifestaron conocer algunos de los tipos de juegos, sobre todo la clasificación más usada en la Educación Preescolar. Al referirse a los mismos plantean, como juegos creadores: los juegos de roles, los de construcción y los dramatizados, por otra parte destacan dentro de los que pertenecen al grupo de juegos con reglas: los de movimientos, los didácticos y musicales. En este sentido es significativo agregar que 4 docentes (57,1%) se refirieron a los dos grupos de juegos de manera amplia y ejemplificando y solo 2 que representan el (28,5%) expresaron conocer nada más sobre la clasificación de los juegos creadores de manera general.

Muy interesantes fueron los resultados hallados en relación con las actividades que favorecen la cultura lúdica, donde el grupo estudiado evidencia el dominio de diferentes actividades que contribuyen al desarrollo de esta. Entre las que más destacan se encuentran: el canto y el baile, ambas representadas en un 57,1%, en el caso de la lectura fue señalada por el 42,8% de la muestra, destacándose otras actividades que también la favorecen, como el teatro y las pinturas en el 28,5 %. Resulta contradictorio cómo a pesar de que los docentes no poseen una definición acabada en relación con la cultura lúdica, sí demuestran dominio de las actividades que la favorecen. Este hecho reafirma una vez más la concepción atomizada sobre el término.

Sobre los elementos que ofrece la cultura lúdica a la dirección de los juegos se comprobó que todos los docentes estudiados (100%) centran su atención en los aspectos relacionados con métodos y procedimientos, lo que concuerda con el conocimiento que poseen sobre los aspectos metodológicos de la temática predominantemente, no

refiriendo lo actitudinal como parte integrante de la cultura lúdica, lo que se representa con 0% en lo concerniente a los elementos sobre la comunicación, disposición, entusiasmo, flexibilidad y empatía

En aras de profundizar en la problemática descrita se hace necesario analizar los resultados arrojados en la observación a los niños del tercer ciclo (anexo 8), por ser estos los que reciben la influencia educativa de los docentes estudiados. Dichos resultados se presentan a continuación.

Al valorar la disposición para la actividad se aprecia que 16 niños se ubican en la escala Menos favorable, (50% y 30%) correspondiente al nivel medio y bajo, lo que denota que no todos logran mantener la atención durante algunas actividades, así como tener un comportamiento favorable en cuanto al nivel de participación y cooperación. Igual sucede con el indicador de las relaciones con otros niños y adultos, donde el 55% de la muestra, se ubica en el nivel medio, mostrando una apertura social hacia adultos, niños u otras personas de manera estable, aunque no siempre basadas en el respeto y la ayuda, de forma predominante. Significativo resulta también que en 7 niños (35%), la apertura social hacia adultos, niños u otras personas tiende a ser pobre, poco estable y no siempre basada en el respeto y la ayuda.

En relación con la independencia en las acciones y tareas, se conoció que quince niños que representan el 75% de la muestra, se ubica en el nivel medio lo que significa que manifiestan independencia en la realización de acciones y tareas predominantemente de tipo cognitivas y afectivas, quedando más relegadas la independencia al ejecutar tareas físicas. La independencia en los tres tipos de tareas (cognitivas, afectivas y física) se hace evidente en el 15% de la muestra los cuales se ubican en el nivel alto, el más favorable.

Menos logrado se encuentra el indicador referido a logicidad en las tareas, donde a pesar de ubicarse el 50% en la escala media, existe un 40% de la muestra estudiada que no responden de manera objetiva y consecutiva ante algunas acciones para la realización de la tarea, necesitando de la demostración de la acción para lograrlo por lo que se ubica en el nivel bajo y el 10 % restante en el nivel alto.

La estabilidad ante las actividades como otro indicador estudiado permitió conocer, que aún cuando existe una cifra de 4 niños que representa el 20%, en la escala más favorable (alta), los demás se ubican en el nivel medio y bajo. En el caso del 65% se fundamenta en que se mantienen en algunas actividades por un tiempo limitado y con interés por la

misma, mientras que en el nivel bajo se ubican 3 niños que representan el 15%, se mantienen con poca estabilidad en las actividades y con tendencia a la disminución del interés por la misma. Comportamiento análogo se constató en el indicador referente a reacción ante las situaciones pedagógicas, donde se ubican tanto en el nivel alto como en el bajo cinco niños, que representan el 25%, sin embargo, los comportamientos son bien diferentes en estas, ya que en el caso de la escala de alto, el fundamento está dado en que logran reacciones tales como: rapidez en la respuesta, independencia, variedad en las acciones, actitud cooperativa, e interés por el resultado, a partir de la reiteración de la situación pedagógica. En el nivel medio se ubica el 50% de la muestra, dado por lograr solamente reacciones como: rapidez en la respuesta, independencia y variedad en las acciones como solución a las situaciones pedagógicas.

Lo descrito hasta aquí evidencia que los indicadores analizados se representan predominantemente en la escala media, lo que permite identificar que el nivel de desarrollo alcanzado por los niños aún requiere de seguimiento.

En lo descrito hasta aquí se demuestra que existe predominio desde el punto de vista metodológico en relación con la actividad lúdica, quedando como elementos previstos para una mayor atención lo referido a la cultura lúdica desde la perspectiva actitudinal.

La aplicación de los diferentes métodos descritos y los resultados obtenidos permitieron a la autora determinar las siguientes dificultades:

- La estrategia del centro se diseña centrándose solo en el aspecto didáctico del juego, obviando la amplitud y profundidad de la actitud lúdica que el docente debe asumir.
- En los planes de desarrollo individual de los docentes la tendencia fundamental está dada en plantear tareas de orden metodológico, específicamente relativas a la organización, planificación, dirección y evaluación del juego de roles, reflejándose en menor medida los elementos lúdicos con un enfoque integral, lo que limita la actitud personal a asumir por el docente en dicha actividad.
- Se evidencia la concepción fragmentada y limitada de la visión del término cultura lúdica.
- Los docentes demuestran mayor preparación desde el punto de vista metodológico sobre (importancia de los juegos, la clasificación y métodos de dirección para estos), no así en lo referido a la cultura lúdica desde la perspectiva actitudinal.
- Los docentes presentan limitaciones en cuanto a los conocimientos que poseen sobre el tema de manera amplia, específicamente en la motivación por la actividad lúdica, la

utilización del lenguaje relacionado con esta en las actividades y el empleo de los mecanismos de comunicación a partir del enfoque lúdico del proceso educativo.

- En los niños se muestran como indicadores con mejores resultados los referidos a la independencia en la realización de las acciones y estabilidad en las actividades, no así en la logicidad en las acciones y tareas, en las relaciones con otros niños y adultos y la disposición para la actividad.

Conclusiones del capítulo 1

La revisión bibliográfica permitió conocer que la superación de los docentes en la Educación Preescolar ha transitado por diferentes etapas, matizadas por el nivel de preparación de estos, las características de este subsistema y las normativas que en relación a ello han existido. La lúdica como parte del desarrollo humano, favorece la cultura, el crecimiento espiritual y el desempeño profesional más eficiente, donde se combina el saber y el disfrute por lo que se hace, en relación con la dirección del proceso educativo en el centro infantil, propósito este en que la superación constituye una vía eficaz.

Los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial revelan insuficiencias en la superación de los docentes en lo que a la actividad lúdica se refiere, ya que las acciones han sido dirigidas esencialmente a elementos metodológicos, lo que limita el desarrollo de la cultura lúdica al no considerarla desde la dimensión personal. Estas insatisfacciones demandan la búsqueda de alternativas para resolver tal situación, por lo que se concibe en este trabajo una estrategia dirigida a la superación del personal docentes del tercer ciclo del círculo infantil “Amiguitos de la Ciencia” en relación con el tema.

CAPÍTULO 2- ESTRATEGIA DE SUPERACIÓN PARA EL PERFECCIONAMIENTO DE LA CULTURA LÚDICA EN LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

Este capítulo contiene la estrategia que se propone, a partir de los resultados del diagnóstico inicial. Se ofrece además la valoración de su aplicabilidad de acuerdo al criterio de los especialistas consultados.

Epígrafe 2.1- Fundamentos teóricos de la estrategia de superación.

Esta estrategia parte de considerar la cultura lúdica como una dimensión del desarrollo humano, donde no solo se toma en cuenta el contenido teórico y metodológico sobre el tema, sino que incluye el componente actitudinal, como un aspecto que desde la superación debe integrarse a la actuación de todo profesional de la Educación Preescolar, en virtud de lograr un mejor desempeño desde la dirección del proceso educativo que emprende. Esta concepción desde el punto de vista de la autora le impregna un enfoque preventivo a la preparación y desempeño de dicho personal.

Con la intención de transformar la actuación profesional de los docentes antes mencionados, en la investigación se asume el criterio de G. Deler Ferrera (2007) que plantea “La estrategia de superación: es la concepción para la transformación individual de los recursos humanos que como resultado de la actualización de los contenidos, métodos y valores de la ciencia, concibe el desarrollo de un sistema de acciones de perfeccionamiento desde la experiencia teórico-práctica del docente para alcanzar la transformación de los modos de actuación al tener en cuenta las nuevas exigencias de la escuela (G. Deler Ferrera 2007; p13).

La estrategia de superación para el perfeccionamiento de la cultura lúdica en los docentes de Educación Preescolar que se propone en esta investigación, tiene como sustento la filosofía marxista-leninista, basada en su método materialista dialéctico en relación directa con el proceso de formación del hombre en interacción con la naturaleza y la sociedad, a través de la práctica social. Asimismo, tiene en cuenta el desarrollo de la concepción científica del mundo, a partir del análisis del proceso educativo en el que se considera la influencia de diversos factores, los cambios que se producen, la experiencia acumulada, la interpretación del contenido vinculando la teoría y la realidad objetiva.

Es sustento de la estrategia la teoría del conocimiento marxista-leninista, pues está concebida para que a partir de los problemas relacionados con el desarrollo de la cultura lúdica, el docente pueda analizar, buscar información, interpretarla y adquirir

conocimientos necesarios para utilizarlos al realizar su labor educativa, considerando la práctica como el principio y el fin de la actividad cognoscitiva.

Los fundamentos sociológicos se sustentan en la Sociología de la Educación, en la superación para la vida, en el papel activo del sujeto en el proceso de transformación, dando oportunidad de socializar la información en función de enfrentar las exigencias del desarrollo de la cultura lúdica y hacer reflexiones constantes sobre el tema. Además se sustenta en la necesaria integración que debe existir entre la labor de los docentes y la influencia de diversos agentes educativos que intervienen en el proceso de socialización, institución, familia y comunidad, vinculadas al proceso educativo.

Toma como punto de referencia el papel activo a desempeñar por los docentes y las acciones a realizar en aras de solucionar los problemas educativos, buscando sus causas, consecuencias y las posibilidades de solución, con el establecimiento de correctas relaciones sociales y el respeto a la individualidad incluyendo el contexto grupal.

Se fundamenta desde la psicología marxista, que asume el enfoque histórico cultural desarrollado por L. S. Vigotsky y sus seguidores. Tomando en cuenta que mientras más preparados estén los docentes para dirigir el proceso educativo desde la perspectiva lúdica, puede ejercer una influencia más congruente estimulando la zona de desarrollo próximo de los niños, una comunicación y socialización de acuerdo a la edad.

También se fundamenta en la relación personalidad – actividad – comunicación, donde a partir de la expresión de la personalidad del coordinador se elaboran alternativas de actuación diferentes, que es en definitiva, lo que permite mejorar la actuación de los participantes. La estrategia tiene en consideración la interiorización de los aspectos determinantes en la dirección de esta labor educativa, el intercambio activo y abierto entre los docentes, a partir de la creación de un clima comunicativo donde prime el respeto, la tolerancia, la empatía.

A partir de los niveles de satisfacción que encuentre el docente sobre el tema, se asumirá con mayor intencionalidad la cultura de cambio, donde implique la realización de esfuerzos para lograr el mismo, evidenciándose la relación afectivo - volitiva de la personalidad. Reflexionar críticamente sobre los problemas profesionales en relación con la cultura lúdica, así como la búsqueda de soluciones para transformar la realidad y

adquirir conocimientos, habilidades, teniendo en cuenta para ello la unidad de lo afectivo y lo cognitivo, se constituye en el propósito básico de la estrategia.

Desde el punto de vista pedagógico, la estrategia parte de las concepciones pedagógicas marxistas-leninistas y martianas en las que se sustenta la pedagogía cubana, toma en cuenta el empeño por lograr la unidad entre lo instructivo, lo educativo y lo desarrollador. Se asume la necesidad de organizar la superación en relación con la vida, el hecho de adaptar la estrategia a las condiciones reales de la institución, a las problemáticas relacionadas con el desarrollo de la cultura lúdica.

Además tiene en cuenta la indispensable relación entre los componentes personales y los no personales del proceso, considerando al docente que se supera como sujeto activo y consciente en la interacción con los otros, como el que elabora el conocimiento, formas de comportamientos, de experiencias y de actitudes, lo que conducirá a su desarrollo personal y al perfeccionamiento de su profesionalización desde la función que desempeña en el círculo infantil.

La estrategia además se caracteriza por ser: diferenciadora, contextualizada, sistemática y operativa.

Diferenciadora: Se establece un sistema de acciones generales para todos los docentes y otras acciones de carácter particular según sus necesidades de superación sobre el tema en cuestión.

Contextualizada: Se diseñan y rediseñan acciones que se ajustan a cada docente en dependencia de sus necesidades de superación sobre el tema.

Sistemática: Se concibió incorporándola al sistema de trabajo metodológico de la institución, como un proceso continuo y en avance, atendiendo a las potencialidades y limitaciones de cada docente. Se establecen relaciones de subordinación, coordinación y de jerarquización entre los componentes que se tratan.

Operativa: Se proyecta, ejecuta y controla sobre la base de las posibilidades reales del centro y de los docentes.

Se asumen como formas organizativas fundamentales para el desarrollo de las acciones de la estrategia: el taller, el debate científico y la auto superación.

Se selecciona el taller por constituir una forma organizativa que posibilita el intercambio y la interacción profesional sobre lo que se analiza, la presentación de propuestas que avalan la labor del docente, la confrontación de ideas, juicios y opiniones, el ejercicio de

la crítica, así como la adquisición de conocimientos asimilados durante los procesos de investigación. Se hará énfasis en núcleos conceptuales básicos como, el sentido positivo y optimista del personal docente para enfrentar la labor educativa, la tolerancia, la creatividad, la empatía, las cualidades como buen comunicador, todo lo cual posibilita tener una dimensión personal en el rol profesional que desempeña y con ello el perfeccionamiento de la cultura lúdica.

El debate científico es utilizado porque permite al decir de autores como M. Castillo, 2006, que los profesores demuestren sus experiencias como resultado de la identificación de las problemáticas y el desarrollo de acciones de investigación como vía para aplicar el contenido de la superación en las actividades docentes, extradocentes y extraescolares, a partir de la implicación consciente en la búsqueda de soluciones. Es precisamente esta una de las intenciones de la investigadora para coadyuvar al cambio de la cultura lúdica en los docentes de la educación preescolar.

La autosuperación se asume a partir de reconocer la responsabilidad individual del docente para su transformación, donde la motivación personal y los intereses desempeñan un papel fundamental, por lo que constituye la base de su trabajo (Educación Preescolar). Mediante esta los docentes dan cumplimiento a las tareas asignadas en las distintas formas de superación adoptadas, donde se orienta, controla y evalúa. Todo ello permite la retroalimentación de los resultados que se van obteniendo en el perfeccionamiento de la cultura lúdica para el desempeño de las actividades del proceso educativo, además de ofrecer pautas e indicaciones generales para ampliar el horizonte cognitivo, cultural, pedagógico - profesional y personal de los docentes, en función de dichas orientaciones.

Conjuntamente con los fundamentos referidos se toman en cuenta los **principios** que propone G. L. Villalón (2006), los que se contextualizaron atendiendo a las regularidades encontradas en el proceso investigativo los que de hecho, constituyen sustento de la estrategia de superación que se propone.

1- El principio de la transferencia de la formación lúdica profesional: la transferencia es uno de los elementos más importantes para plantear que se ha logrado un verdadero aprendizaje, por ello se pretende que cada docente pueda aplicar lo aprendido a situaciones nuevas, por lo que tiene un carácter eminentemente metodológico.

Como mecanismos que favorecen la transferencia se emplean la imitación, la persuasión, la sugestión y el contagio; se asumen estos mecanismos con la dialéctica y el alcance que ellos tienen en la dimensión del principio, lo cual quiere decir, que su utilización y realización no es tácita, ni mecánica, sino que cada docente se implique en la dinámica de los procesos lúdicos a los que se refiere esta estrategia.

2- Principio de la unidad de lo teórico, lo metodológico y lo vivencial en la formación lúdica: en el proceso de superación, dado el vínculo teoría - práctica se dan condiciones propicias para que los docentes, en su condición de aprendices, vayan transformando su accionar progresivamente en un desempeño didáctico cada vez más responsable, enfrentándose a las complejas y diversas situaciones del contexto de actuación pedagógica. Un papel importante en la conformación de esta cultura lúdica lo desempeña el aspecto metodológico, lo cual se interpreta como la implementación del mismo como vía fundamental para este propósito.

Lo vivencial se revela en la consideración de que el juego propicia la emergencia de las vivencias del educador, a la vez que concientiza al mismo en relación con los problemas profesionales y el impacto de su actuación, en la formación de sus educandos. Lo vivencial implica lo emocional y lo afectivo. Una arista muy importante de este principio es que el docente pueda utilizar el juego, como un mecanismo de intercambio y socialización en los diferentes contextos.

3- Principio de la relación entre la comunicación y la actividad: este postulado significa que el perfeccionamiento de la cultura lúdica en los docentes se concibe a partir de la relación entre la actividad y la comunicación, lo cual permite el intercambio, la retroalimentación desde la posición de emisor y receptor en el marco de la actividad de superación. En tal sentido tiene lugar la exposición, la crítica, el debate, de manera que permita la construcción del saber para un desempeño eficiente desde la posición de actor y pedagogo.

4- La atención a la diversidad: se considera en tanto debe y de derecho es una condición esencial para el trabajo con los grupos, ya que es necesario el conocimiento de las potencialidades y necesidades para el perfeccionamiento de la cultura lúdica con cada uno de los docentes, lo que posibilitará la distribución de roles para el tratamiento con cada una de las temáticas que se aborden.

5- La flexibilidad metodológica: la estrategia de superación concebida es flexible a cambios, lo que le permite ajustarse a las situaciones que se presenten y enriquecerse sistemáticamente en función de las nuevas necesidades y experiencias que aporten los docentes. Es por ello que la iniciativa y su perfeccionamiento son aspectos latentes en cada actividad.

Una vez compartidos estos elementos de carácter teórico y utilizado con un fin orientador, la autora considera necesario presentar la estrategia de superación propuesta, vista desde sus etapas y el desarrollo de las acciones para perfeccionar la cultura lúdica.

De acuerdo con los fundamentos teóricos asumidos en el capítulo uno, los resultados del diagnóstico que evidencian la necesidad de transformar la realidad educativa, se enuncia como objetivo general de la estrategia de superación: contribuir al perfeccionamiento de la cultura lúdica de los docentes del tercer ciclo del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia".

Instrumentación de la estrategia de superación.

La estrategia de superación muestra una estrecha relación entre todos los componentes que la conforman, así se presenta el objetivo que revela la relación con el resultado del diagnóstico.

Epígrafe 2.2- Instrumentación de la estrategia de superación.

La instrumentación de la estrategia tiene como núcleo central el redimensionamiento de la definición del término de cultura lúdica desde una dimensión personal, para dirigir el proceso educativo, que en interacción con el resto de los contenidos propuestos para la superación, deben materializarse en las diferentes acciones, de manera que permita una adecuada apropiación teórica y metodológica por los docentes, para planificar, dirigir y evaluar dicho proceso educativo.

Esta superación puede realizarla la autora de esta investigación como representante provincial del área de desarrollo El Juego Infantil. Sin interferir en la organización del trabajo metodológico del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia" y con previa coordinación con su estructura de dirección, la estrategia se inserta en el sistema de trabajo metodológico, a razón de un encuentro quincenal con una concepción semestral.

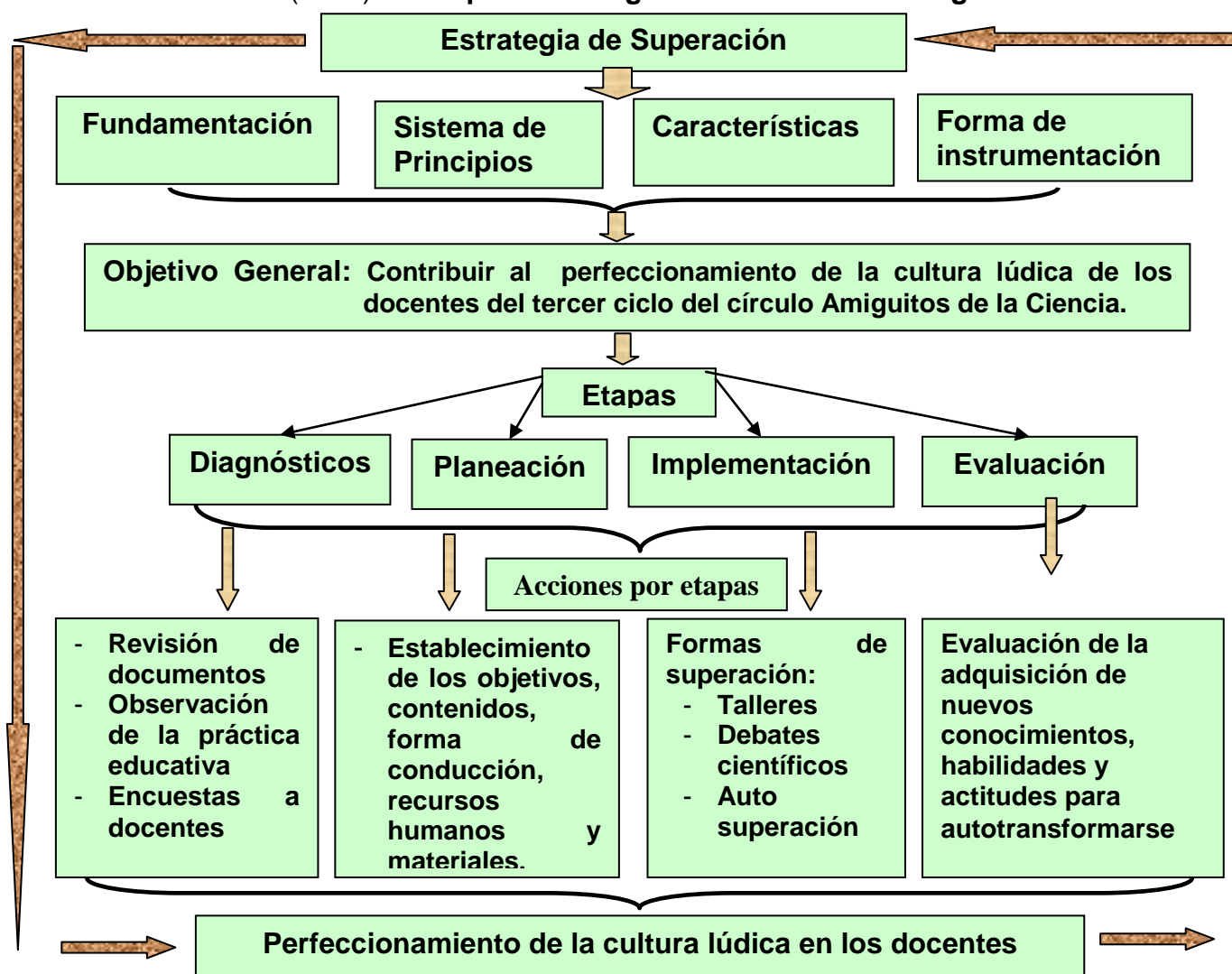
Otras vías de instrumentación de la estrategia pueden ser, introducirla en los cursos de superación post graduada, diseñados para las estructuras de dirección y docentes de la

Enseñanza Preescolar, así como en los encuentros que desarrolla la sección “Juego y Sociedad” de la Asociación de Pedagogos de Cuba, de la cual la autora es responsable.

También en la actualidad, a partir del predominio de educadoras de nivel medio en los centros infantiles, se hace necesaria la instrumentación de la estrategia como forma de nivelación de dichos contenidos con este personal. Siendo la autora de la investigación la encargada de su materialización, por la responsabilidad como representante provincial del área de desarrollo del juego infantil.

2.3- Estructura funcional de la estrategia de superación.

Una representación organizada de cada uno de los componentes de dicha estrategia se refleja en el esquema 1. La estructura concebida se asume de los criterios dados por la autora M. Castillo (2004). **Esquema 1: Organización de la estrategia.**



La estructura funcional de la estrategia comprende las siguientes etapas: etapa de diagnóstico, etapa de planeación, etapa de implementación, etapa de evaluación, (Ver tabla V).

Tabla V: Representación por etapas y acciones de la estrategia.

Etapas	Acciones	Objetivos	Fecha	Ejecuta	Lugar
Diagnóstico	1-Análisis de documentos.	Analizar los documentos que norman la superación de los docentes, así como en los que se diseñan para evaluar lo relacionado con la cultura lúdica.	Mayo	Investigador	Gabinete metodológico
	2-Diagnóstico del desarrollo de la cultura lúdica del personal docente.	Determinar el estado de preparación del personal docente, (necesidades y potencialidades) en relación con el desarrollo de la cultura lúdica para el perfeccionamiento de su labor educativa.	Junio.	Investigador	Gabinete metodológico
Planeación	1-Determinación de las formas, objetivos y contenidos de superación a desarrollar en correspondencia con las posibilidades que cada uno le brinda a los propósitos de la investigación.	Determinar las diferentes formas, objetivos y contenidos en que se desarrollará la superación de los docentes.	Junio y Julio.	Investigador	Gabinete metodológico
	2- Elaboración de un material de consulta para el docente en función del tema.	Elaborar un material de consulta para la superación de los docentes con el contenido teórico y metodológico del tema.	Sep.	Investigador	Gabinete metodológico
	3-Determinación de las evaluaciones sistemáticas y final de los docentes en las diferentes formas de superación propuestas para contribuir al perfeccionamiento del desarrollo de la cultura	Determinar las formas de evaluación que serán utilizadas en cada una de las sesiones de trabajo y como cierre de la implementación.	Sep.	Investigador	Gabinete metodológico

	lúdica.				
Implementación	1-Reunión de coordinación.	Sensibilizar a los docentes con la importancia de la superación en lo relacionado con la cultura lúdica.	Sep.	Investigador	Gabinete metodológico
	2 y 3-Talleres I y II.	I Reflexionar acerca de la lúdica como dimensión del desarrollo humano. II Promover el análisis sobre la relación existente entre la lúdica y la comunicación.	Oct .	Investigador	Gabinete metodológico
	4-Actividad de autosuperación I.	Sistematizar el contenido sobre el desempeño lúdico y la comunicación a partir de la solución de las actividades orientadas.	Nov.	Investigador	Gabinete metodológico
	5-Taller III.	Promover el análisis sobre la actuación lúdica profesional para un mejor desempeño del docente.	Nov.	Investigador	Gabinete metodológico
	6-Debate científico I.	Debatir sobre los aspectos teóricos y metodológicos de la cultura lúdica.	Dic.	Investigador	Gabinete metodológico
	7-Taller IV.	Intercambiar criterios sobre el enfoque lúdico del proceso educativo.	Dic.	Investigador	Gabinete metodológico
	8-Actividad de autosuperación II	Sistematizar el contenido sobre el enfoque lúdico del proceso educativo a partir de la solución de las actividades orientadas.	Ene.	Investigador	Gabinete metodológico
	9-Taller V.	Valorar la importancia de las particularidades que distinguen la dirección pedagógica del juego en el proceso educativo.	Ene.	Investigador	Gabinete metodológico
	10-Debate científico II.	Debatir sobre el dominio teórico y metodológico en relación con la conducción del proceso con enfoque lúdico y las particularidades de la dirección pedagógica del juego.	Feb.	Investigador	Gabinete metodológico
	Eva-luación	1-Auto evaluación y evaluación por cada docente del nivel alcanzado sobre cultura lúdica.	Evaluar tomando en cuenta la autoevaluación el nivel alcanzado por cada docente.	Feb.	Investigador

ETAPA DE DIAGNÓSTICO.

En esta etapa, se desarrolló la revisión y el análisis de algunos documentos que norman la superación en la Educación Preescolar y su instrumentación en la institución infantil. Fueron realizadas observaciones a las diferentes actividades del proceso educativo y se aplicaron las encuestas al personal docente.

Acciones.

1) Diagnóstico del desarrollo de la cultura lúdica del personal docente.

Objetivo: Determinar el estado de preparación del personal docente (necesidades y potencialidades), a través de un diagnóstico participativo, que favorezca a su sensibilización, en relación con el perfeccionamiento de la cultura lúdica.

Contenido: La determinación del nivel de desarrollo de la cultura lúdica, precisando los conocimientos previos que poseen en relación con el tema, se trata de un diagnóstico acerca de las potencialidades y las necesidades del cambio para la dirección del proceso educativo con enfoque lúdico.

Indicadores a medir: amplitud del término, dominio de enfoques actuales sobre el término, empleo de la lúdica como elemento mediador en el desempeño profesional, sugerencias para asumir la lúdica como herramienta de trabajo e importancia de la superación en lo relacionado con la cultura lúdica.

Método: Trabajo independiente y en pequeños grupos. Medios: Instrumentos de investigación.

Participantes: Investigador y docentes de la institución infantil.

ETAPA DE PLANEACIÓN.

Para el desarrollo de esta segunda etapa de trabajo se debe garantizar la planificación organizada y eficiente de todas las acciones que posteriormente serán ejecutadas como parte de la implementación de la estrategia precisando las formas de superación, los objetivos, contenidos, métodos y medios a emplear en cada sesión de trabajo, así como la evaluación sistemática y la final, teniendo en cuenta que se instrumentará con una concepción semestral.

Acciones.

1) Determinación de las formas de superación a desarrollar, así como objetivos y contenidos en correspondencia con las posibilidades que cada uno le brinda a los propósitos de la investigación, de acuerdo a las formas de superación convenidas.

Objetivo: Determinar las diferentes formas, objetivos y contenidos en que se desarrollará la superación profesional de los docentes de la institución infantil, en función del perfeccionamiento de la cultura lúdica, para el desempeño de su labor educativa.

Contenido: Estudio de las formas de organizar los talleres, los debates científicos y las actividades de autosuperación como las vías para alcanzar el objetivo de la estrategia.

Valoración de los objetivos y contenidos sobre la cultura lúdica y sus componentes (definición, actividades que comprenden esta, importancia y transversalidad).

Método: Elaboración conjunta. Medios: Libros de textos, diapositivas y materiales en soporte magnético. Participantes: Todos los docentes de la muestra.

Evaluación: Serán evaluadas todas las intervenciones que se desarrollen en el marco de la actividad, precisando su contribución al objetivo de la misma.

2) Elaboración de un material de consulta para los docentes relacionados con el tema. (Anexo 9)

Objetivo: Elaborar un material de apoyo para la superación de los docentes con el contenido teórico y metodológico del tema, que sirva para la autosuperación a partir de la realización de las actividades propuestas en este y que permita perfeccionamiento de la cultura lúdica para el desempeño de su labor educativa.

Contenidos: Los aspectos teóricos y metodológicos que desde el punto de vista de la cultura lúdica requiere asumir el docente en su actuación profesional.

Método: Elaboración conjunta. Medios: Libros de textos especializados en el tema de la cultura lúdica, materiales en soporte magnético, diapositivas. Participantes: Investigador y los docentes seleccionados como muestra.

Evaluación: Esta depende de la contribución que ofrezca cada docente a la confección del material de consulta que será elaborado para la superación.

3) Determinación de las evaluaciones sistemáticas y final de los docentes en las diferentes formas de superación propuestas para contribuir al perfeccionamiento de la cultura lúdica.

(Registro de sistematización, vías del trabajo metodológico y la propuesta de los momentos de cambio como cierre de la implementación).

Objetivo: Determinar las formas de evaluación que serán utilizadas en cada una de las sesiones de trabajo y como cierre de la implementación, con el fin de que cada docente conozca sus potencialidades y limitaciones en las actividades realizadas, así como la

preparación alcanzada en virtud de la cultura lúdica para el perfeccionamiento de su labor educativa.

Contenido: La evaluación como componente personalizado del proceso pedagógico, así como la transformación de la personalidad del docente en función de la cultura lúdica para analizar los momentos de cambio propuestos.

Método: Elaboración conjunta. Medios: Libros de textos, pizarra, diapositivas.

Participantes: Investigador y docentes muestreados.

Evaluación: Se debe evaluar de manera sistemática la contribución que ofrece cada docente, teniendo en cuenta sus valoraciones y aportes en función de la actividad que desarrolla.

ETAPA IMPLEMENTACIÓN

En esta etapa las acciones se desarrollan a partir de las diferentes formas de superación propuestas para la aplicación de la Estrategia de Superación: talleres, actividades de autosuperación y el debate científico, como una vía para contribuir al perfeccionamiento de la cultura lúdica, a partir de las potencialidades y limitaciones que manifiestan los docentes en su desempeño profesional. En los talleres se reflexionarán sobre núcleos conceptuales básicos relacionados con la lúdica con dimensión personal, y los aspectos a considerar en la conducción de un proceso educativo desarrollador.

Acciones

1 Reunión de coordinación

Objetivo: Sensibilizar a los docentes con la importancia de la superación en lo relacionado con el perfeccionamiento de la cultura lúdica para el progreso en su desempeño profesional y en la labor educativa que realizan.

Contenido: Importancia de la superación para perfeccionar la labor educativa de los docentes en lo relacionado con el enfoque lúdico de las actividades del proceso educativo.

Método: Expositivo. Medios: Diapositivas.

Participantes: Todos los docentes de la muestra.

Conducción. Se realizará el encuadre de las actividades a partir de las diferentes formas de superación concebidas por la investigadora, como son: los talleres, las actividades de autosuperación y debate científico.

Al respecto se explicará que en los talleres se abordarán temáticas tales como:

- La lúdica en la educación preescolar.

- La lúdica y la comunicación.
- La cultura lúdica profesional.
- Enfoque lúdico del proceso educativo.
- Particularidades de la dirección del juego en los diferentes estadios del desarrollo.

Con el objetivo que se profundice en los contenidos abordados en los talleres, se realizarán dos actividades de autosuperación, las mismas permitirán sistematizar y demostrar el dominio teórico y metodológico acerca de los contenidos, además se le ofrece un ejercicio de auto evaluación de manera que puedan valorar el nivel de conocimiento alcanzado.

La realización de estas actividades de autosuperación lo ayudarán para la participación activa en los debates científicos I y II.

Por lo que será necesaria una atención adecuada de los participantes en cada taller, así como en las actividades de auto superación, de forma que permita determinar con anterioridad el contenido sobre el cual expondrán sus experiencias en cada debate científico previsto.

Un segundo momento en la reunión de coordinación se dedicará a conveniar la evaluación sistemática en las diferentes formas de superación, estableciendo indicadores tales como: participación, dominio del vocabulario técnico, ejemplos de traspolación, precisión en la solución de los ejercicios de auto superación I y II, certeza en los momentos de auto evaluación, demostración de habilidades en la comunicación, en la solución de las tareas y la manifestación de actitudes lúdicas profesionales. También se tendrá en cuenta la actualización del registro de sistematización.

Se trabajará en función de lograr un clima psicológico favorable, en virtud de lograr relaciones positivas entre los docentes y coordinador, así como una adecuada disposición hacia las sesiones de trabajo.

En el momento final se orientará, el taller I, donde recopilarán información acerca del término lúdica, desarrollo humano, proceso educativo de calidad, a partir de la consulta de enciclopedias, libros y entrevistas a especialistas de la educación preescolar.

Como cierre se recogerán las expectativas y sugerencias de los participantes sobre las actividades negociadas.

2 Taller I: La lúdica en la Educación Preescolar.

Objetivo: Reflexionar acerca de la lúdica como dimensión del desarrollo humano y su contribución a la calidad del proceso educativo en la Educación Preescolar.

Contenidos: Definición de lúdica y cultura lúdica. Características de las actividades lúdicas. Relación con el desarrollo social. La cultura lúdica profesional. (Anexo 9)

Método: Elaboración conjunta.

Medios: Diapositivas, situaciones pedagógicas, materiales en soporte magnético y material impreso.

Participantes: Todos los docentes de la muestra.

Conducción. En esta segunda actividad se desarrollará en el primer momento un intercambio, para tratar los contenidos teóricos referidos a la lúdica y cultura lúdica, haciendo un análisis exhaustivo de la definición, amplitud y profundidad del término, características que la tipifican, relación con el desarrollo social, así como sus vínculos con el desempeño profesional. En tal empeño se organizará el trabajo en pequeños grupos, seleccionando un registrador que se encargará de socializar las ideas a las que arribaron.

Durante el desarrollo del taller los docentes realizarán un análisis reflexivo de los aspectos más o menos logrados incluyendo los aspectos personalógico y/o profesionales, además de la importancia del tema como parte indispensable de su quehacer cotidiano.

Se plantearán situaciones pedagógicas relacionadas con la concepción de la lúdica con una dimensión personal donde los participantes interioricen sus limitaciones a fin de emprender las transformaciones en su desempeño profesional en relación con el tema en cuestión.

Como evaluación se precisará en los indicadores tales como: claridad entre las definiciones de lúdica y cultura lúdica, comprensión del componente actitudinal en la cultura lúdica, visión de las características de las actividades lúdicas valoración de sus limitaciones sobre el tema.

En el momento final se orientará la próxima actividad (taller II), fichar algunos elementos sobre la comunicación: sus funciones y mecanismos más utilizados a partir de su experiencia profesional.

3 Taller II: La lúdica y la comunicación.

Objetivo: Promover el análisis sobre la relación existente entre la lúdica y la comunicación para un mejor desempeño profesional.

Contenidos: La teorización sobre comunicación y su incidencia en el enfoque lúdico.

Método: Elaboración conjunta. Medios: Libros de texto, diapositivas, materiales en soporte magnético y documental de la enciclopedia Encarta.

Participantes: Todos los docentes de la muestra.

Conducción. En este taller es esencial que los docentes argumenten la importancia del desarrollo de la comunicación pedagógica con enfoque lúdico para potenciar la formación de docentes capaces de ser buenos comunicadores, abiertos al diálogo, lograr precisión en los mensajes con un tono de voz agradable y mesurado.

Se presentará y discutirá con los docentes, la relación de la lúdica y la comunicación, a partir de los indicadores propuestos por la autora, para evaluar el desempeño lúdico a partir de una comunicación pedagógica desde este enfoque. (anexo 9)

El debate posibilitará identificar aquellos docentes que se mostraron más resistentes al cambio y que en alguna medida no muestren una adecuada comprensión de la esencia de la propuesta.

Es necesario resaltar los mecanismos de la comunicación en el desarrollo de la dimensión del desempeño lúdico según el criterio de G.L.Villalón.

Para el intercambio colectivo, se presentarán algunas situaciones pedagógicas, relacionadas con los mecanismos de comunicación y su incidencia en la conducción de la actividad lúdica.

Evaluación: Se realizará tomando en cuenta algunos indicadores (claridad de la relación entre lúdica y comunicación, reconocimiento de los errores de la comunicación en la práctica educativa, dominio de las semejanzas y diferencias sobre los mecanismos de la comunicación, identificación de los mecanismos de comunicación en situaciones analizadas).

En el momento final se orientará el estudio del material de consulta en su primera parte para la realización de las actividades que allí aparecen y facilitar la preparación para la actividad de autosuperación I.

4 Actividad de autosuperación I.

Objetivo: Sistematizar, de manera independiente, el estudio de la primera parte del material de consulta, donde se potencie el desempeño lúdico y la comunicación en función de los elementos que allí se proponen y se ofrezcan las respuestas a las actividades orientadas.

Contenido: Importancia de la lúdica y la comunicación en la conducción del proceso educativo.

Método: Trabajo independiente. Medios: Material de consulta (anexo 9) y otros libros de texto relacionados con el tema, materiales en soporte magnético.

Participantes: Todos los docentes de la muestra.

Conducción. Esta actividad se dirige básicamente a la autosuperación de los participantes en las sesiones de trabajo. Es preciso destacar que constituye una actividad no presencial desde la figura del investigador. Tiene como finalidad, que los docentes estudien con profundidad la primera parte del material de consulta para que puedan responder las interrogantes que aparecen, en el Material de consulta, a lo que se le dará seguimiento a partir de su intervención en el debate científico I y su desempeño en la conducción del proceso educativo, teniendo como premisa los saberes incorporados en relación con la cultura lúdica.

Evaluación: Los docentes deben autoevaluar su desempeño a partir de las respuestas que ofrecerán a las actividades de auto evaluación que se plantean en el material de consulta. Como parte de la evaluación se tendrá en cuenta la participación de los docentes en el debate científico I y la actualización que realicen del registro de sistematización.

5 Taller III: La actuación lúdica profesional.

Objetivo: Promover el análisis sobre la actuación lúdica profesional para un mejor desempeño del docente.

Contenidos: Actuación lúdica profesional. Principios. Contextos.

Método: Elaboración conjunta. Medios: Libros de texto, diapositivas, materiales en soporte magnético y Documental de la enciclopedia Encarta.

Participantes: Todos los docentes de la muestra.

Conducción. En este taller con los docentes se analizará la definición de actuación lúdica profesional, estableciendo para ello una cadena de asociación sobre el término. Un momento importante se le dedicará a precisar la definición de acuerdo al criterio dado por G. Villalón y O. Franco. Como parte del taller se les pide que a partir de una técnica participativa (el cuchicheo) argumenten la importancia de la formación lúdica profesional para el educador preescolar.

Un elemento importante de la actividad es la presentación y discusión con los docentes, de los principios y contextos que pueden tributar a la actuación lúdica profesional para el educador preescolar según lo que se expresa en el material de consulta elaborado.

Los debates deben facilitar la comprensión del valor de los juegos en la adquisición de saberes acerca de la utilización de la lúdica con una perspectiva más amplia, destacando las ventajas de la misma.

Debe incentivarse en los docentes la disposición para la realización de los juegos profesionales, a fin de promover el debate sobre la temática abordada, lo que puede utilizarse además como momento conclusivo de la sesión.

Después de promover el análisis sobre estos aspectos se pide a los participantes elaboren por equipos de trabajo un inventario de problemas en relación con el desempeño lúdico, teniendo en cuenta los principios establecidos sobre el tema por el autor G.L.Villalón. Se darán a conocer por parte de un relator seleccionado en cada equipo.

En el momento final se orientará el estudio del material de consulta en su segunda parte. En esta ocasión deben realizar las actividades que se orientan en el mismo y prepararse para la actividad de autosuperación.

Evaluación: Se efectuará asumiendo los siguientes aspectos, comprensión de la actuación lúdica profesional, visión de su importancia para la conducción del proceso educativo, rapidez en la solución de las tareas.

6- Debate científico I.

Objetivo: Reflexionar sobre los aspectos teóricos y metodológicos de la cultura lúdica.

Contenido: La lúdica, cultura lúdica, la lúdica y la comunicación. La formación lúdica profesional.

Método: Explicativo ilustrativo.

Participantes: Docentes que participaron en la muestra.

Conducción. La convocatoria al debate se efectúa desde la reunión de coordinación, con la intención de no perder de vista algunos elementos del conocimiento esenciales a tratar en los talleres que le suceden, lo que permitirá que los docentes tengan la posibilidad de diseñar sus ponencias, profundizando e integrando el contenido abordado en las anteriores formas de superación.

A este taller se invitará a docentes de otros ciclos que no participan en las actividades anteriores para que se apropien de las mejores experiencias y así contribuir a la motivación de estos, para el estudio del tema y el perfeccionamiento de su labor educativa.

Entre los núcleos conceptuales a debatir se encuentran: lúdica, cultura lúdica, desarrollo humano, proceso educativo de calidad, comunicación, cultura lúdica profesional.

El debate se desarrollará con la presentación del objetivo por la autora de la tesis y posteriormente los docentes comenzarán a exponer sus principales experiencias, a partir de la convocatoria realizada en los talleres precedentes.

Es de destacar que en la medida en que cada docente exponga, se propiciará el debate, teniendo todo el derecho de participar; refiriéndose al estado inicial en relación con la cultura lúdica, destacando los avances logrados y las limitaciones que aún poseen en ese sentido. En caso necesario será retomado el componente actitudinal como esencial en la cultura lúdica.

Un momento importante del debate se dedicará a que los docentes muestren las experiencias obtenidas sobre la cultura lúdica profesional, a partir del análisis de los problemas que se presentan en la conducción del proceso educativo, declarados en el inventario inicial en materia de cultura lúdica y su dimensión personal. El método de la ejemplificación será un recurso valioso para la comprensión.

Como cierre del debate se coloca en un lugar visible un papelógrafo con formato de columna y se pide a cada participante resumir una idea esencial, sobre a qué le decimos “Hola” y a qué decimos “Adiós” en relación con la cultura lúdica.

Evaluación: Se realizará sobre la base de algunos indicadores:

El dominio teórico de conocimientos adquiridos por los docentes sobre:

- La cultura lúdica con dimensión personal (entusiasmo, empatía, tolerancia, comunicación).
- Las cualidades de los docentes con una formación lúdica profesional (transformador de su accionar progresivamente, desempeño didáctico responsable, enfrentamiento a las diversas situaciones con matiz lúdico, rescate al valor de lo vivencial).
- La utilización de los mecanismos de la comunicación como elemento de la cultura lúdica (persuasión, imitación, sugestión y contagio).
- Relación entre cultura lúdica y proceso educativo de calidad.

El desarrollo de habilidades para:

- Comunicar resultados, experiencias, debatir, dialogar e intercambiar.
- Ajustarse al tema.
- Transmitir lo esencial.

La manifestación de actitudes como:

- La disposición relativamente estable de conductas a partir del interés por la actividad lúdica.
- Tolerancia hacia otros puntos de vista sugeridos.
- Aceptar proposiciones y suscitar alternativas de solución en las actividades.

7 -Taller IV Enfoque lúdico del proceso educativo.

Objetivo: Intercambiar criterios sobre el enfoque lúdico del proceso educativo, a partir de la utilización del juego como eje transversal y como método para las actividades pedagógicas.

Contenidos: El enfoque lúdico del proceso educativo: contenido, método y medio educativo.

Método: Elaboración conjunta. Medios: Libros de texto, diapositivas, materiales en soporte magnético, material de consulta.

Participantes: Todos los docentes de la muestra.

Conducción. El encuentro puede iniciarse con un juego profesional que permitirá identificar el nivel de conocimientos alcanzado por los docentes en relación con el tema. Seguidamente se realiza el debate sobre lo vivenciado en el juego profesional.

Un momento importante de la actividad será la discusión en pequeños grupos de la concepción de la actividad lúdica a partir de considerarla como, contenido, método y medio educativo en las diferentes formas organizativas de la práctica. Lo cual se socializará después de concluido el análisis.

El debate debe posibilitar la comprensión de la concepción de las actividades pedagógicas con enfoque lúdico. Se destacará la asunción de este, desde una perspectiva personal, lo que le impregna creatividad, entusiasmo y alegría a las actividades desarrolladas.

En todo momento se estimulará a los docentes a realizar actividades donde se contagien a los pequeños con el entusiasmo y la alegría que deben caracterizar todas las actividades infantiles, así como el interés por el intercambio y la profundización sobre el tema abordado.

En la sesión final se orientará el estudio del material de consulta en su segunda parte para la realización de las actividades que allí aparecen en relación con su preparación y facilitar así la actividad de auto superación II.

Evaluación: Se realizará sobre la base de indicadores tales como: dominio del vocabulario técnico, ejemplos de traspolación, precisión en la solución del trabajo en pequeños grupos.

8 -Actividad de autosuperación II.

Objetivo: Sistematizar en el contenido sobre el enfoque lúdico del proceso educativo a partir de la solución de las actividades orientadas. (Segunda parte del material)

Contenido: Enfoque lúdico del proceso educativo, a partir de la utilización del juego como eje transversal y como método para conducir el mismo.

Método: Trabajo independiente. Medios: Material de consulta y otros libros de texto relacionados con el tema, materiales en soporte magnético.

Participantes: Todos los docentes de la muestra.

Conducción. Esta actividad se dirige básicamente a la autosuperación de los participantes a partir de las sesiones de trabajo realizadas. Es preciso destacar que constituye una actividad semi presencial desde la figura del investigador como la actividad de auto superación I. Tiene como finalidad que los docentes estudien con profundidad la segunda parte del material de consulta para que puedan responder las interrogantes que allí aparecen. Se debe tener en cuenta la solución de las actividades de auto evaluación.

A estos aspectos que se sistematizarán se le dará seguimiento en el debate científico II, en el registro de sistematización y también, a partir del desempeño docente en el proceso educativo, teniendo como paradigma los momentos de cambios para alcanzar un nivel de desarrollo de la cultura lúdica en la Educación Preescolar. (Ver anexo 9)

Evaluación: Los docentes deben autoevaluar su desempeño a partir de las respuestas que ofrecerán en las actividades de auto evaluación que se plantean en el material de consulta (anexo 9).

Como parte de la evaluación se tendrá en cuenta la participación de los docentes en el debate científico II y la actualización que realicen del registro de sistematización.

9-Taller V: Particularidades de la dirección del juego en los diferentes estadios del desarrollo.

Objetivo: Valorar la importancia de las particularidades que distinguen la dirección pedagógica del juego en el proceso educativo para el desarrollo integral de los niños.

Contenidos: El problema de la dirección pedagógica del juego. Sus particularidades.

Método: Elaboración conjunta. Medios: Libros de texto, diapositivas, materiales en soporte magnético.

Participantes: Todos los docentes de la muestra.

Conducción. Esta actividad se puede organizar a partir de la técnica “La ronda del saber” donde los docentes referirán sus experiencias, acerca de las particularidades de la dirección del juego con los niños. Se prestará interés al modo en que estos exponen y a cómo atienden las diferencias individuales en la dirección del juego. Este momento tiene como propósito la retroalimentación de los saberes individuales para formar el saber colectivo.

La presentación y discusión de las particularidades sobre la dirección pedagógica del juego (anexo 9), se convertirá en un momento de reflexión acerca del cumplimiento de las funciones de dirección asumidas por los docentes, lo que se recogerá en una pancarta, que permitirá la crítica y el debate que a continuación se realizará. En este momento se tendrán

en cuenta las reglas de trabajo en grupo, donde se escucharán y respetarán todos los criterios, ejercer la crítica de manera constructiva y hablar en primera persona (en mi opinión).

El intercambio permitirá el entendimiento acerca de la importancia de considerar las particularidades de la dirección del juego como vía para lograr un proceso educativo desarrollador, donde la actitud que asuma el docente puede resultar decisiva para la conducción de este.

Un momento especial se le dedicará a los aspectos positivos y negativos de los diferentes estilos de dirección, que influyen en la calidad de la conducción pedagógica de este proceso. Cada equipo valorará los diferentes estilos (cuatro) y después se socializarán en el grupo.

En el momento final se orientará la preparación de ponencias sobre el tema para desarrollar en el próximo encuentro: debate científico II, recordando que la dinámica del mismo es similar al debate anteriormente efectuado.

Evaluación: Se realizará un cuadro sinóptico a partir de los criterios debatidos acerca de las particularidades de la dirección pedagógica del juego, para reafirmar las posiciones que más se acercan a la concepción del proceso educativo.

Se tomará en cuenta indicadores como: dominio de las particularidades del juego en la edad, claridad de las funciones del docente para la dirección pedagógica del juego y empleo de los diferentes estilos de dirección.

10 Debate científico II.

Objetivo: Reflexionar sobre el dominio teórico y metodológico en relación con la conducción del proceso con enfoque lúdico y las particularidades de la dirección pedagógica del juego.

Contenidos: La conducción del proceso con enfoque lúdico y las particularidades de la dirección pedagógica del juego.

Método: Explicativo ilustrativo.

Participantes: Docentes que participaron en la muestra.

Conducción. La convocatoria para el debate se orienta desde la reunión de coordinación, de manera que permita dar seguimiento a los temas a tratados en los talleres 4 y 5. Los docentes tendrán la posibilidad de diseñar su trabajo, seleccionando la temática de acuerdo a sus intereses y experiencias.

La sesión se inicia con la presentación del objetivo por la investigadora y posteriormente se comenzará el proceso de exposición de las principales experiencias, las que serán presentadas en un testimonio. Para ello se referirán al estado inicial en relación con el enfoque lúdico del proceso educativo, a partir de concebirlo como contenido, método y medio educativo y estado actual sobre el tema. Además de lo referido a la dirección pedagógica del juego, señalando los avances y las limitaciones que aún poseen en ese sentido y la asunción, de los elementos constitutivos de la lúdica.

Para la socialización de sus testimonios se aceptan pancartas y papelógrafos donde se reflejen con claridad los principales aspectos sobre la conducción del proceso con enfoque lúdico y las particularidades de la dirección pedagógica del juego. El uso de estos medios facilitar el debate.

Las reflexiones que se efectúen se vincularán con el tema anterior (la lúdica en un sentido más amplio, concibiendo el componente actitudinal).

Como participantes del debate serán invitados docentes de otros ciclos, así como estudiantes para que se apropien de las mejores experiencias en este sentido.

Evaluación: Se realizará sobre la base de algunos indicadores:

El dominio teórico y metodológico de conocimientos adquiridos sobre la conducción del proceso con enfoque lúdico, dado en:

- La variedad y utilidad de recursos expresivos y materiales (medios de enseñanza para docentes y niños).
- Modos de actuación para la conducción de este proceso (entusiasmo, empatía, tolerancia, comunicación).

El dominio teórico y metodológico de las particularidades de la dirección pedagógica del juego infantil:

- Variedad de métodos y procedimientos.
- Estilos de dirección de la actividad lúdica.
- Funciones de dirección (organización, planificación, dirección, evaluación).

El desarrollo de habilidades para:

- Comunicar resultados, experiencias, debatir, dialogar e intercambiar.
- Ajustarse al tema.
- Transmitir lo esencial.
- Continuar indagando sobre la temática.

La manifestación de actitudes como:

- Tolerancia hacia otros puntos de vista sugeridos.
- Aceptar proposiciones y suscitar alternativas de solución para la dirección del proceso con enfoque lúdico.
- Tratamiento a las particularidades de la dirección pedagógica del juego infantil.

ETAPA DE EVALUACIÓN.

Objetivo: Valorar el nivel alcanzado por cada docente, a partir de la autoevaluación.

Forma de evaluación: autoevaluación de los docentes, prueba pedagógica (anexo 10) y evaluación ofrecida por la autora de la investigación.

La efectividad de la estrategia que se propone, se evaluará, a partir de su aplicación en la práctica educativa, considerando los indicadores que se ofrecen en la tesis doctoral elaborada por G.L.Villalón (2006).

1. Dominio teórico sobre:

- Conocimientos sobre los diversos temas que confluyen en el desarrollo de su actividad pedagógica.
- Conocer las cualidades que deben caracterizar a un docente con cultura lúdica.

2. Desarrollo de habilidades:

- Destrezas que demuestra el docente para realizar tareas o resolver problemas, en aras de las actividades lúdicas que dirige.
- Organiza los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades lúdicas.

3. La manifestación de actitudes como:

- Disposición relativamente estable de conducta, una vez resueltas sus necesidades lúdicas profesionales al demostrar:
 - Interés por la actividad lúdica, su entrega a ellas desde la posición de educador.
 - Tolerancia hacia otros puntos de vista, acepta propuestas y promueve alternativas.
 - Entusiasmo y orientación positiva de su participación.

Conducción. La evaluación del nivel de desarrollo alcanzado por los docentes en la dirección de las actividades lúdicas, se instrumentará mediante una reunión de análisis en el colectivo para evaluar los resultados individuales y los alcanzados a nivel de ciclo, en relación con la dirección de las actividades lúdicas teniendo en cuenta la propuesta realizada.

Se enfatizará en los logros e insuficiencias para el rediseño de las acciones de superación de los docentes y además el perfeccionamiento de la estrategia del colectivo para la otra etapa. Se complementará con el criterio de la investigadora y de los directivos, quienes aportarán más elementos para ello.

La auto evaluación estará presente en el desarrollo del proceso investigativo, tomando en cuenta la valoración realizada por cada docente, acerca de logros e insuficiencias sobre el tema en cuestión a fin de lograr transformaciones.

La validez científica de la estrategia propuesta y su contribución a la superación de los profesores para el desarrollo de la cultura lúdica, será corroborada por el criterio de especialistas.

Epígrafe 2.4-Evaluación de la estrategia de superación, a partir del criterio de especialistas. Para valorar la efectividad de la estrategia de superación elaborada se aplicó el método (criterio de especialistas), consistente en la utilización del juicio intuitivo de un conjunto de especialistas, a partir del cual se considera que puede obtenerse un consenso de opiniones. Cada individuo catalogado como especialista vierte sus criterios subjetivos acerca del tema objeto de investigación, los cuales por su experiencia profesional en Educación, en la Educación Preescolar y en la experiencia docente en la formación de estudiantes de la carrera Educación Preescolar se consideran idóneos para ofrecerlos. (anexo 11).

Para la evaluación de la estrategia se aplicó una encuesta, (anexo 12) concibiendo para ello los siguientes indicadores:

- Relevancia de los fundamentos de la estrategia de superación.
- Aplicabilidad de las acciones de superación a desplegar con el personal.
- Pertinencia de las temáticas que se abordan en la estrategia.
- Proyección que se sigue en la estrategia. docente.
- Precisión en el desarrollo de las acciones.
- Correspondencia del material de consulta con el propósito de la estrategia.

A continuación se presentan los resultados obtenidos en la encuesta (anexo 13) después del análisis de la información ofrecida por el grupo de especialistas, sobre la calidad de la estrategia según los indicadores sometidos a su consideración.

De acuerdo al comportamiento de cada indicador según se refleja en la tabla anterior, las mayores cifras están ubicadas en las escalas más altas (MA, BA, A), hecho que demuestra

la aceptación de la investigadora en la elaboración de la estrategia y a la vez, el nivel de viabilidad apreciado en la misma.

Con respecto al indicador que se refiere a la relevancia de los fundamentos de la estrategia de superación se obtiene el criterio de que el 54,5 % de los especialistas (seis) lo evalúan de MA, mientras que dos lo valoran de BA, lo que representa el 18,1%, y tres de A para un 27,2 %, siendo la escalas de MA y A los de mayor representatividad.

Al analizar la pertinencia de las temáticas que se abordan en la estrategia, se conoció que la mayor cantidad de especialistas lo consideraron MA, (81,8 %), no obstante otros dos, lo que representa el 9,0 %, opinan que es BA y A respectivamente.

Similares respuestas se obtuvieron al valorar la proyección que se sigue en la estrategia, donde ocho consultantes la consideran de MA (72,7), mientras que dos la conciben de BA, lo que representa el 18,8 %. Es de destacar que en las escalas de PA y NA, no se observa representatividad, hecho que denota el valor que los especialistas le conceden a la proyección de la estrategia. Merita destacar, que tanto este indicador como el anterior son los de mayor aceptación.

Sobre la aplicabilidad de las acciones de superación a desplegar con el personal docente, las respuestas de los especialistas se enmarcan con mayor representatividad en MA y BA (45,4%) respectivamente, reiterándose el hecho de alcanzar 0% en el comportamiento de las escalas menos favorables, de PA y NA.

La precisión en el desarrollo de las acciones demostró las cifras más relevantes en la escala BA (54,5%) y en el siguiente orden, cuatro especialistas (36,3%) lo consideraron de MA, comportamiento análogo se ha evidenciado en los indicadores valorados anteriormente.

Los juicios emitidos sobre la correspondencia del material de consulta con el propósito de la estrategia, reflejan la utilidad y pertinencia de este, ya que todos los especialistas lo consideran de MA y BA (63,6 y 36,3%) respectivamente.

Del análisis realizado sobre la valoración vertida por los especialistas acerca del tema que se estudia, se tuvieron en cuenta una serie de sugerencias, que posibilitaron perfeccionar la estrategia de superación que finalmente se propone, las cuales se exponen a continuación:

- Particularizar en algunos principios que se materialicen en la estrategia de acuerdo al enfoque histórico cultural de L. S.Vigotsky y sus seguidores.
- Profundizar en los contenidos de la etapa de planeación de la estrategia.

- Precisar de manera más detallada los núcleos conceptuales básicos a tener en cuenta en la conducción de los debates científicos.

Aspectos que fueron tomados en cuenta en la reelaboración de la estrategia en su versión final.

De acuerdo a la valoración efectuada por los especialistas, es palpable lo oportuna que resulta en la estrategia el ordenamiento logrado y la concatenación de las etapas y acciones concebidas. Significativo resulta el nivel de pertinencia que estos encuentran en el producto valorado, en relación con las necesidades existentes en la muestra estudiada. Los criterios emitidos evidencian el nivel de funcionabilidad e importancia que tiene la estrategia de superación para los docentes del tercer ciclo del círculo infantil “Amiguitos de la Ciencia” en relación con el desarrollo de la cultura lúdica, en aras de los cambios y transformaciones en cuanto a su crecimiento personal y profesional.

Conclusiones del capítulo 2.

Los fundamentos encontrados en el enfoque histórico cultural de L. S. Vigotsky y sus seguidores han posibilitado la estructuración de una Estrategia de Superación que facilita la transformación del personal docente del centro objeto de estudio, en lo referido al desarrollo de la cultura lúdica con un dimensión personal, donde este se convierte en actor y pedagogo para la conducción de un proceso educativo desarrollador.

La estrategia de superación fue concebida por etapas y acciones con un ordenamiento lógico, donde el valor de lo vivencial, la atención diferenciada, la unidad de lo cognitivo y lo afectivo y la traspolación de lo aprendido desde la teoría a la práctica favorecieron su materialización.

Mediante la consulta a especialistas se evaluó la efectividad de la estrategia de superación elaborada, los cuales ofrecieron criterios positivos acerca de la misma y su pertinencia para los docentes del tercer ciclo del círculo infantil “Amiguitos de la Ciencia” en relación con el perfeccionamiento de la cultura lúdica.

CONCLUSIONES

El análisis de los resultados obtenidos mediante la utilización de los diferentes métodos teóricos y empíricos permitió llegar a las siguientes conclusiones:

1-La sistematización de los antecedentes históricos y referentes teóricos del proceso de superación de los docentes en la Educación Preescolar sobre la cultura lúdica, tiene su origen en diferentes contextos de acuerdo a diversos criterios de autores cubanos y foráneos, fundamentado en el enfoque histórico cultural de L.S. Vigotsky y sus seguidores.

2-La realización del diagnóstico del estado actual del problema de investigación, permitió identificar la existencia de dificultades en círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia" en cuanto a:

- La concepción de la estrategia del centro y los planes individuales que se centran solo en el aspecto didáctico del juego.
- La concepción fragmentada del término cultura lúdica de los docentes con mayor preparación desde el punto de vista metodológico, no así desde lo actitudinal lo que incide en el empleo de los mecanismos de la comunicación y el enfoque lúdico del proceso educativo.
- Durante el desarrollo del juego por parte de los niños la logicidad de las acciones, las relaciones con otros niños y adultos y la disposición para las actividades lúdicas.

3-La estrategia de superación elaborada cuenta con los elementos estructurales y metodológicos que permiten el perfeccionamiento de la cultura lúdica en los docentes del tercer ciclo del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia", desde el planteamiento de los objetivos, las etapas, las acciones y operaciones, todo lo cual se distingue por su carácter cíclico, flexible y dinámico.

4-Los resultados positivos obtenidos en la valoración teórica realizada por los especialistas demuestran la efectividad y pertinencia de la estrategia de superación dirigida a los docentes del tercer ciclo del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia" para el perfeccionamiento de la cultura lúdica, y para la dirección del proceso educativo desarrollador.

RECOMENDACIONES

- Evaluar el impacto de la estrategia de superación en la práctica educativa.
- Divulgar la estrategia de superación en talleres, eventos y publicaciones.
- Diseñar otras investigaciones que emanen de este empeño, a favor de la cultura lúdica.

BIBLIOGRAFÍA

1. Alfaro Torres, R. (1993). *La ludoteca como experiencia*. En Revista de Educación, Barcelona, España.
2. Álvarez Echevarría, T. (2004). *Un proyecto propedéutico de extensión universitaria para el desarrollo de la cultura general integral de los estudiantes de la facultad de profesores generales integrales de secundaria básica*. Instituto Pedagógico de América Latina y el Caribe. Ciudad de La Habana. Cuba
3. Añorga, J. (1989). *El perfeccionamiento del sistema de superación de los profesores universitarios*. Tesis en opción al grado de doctor en Ciencias Pedagógicas. Ciudad de La Habana. Cuba
4. _____ (1999). *Educación Avanzada: paradigma educativo alternativo*. [www.http://iicab.org.bo](http://iicab.org.bo) La Paz, Bolivia.
5. Arias Beatón, G. (2006). *La educación, el desarrollo, la evaluación y el diagnóstico*, CD Maestría en Ciencias de la Educación. La Habana.
6. Arismendi de Legaspi, A. (1999). *Pedagogía Preescolar*. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.
7. Aroche Carvajal, A. (1996). *El juego en la edad preescolar*, Curso Pre _ reunión, I Taller Internacional de la Educación Inicial y Preescolar. La Habana.
8. Baxter Pérez, E. (1994). *La comunicación en la institución escolar*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
9. Beltrán Burke, M. T. (1995). *Temas de Psicología pedagógica para maestros IV*. Editorial. Pueblo y Educación, La Habana.
10. Benítez Mendoza, T. (1995). *La ludoteca, proyección social*, Pedagogía 95. La Habana.
11. Berges Díaz, M. (2003). *Modelo de Superación Profesional para el perfeccionamiento de habilidades comunicativas en docentes de la Secundaria Básica* (Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas). ISP Félix Varela. Villa Clara.
12. Bermúdez Morris, R y coautores. (2002). *Dinámica de grupo en educación, su facilitación* Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana.
13. Bermúdez Morris, R y L.M. Pérez Martínez. (2004). *Aprendizaje formativo y crecimiento personal*. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.
14. Blanco Pérez, A. (2001) *Introducción a la Sociología de la Educación*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
15. Blanco Pérez, A. y coautores. (2003). *Filosofía de la educación. Selección de lecturas*. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.
16. Caballero Delgado, E. y G, García Batista. (2002). *Preguntas y respuestas para elevar la calidad del trabajo en la escuela*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
17. Canovas Fabelo, L. y otros. (1997). *Los niños y sus derechos para la vida*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
18. Casadevall Morales, A. (2006). *Estrategia de superación profesional para el perfeccionamiento de la comunicación pedagógica con enfoque personológico en los docentes de la carrera de profesores generales integrales de secundaria básica*. Tesis Doctoral ISP Félix Varela. Villa Clara.
19. Castillo Estrella, T. (2004). *Un modelo para la dirección de la superación de los docentes desde la escuela secundaria básica*. Tesis Doctoral ISP Rafael María de Mendive. Pinar del Río.
20. Castillo Estenoz, M. (2006). *Estrategia de superación para profesores de preuniversitario en la dirección de la educación de la salud*. Tesis Doctoral ISP Félix Varela. Villa Clara.
21. Castro Escarra, O. (2001). *La investigación y la superación postgraduada en los centros de formación de maestros y profesores: Material docente básico en soporte digital*. La Habana.
22. Colectivo de Autores. (2005). *Concepciones fundamentales de la educación inicial preescolar*. C. Habana.
23. Colectivo de Autores. (2005). *Seminario nacional para educadores*. Editorial Pueblo y Educación Noviembre.

24. Colectivo de Autores. (2004). *Reflexiones teórico prácticas desde las Ciencias de la Educación*. Editorial Pueblo y Educación, Cuba.
25. Collazo Delgado, B. y A. M. Puentes (1992). *La orientación en la actividad pedagógica*. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana. Cuba.
26. Corrales Camps, Y. B. (2009). *Estrategia de orientación familiar sobre el juego de roles en los niños de 4 a 5 años del Consejo Popular "Pino Gordo"*, Municipio Mantua. Pinar del Río,
27. Chávez Rodríguez, J. A. y coautores. (2000). *Acercamiento necesario a la pedagogía general*. Editorial Pueblo y Educación, Cuba:
28. De Armas Ramírez, N. (1998.) *Caracterización y diseño de los resultados científicos como aportes de la investigación educativa*. ISP Félix Varela. Villa Clara.
29. Deler G. (2001). *Metodología de investigación*. Conferencia soporte digital en la UCP Rafael María de Mendive. Pinar del Río.
30. Delors Santilla, J. (1996).*La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*, <http://www.ibe.unesco.org/International/IBEDirector/dinotas.htm>.
31. Domínguez Pino, M y F. Martínez Mendoza (2000).*Principales modelos pedagógicos en la Educación Preescolar* Editorial Pueblo y Educación, Cuba.
32. Elkonin D B. (1984) *Psicología del juego*, Editorial Pueblo y Educación, La Habana,
33. Esteva Boronat, M. (2002). *El juego en la edad preescolar*. Editorial Pueblo y Educación, LaHabana
34. _____(1987). "Influencia de la formación del juego de roles en la formación de la independencia, las interrelaciones y el colectivismo en los niños cubanos de edad preescolar", en revista Ciencias Pedagógicas, No 14, La Habana.
35. _____(1998) *Estudio del juego como medio de educación"*, en *investigaciones psicológicas y pedagógicas del niño preescolar*. Editorial Pueblo y educación, La Habana.
36. _____ (1988) *La formación de premisas del juego de roles en tercer año de vida"* Tesis de doctorado, La Habana.
37. _____, (1993). *¿Quieres jugar conmigo?*, Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
38. Fariñas León, G. (2008). *Maestro. Para una didáctica del aprender a aprender*. Editorial Félix Varela. La Habana.
39. Fernández Pacheco, R. y coautores. (1996). *La comunicación, una herramienta imprescindible en el trabajo diario*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana.
40. Fullea Bandera P. (2004). *Colección libro juegos*, Material digitalizado
41. Fraga Luque, O. (2006). *Estrategia de Superación Profesional para la preparación teórica-metodológica del docente en el contenido de la ética martiana*. (Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas). ISP Félix Varela. Villa Clara.
42. Franco García, O. y coautores (.2003). *Lectura para educadores preescolares*. (T- I) Cuba: Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
43. _____ (.2004) *Lectura para educadores preescolares (T-IV)*. Editorial Pueblo y Educación
44. _____ (2004). *Lecturas para educadores preescolares (T- V)*. Cuba: Editorial a Pueblo y Educación .Cuba. La Habana.
45. García Batista, G. (2002).*Compendio de Pedagogía*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
46. García Batista, G. y E Caballero Delgado.(2004). *Temas de introducción a la formación pedagógica*.Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana.
47. _____ (2004). *Profesionalidad y práctica pedagógica*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana.
48. García Otero, J. (2000). *Formación del profesorado*. ISP E. J. Varona. Facultad de Ciencias de la Educación. Maestría en Educación. A. C. O. Capacitación Científica. Brasil
49. González Castro, V. (1984) *La comunicación oral en las clases: algunas ideas de Martí* .En Educación No. 53, abr. - jun. La Habana.

50. González Duro, C. (2006). *Estudio de la concepción pedagógica del educador pinareño Doctor José Elpidio Somossa en el periodo comprendido entre 1920 -1953*. Tesis presentada en opción al grado científico de doctor en Ciencias Pedagógicas. Pinar del Río.
51. González Maura, V. (1995). *Psicología para educadores*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana
52. González Rey, F. (1994) *Comunicación educativa en el desarrollo de la personalidad*, Editorial Pueblo y Educación Cuba.
53. González Serra, D.J. y coautores. (2004). *Psicología Educativa*. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.
54. González Soca, A.M. y C., Reinoso Cápiro. (2002). *Nociones de sociología, psicología y pedagogía*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana.
55. Izquierdo Ramos, N. B. (2009). *Estrategia de capacitación dirigida a los docentes para utilizar las vivencias del contexto en los juegos de roles de los niños del tercer ciclo del Círculo Infantil*. Pinar del Río.
56. Jiménez Gómez, C A. (1999). *Lúdica, creatividad y desarrollo humano*. www.geocities.com/ludico_pei/. Colombia.
57. Lazo Rodríguez, Y. (2009) *Sistema de talleres como vía de preparación a los docentes en la dirección pedagógica de la actividad independiente del tercer ciclo, en el Consejo Popular "Hermanos Barcón"*. Pinar del Río.
58. Leiva Pérez, A. (2007). *Estrategia de superación semipresencial en la micro universidad para los docentes de la educación especial que atienden escolares con baja visión*. Tesis Doctoral ISP Félix Varela. Villa Clara.
59. Liublińskaia, A. (1999.) *Psicología Infantil*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. Cuba
60. Loginova V I y P G Samarukova.(1990) *Pedagogía preescolar*, Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
61. López Hurtado, J. (2002) *Un nuevo concepto de la Educación Infantil* Editorial Pueblo Y educación Ciudad de la Habana.
62. López Hurtado, J. y A.M.Siverio. (2005). *El proceso educativo para el desarrollo integral de la primera infancia* .CELEP. La Habana.
63. López Hurtado, J. (2001). *Fundamentos de la educación*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
64. Martínez Gómez, C. (2009.) *Consideraciones sobre la inteligencia emocional*. Editorial científico Técnica, La Habana.
65. Martínez Llantada, M. (2005). *Metodología de la Investigación educativa. Desafíos y polémicas*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
66. Martínez Llantada, M. y A. Guanche Martínez. (2009). *El desarrollo de la creatividad. Teoría y práctica en la educación*. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.
67. Martínez Mendoza, F. (2004). *El proyecto educativo del centro infantil*. Editorial Pueblo y Educación, Cuba
68. Michelet, A. (2002). *El juego del niño: avances y perspectivas*, OMEP, Ministerio de Educación Québec
69. MINED, (1980.) *Programa de Orientación Metodológica de la Educación del 2do- 6to Año de Vida*. La Habana.
70. MINED., (2007). *Maestría en ciencias de la educación*. Mención en Educación Preescolar, módulo 3, II y III partes. Editorial Pueblo y Educación, Cuba
71. Navarro Victores, J. L.: (2010) *Alternativa metodológica dirigida a los docentes para fortalecer la dinámica de los módulos culturales a través de los juegos tradicionales en los niños de sexto año de vida*, Pinar del Río.
72. Nocado de León, I. (2001). *Metodología de Investigación Pedagógica y Psicológica 1ra y 2da parte*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
73. Paredes Ortiz, J. (2003). *Actividad lúdica y proyecto de vida*. [www.efdeportes.com/Revista Digital](http://www.efdeportes.com/RevistaDigital). Buenos Aires.

74. Pérez Barrero, S. (2004). *Psicoterapia para aprender a vivir*. Editorial Oriente. Santiago de Cuba.
75. Pérez León, L. (1999). *La ludoteca y su contribución al desarrollo de la creatividad en los niños de 4to, 5to y 6to años de vida*”, Tesis en opción al título de Máster en Educación, La Habana.
76. Pérez López, A. (2006). *La Lúdica: una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia*. <http://www.javeriana.edu.co>. Bogotá.
77. Pérez Rodríguez, G y coautores. (1996.) *Metodología de investigación educacional*. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana
78. Pita Céspedes, B y Zoila Benítez de Mendoza. (2003) *Maestro. Secretos pedagógicos*.- Editorial Pueblo y Educación, Cuba
79. Ravelo, A. (2004.) *Enigma de la sexualidad femenina*. Editorial de la mujer Cuba.
80. Rodríguez, Rodríguez, J: (2008) *Estrategia de capacitación dirigida a los docentes para utilizar las vivencias del contenido de los juegos de roles de los preescolares en la enseñanza primaria*. Pinar del Río.
81. Sánchez Rueda M y otros. (1981). *Los 100 juegos del plan de la calle. Algunas teorías sobre los juegos*. Editorial Orbe, La Habana,
82. *Seminario Nacional para Educadores Curso escolar. 2010 / 2011*.
83. Sierra Salcedo, R. A. (2008) *La estrategia pedagógica, su diseño e implementación*. Editorial Pueblo y Educación, Cuba.
84. Siverio Gómez, A. M. (2006). *Lecturas para educadores preescolares*. Editorial Pueblo y Educación, Cuba.
85. Sojin, F. A.- (1985.) *Pedagogía preescolar*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
86. Torroella González-Mora, G. (2001). *Aprender a vivir*. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana
87. -----: (2002) *Aprender a convivir*. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana.
88. Turner Martí, L. y Balbina Pita Céspedes. (2002) *Pedagogía de la ternura*. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana.
89. Turiño Fernández, I. (2009). *La evolución histórica de la educación preescolar en la provincia de Pina del Río*. Pinar del Río,
90. Valle Lima, A y otros. (2007). *Dirección, organización e higiene escolar*. Editorial Pueblo y Educación, Cuba.
91. ----- (2007) *Algunos modelos importantes en la investigación pedagógica*. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. MINED. Cuba. Soporte digital.
92. Vásquez Vega, N.D. (s/f). *Enseña con ejemplo y desarrolla destreza*. www.infanciaenred.org.ar/elgloborojo.
93. Vigotsky, L. S. (1998). *Pensamiento y Lenguaje*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
94. Villalón García G., (2002) *El juego selección de lecturas psicopedagógicas*, Ediciones Inspiración, Santiago de Cuba.
95. ----- (2003). *Estrategia pedagógica para la formación lúdica del maestro*”, tesis de doctorado, Santiago de Cuba.
96. ----- . (2006). *Diseño de la formación lúdica del maestro*”, en *Perspectivas de la formación del maestro en Cuba*. Ediciones Cátedra. Santiago de Cuba.
97. Villalón García, G. L. (2003) *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.
98. Winter, A. y R. Winter. (1988). *El poder de la mente*. Javier Vergara, Editor s.a. Buenos Aires, Argentina.

ANEXOS

Anexo 1. Guía para el análisis de la estrategia del centro.

Objetivo: Conocer el tratamiento dirigido a la preparación del personal docente del tercer ciclo del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia" en relación con las actividades lúdicas.

Aspectos a tener en cuenta en el análisis de la estrategia:

Concepción de acciones encaminadas a la preparación lúdica de los docentes, desde el punto de vista metodológico, de superación e investigativo.

Correspondencia con las necesidades de los docentes.

Amplitud y profundidad en el tratamiento a lo lúdico.

Anexo 2. Guía para el análisis de los planes de desarrollo individual del personal docente.

Objetivo: Conocer las acciones que en relación con la actividad lúdica se diseñan para el personal docente del tercer ciclo del círculo infantil "Amiguitos de la Ciencia".

Aspectos a tener en cuenta en el análisis de los planes de desarrollo individual:

El nivel de correspondencia entre las tareas y el diagnóstico del docente sobre la cultura lúdica.

La variabilidad de las tareas sobre dicho tema.

Anexo 3. Guía para la observación a las actividades pedagógicas del personal docente.

Objetivo: Constatar en la práctica educativa el enfoque lúdico de las actividades.

Aspectos a observar:

Escala valorativa
Alto Medio Bajo

- Motivación por la actividad lúdica.
- Utilización del lenguaje lúdico.
- Uso del elogio y la aprobación.
- Asunción de roles.
- Creación de situaciones lúdicas.
- Promoción para la imitación.
- Uso del recurso sugestivo.
- Promoción del contagio.
- Uso del recurso persuasivo.
- Concepción lúdica de las actividades.

Regla de decisión para evaluar los indicadores de la guía de observación a las actividades del personal docente.

Se consideran en un nivel alto aquellos docentes que:

Logran concebir todas las actividades desde la perspectiva lúdica, involucrándose en las mismas, Utilizan el lenguaje lúdico en total correspondencia con el contenido de la actividad, Logran promover en todas las actividades el reconocimiento y la aprobación de manera justa. Asumen roles de acuerdo a la necesidad manifiesta, el nivel de desarrollo de los niños y de forma creativa. Logran la creación de situaciones lúdicas en todas las actividades, de manera oportuna. Consiguen que los niños reproduzcan modelos de actuación en sentido amplio (decir y hacer). Utilizan de manera conveniente a la situación dada, excluyendo la acción verbal crítica. Convocan a la actividad lúdica a la vez que interactuar con los niños de forma creativa, flexible. Logran demostrar el encanto por la actividad lúdica, insistiendo en el dinamismo, alegría entusiasmo, propia de esta. Logran demostrar el encanto por la actividad lúdica, insistiendo en el dinamismo, alegría entusiasmo propia de esta.

En un nivel medio se consideran aquellos docentes que:

Logran concebir todas las actividades desde la perspectiva lúdica, pero no de manera mantenida, Utilizan el lenguaje lúdico predominantemente en la actividad de juego, Logran promoverlo predominantemente en las actividades de juego, Asumen algunos roles de acuerdo a la necesidad manifiesta y con poca creatividad. Logran la creación de situaciones lúdicas en algunas actividades Consigue que los niños reproduzcan predominantemente las formas de decir. Utilizan solamente en algunas ocasiones, de manera conveniente el recurso sugestivo incluyendo la acción verbal crítica. Convocan a la actividad lúdica, interactuando con los niños solo en ocasiones. Solo demuestran el encanto por la actividad lúdica desde la comunicación, Conciben las actividades utilizando procedimientos lúdicos, pero con ciertas limitaciones en su conducción.

Se consideran en un nivel bajo aquellos docentes que:

Logra concebir en algunas actividades desde la perspectiva lúdica, con escaso nivel de actividad. Escasa utilización del lenguaje lúdico, con tendencia a ordenar lo que debe hacer el niño en la actividad de juego. No hace uso del elogio y la aprobación en las diferentes actividades No asume roles de acuerdo a la necesidad

manifiesta No logra la creación de situaciones lúdicas. No consigue que los niños reproduzcan modelos de actuación en el hacer ni en el decir. Se aprecia en la mayoría de las situaciones la acción verbal crítica. Convoca a la actividad lúdica desde una posición pasiva. No logra demostrar el encanto por la actividad lúdica, limitando el dinamismo, entusiasmo, alegría. En la concepción y conducción de las actividades utiliza procedimientos lúdicos escasos.

Anexo 4. Encuesta al personal docente.

Objetivo: Constatar los criterios que posee el personal docente acerca de la cultura lúdica.

Años de experiencia en la enseñanza: _____ Título que posee: _____

Cuestionario,

1- El término cultura lúdica usted lo considera asociado a:

- Métodos de dirección del juego. ---- Motivación del docente
- Conocimiento de los fundamentos del juego. ----Disposición para las actividades lúdicas.
- Métodos de dirección del juego, disfrute por la actividad de manera creativa y flexible.

2- De acuerdo a su experiencia, qué importancia le concede al término cultura lúdica.

- ___ Mucha ___ Poca ___ Ninguna

3- ¿Cómo valora usted sus conocimientos acerca de los tipos de juego?

- ___ Conoce ___ No conoce ___ Conoce algunos

4- De las actividades que se presentan a continuación marque las que considere favorecedoras de la cultura lúdica. ___ Lectura ___ Canto ___ Baile ___ Otros ¿Cuáles?

5- Marca con una cruz los elementos que se relacionan con la dirección de los juegos.

- ___ Métodos y procedimientos ___ Comunicación ___ Empatía ___ Flexibilidad ___ Entusiasmo

Regla de decisión para evaluar los indicadores de la encuesta al personal docente.

Indicadores	Parámetros		
	dominio	falta de dominio	
Visión del término.	Cuando se refiere a elementos del conocimiento de carácter metodológico y actitudinal, en relación con la cultura lúdica	Cuando se refiere a elementos del conocimiento de carácter metodológico faltando aspectos sobre el componente actitudinal, en relación con la cultura lúdica.	
Importancia que le conceden.	mucha	poca	ninguna
	Cuando se refieren a tres razones o más donde abordan razones para los niños, como para los docentes.	Cuando se refieren a razones y no aborda la importancia para los docentes.	Cuando no se refieren a razones que justifique la importancia.
Dominio de los tipos de juegos.	conocen	conocen algunos	no conocen
	Cuando hace alusión a la definición general y ejemplifica con juego pertenecientes a los dos tipos.	Cuando solo ejemplifican algún juego, de acuerdo a cada tipo.	Solo mencionan algunos sin tener en cuenta los tipos que existen.
Actividades favorecedoras de la cultura lúdica.	altamente favorecedoras	medianamente favorecedoras	no favorecedoras
	Cuando se refieren a la lectura, el canto y el baile, donde se manifieste a través de las mismas el disfrute, el goce, el entusiasmo.	Cuando se refieren solo a algunas de las actividades donde se manifieste parcialmente a través de las mismas el disfrute.	Cuando no refieren ninguna de las actividades que se declaran como favorecedoras.
Elementos que ofrece a la dirección de los juegos.	conocen	conocen algunos	no conocen
	Cuando se refieren a todos los elementos como, método, procedimiento, comunicación, disposición flexibilidad empatía entusiasmo.	Cuando se refieren a solo algunos de los elementos que se ofrecen.	Cuando no señalan al menos uno de los elementos que se le ofrecen.

Anexo 5 Guía para observaciones a los niños del tercer ciclo.

Objetivo: Constatar el desarrollo de algunos logros fundamentales en los niños del tercer ciclo.

Aspectos a observar:

Escala valorativa
Alto Medio Bajo

- Disposición para la actividad
- Relaciones con otros niños y adultos.
- Independencia en las acciones.

- Logicidad en las acciones.
- Estabilidad ante otras actividades.
- Reacción ante las situaciones pedagógicas.

Regla de decisión para evaluar los indicadores de la guía de observación a los niños del tercer ciclo.

Se consideran en un nivel alto aquellos niños que:

Logran mantener la atención durante las actividades, así como un comportamiento favorable en cuanto al nivel de participación y cooperación. Muestran una apertura social hacia adultos, niños u otras personas de manera estables basadas en el respeto y la ayuda predominantemente. Muestra independiente en la realización de acciones y tareas de tipo físicas, cognitivas y afectivas Logra responder de manera rápida, con objetividad y consecutividad ante las acciones para la realización de las diferentes tareas Logran mantenerse en la mayoría de las actividades por un tiempo prolongado y con interés por la misma. Logran reacciones como: rapidez en la respuesta, independencia, variedad en las vías de solución, actitud cooperativa e interés por el resultado

Se consideran en el nivel medio el niño que:

Logra mantener la atención durante en algunas actividades, así como un comportamiento favorable en cuanto al nivel de participación y cooperación. Muestra una apertura social hacia adultos, niños u otras personas de manera estables aunque no siempre basadas en el respeto y la ayuda predominantemente. Se muestra independientes en la realización de acciones y tareas predominantemente de tipo cognitivas y afectivas. Logra responder de manera objetiva y consecutiva ante las acciones para la realización de las diferentes tareas, a partir de la reiteración de la orientación. Logra mantenerse en algunas actividades por un tiempo limitado y con interés por la misma. Logra reacciones como: rapidez en la respuesta, independencia, variedad en las vías de solución.

Se consideran en el nivel bajo el niño que:

Logra una atención baja durante la actividad, así como un comportamiento poco favorable en cuanto al nivel de participación y cooperación La apertura social hacia adultos, niños u otras personas tiende a ser pobre, poco estables y no siempre basadas en el respeto y la ayuda. Muestra poco independencia en la realización de acciones y tareas ya sean de tipo cognitivas, afectivas o físicas. Logra responder de manera objetiva y consecutiva ante algunas acciones para la realización de la tarea, necesitando de la demostración Logra mantenerse en pocas actividades por un tiempo limitado y con disminución del interés por la misma. Logra reacciones a partir de la reiteración de la situación pedagógica

Anexo 6: Resultados de las observaciones a las actividades pedagógicas del personal docente.

Indicadores	Alto		Medio		Bajo	
	No	%	No	%	No	%
Motivación por la actividad lúdica.	1	14,2	3	42,8	3	42,8
Utilización del lenguaje lúdico.	2	28,5	1	14,2	4	57,1
Uso del elogio y la aprobación.	0	0	4	57,1	3	42,8
Asunción de roles.	2	28,5	2	28,5	3	42,8
Creación de situaciones lúdicas.	3	42,8	2	28,5	2	28,5
Promoción para la imitación.	1	14,2	3	42,8	3	42,8
Uso del recurso sugestivo.	2	28,5	4	57,1	1	14,2
Promoción del contagio.	0	0	2	28,5	5	71,4
Uso de la persuasión.	1	14,2	3	42,8	3	42,8
Concepción lúdica de las actividades	3	42,8	2	28,5	2	28,5

Anexo 7: Resultados de la encuesta al personal docente.

Indicadores	Parámetros		
Visión del término.	Dominio 28.5	Falta de dominio 71.4	
Importancia que le conceden	Mucha 85.7	Poca 14.2	Ninguna 0
Dominio de los tipos de juegos.	Conocen 14.2	Conocen algunos 14.2	No conocen 71.4
Actividades favorecedoras de la cultura lúdica.	altamente favorecedoras 42.8	Medianamente favorecedoras 54.1	Favorecedoras 28.5
Elementos que ofrece a la dirección de los juegos.	Conocen 28.5	No conocen 71.4	Conocen algunos 0

Anexo 8: Resultados de las observaciones a los niños del tercer ciclo.

Indicadores	Alto		Medio		Bajo	
	No	%	No	%	No	%
Disposición para la actividad.	4	20	10	50	6	30
Relaciones con otros niños y adultos.	2	10	11	55	7	35
Independencia en las acciones y tareas.	3	15	15	75	2	10
Logicidad en las tareas.	2	10	10	50	8	40
Estabilidad ante las actividades.	4	20	13	65	3	15
Reacción ante las situaciones pedagógicas	5	25	10	50	5	25

Anexo 9: MATERIAL DE CONSULTA. “HACIA UNA CULTURA LÚDICA EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR”

El presente material pretende ofrecer algunos referentes teóricos que faciliten la reflexión del personal docente de la educación preescolar, y la transformación de su actuación en relación con la cultura lúdica. Primeramente se ofrecen aspectos generales de la lúdica como dimensión del desarrollo humano, una vez incorporada por el sujeto, tanto sobre sus modos de actuación en la cotidianidad como, en el ámbito de actuación profesional. Además se brindan elementos metodológicos dirigidos al desenvolvimiento de los docentes de esta enseñanza donde se combina la lúdica, con la dirección del proceso educativo, y se proponen actividades de auto-superación y auto-evaluación.

1ra Parte

La lúdica como dimensión del desarrollo humano.

El término lúdica es utilizado comúnmente como sinónimo de juego o asociado a la actividad, es decir, actividad lúdica, no obstante, en menor medida se emplea en su sentido más amplio como dimensión del desarrollo humano, planteándose por los estudiosos del tema que la lúdica es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarias. Como actividades lúdicas, señalan la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto).

Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la generalidad de los casos, dichas experiencias actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego, como plantea A. Pérez.

Existen autores que valoran la lúdica como una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la social y la comunicativa, entre otras. Además, precisan que constituye una la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, caracterizada por rasgos tales como la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, rasgos que afloran en las interacciones personales cotidianas, hacen que el sujeto tenga variadas perspectivas del mundo, facilitándole esto integrarse de diversas formas a la multiplicidad de espacios que socialmente se le presentan.

Por ser la lúdica parte constitutiva del desarrollo del hombre se convierte en factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar.

La actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distorsionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea, a la cultura. Reconociendo esta como la manifestación de expresar y comunicar emociones a través de las expresiones como la risa, el canto, los gritos, el goce en general.

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales (cognitivas, afectivas y emocionales).

La actitud lúdica se puede definir, al decir de algunos estudiosos, como una cualidad humana de sentir gusto por lo que uno hace y poder hacer sentir bien a quienes uno trata, mientras que otros, la definen como una manifestación de inteligencia emocional, de inteligencia interpersonal, de inteligencia genial,

Para C. Bolívar: "La actitud lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos. Todo este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, a facilitar el diálogo."

Por otra parte, se puede decir que la actitud lúdica produce en el estudiante confianza, apertura mental y seguridad para hablar, mientras tanto la actitud tradicional genera tensión, ansiedad, bloquea el pensamiento y la capacidad de razonar y expresarse.

La actitud lúdica no es algo que se pueda aprender en un curso, esta es el resultado de la constante reflexión del maestro, de tener una postura acertada frente a la vida. Para llegar a este estado es necesario ser un docente más humano, darle cabida a estrategias didácticas y amenas en la escuela, asegura Bolívar.

De manera general se pudiera resumir que la actividad lúdica contribuye en la construcción cultural humana, mejora los talentos personales, el desarrollo de la inteligencia emocional, fomentan la curiosidad y ayudan a alcanzar la felicidad y como dijera los estudiosos del tema, ayuda a ser optimista inteligente a trabajar con la expectativa de lo mejor, a confiar en un resultado positivo contribuye a ser más feliz, más amable y deseado, más capaz, lo que debe ser base del proyecto de vida del ser humano y con ello de la cultura

Lo expuesto hasta aquí, sobre el significado del término "lúdica" y su análisis desde diferentes aristas, tiene el propósito de acercarte a la definición de cultura lúdica, revisemos entonces, qué se entiende por cultura.

Según su etimología la palabra "cultura" procede de "cultivar".

En la definición de cultura se precisa que es el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social en un periodo determinado. El término cultura abarca modos de vida, ceremonia, arte, invenciones, tecnología, sistema de valores, derechos fundamentales del ser humano, tradiciones y creencias. A través de la cultura se expresa el hombre, toma conciencia de sí mismo, cuestiona sus realizaciones, busca nuevos significados y crea obras que trascienden. Según refiere la enciclopedia Encarta 2000.

Por analogía significa que lo que sembramos en el ser humano (niños y jóvenes) es lo que recogeremos, cuyo fruto será de gran importancia para que las futuras generaciones rechacen la violencia, el irrespeto y la falta de tolerancia entre las personas.

Por otra parte se puede señalar que todo juego forma parte de la conducta humana y, como forma de expresión y comunicación, es un suceso social basado en lo humano, y lo cultural. En los niños y jóvenes tiende a cumplir una necesidad vital; en los adultos y mayores se presenta como medio de vivenciar situaciones que les permite recuperar lo original del ser humano y ser niños, sin perder la condición adulta.

Todo esto nos lleva al cultivo de lo que proporciona un crecimiento personal y social, equilibrado. Esa manera de vivir implica atender las dimensiones necesarias para lo humano, además de cumplir con responsabilidad cada uno de los roles y vivir cada fase de la vida con realismo y de manera positiva u optimista. Vivir de forma equilibrada supone entender la vida, adaptarse, estar abierto, tener predisposición, ilusión, confianza. Es el fruto del día a día, del esfuerzo por vivir, es un logro personal de construcción interna, que se aprende y se desarrolla hacia una interacción externa o social.

En fin, la cultura se refiere a las formas pautadas de pensar, sentir y comportarse. A través de los juegos el ser humano puede cultivarse, es decir, acceder al uso y disfrute de los recursos acumulados, acrecentarlos y transmitirlos.

Alcanzar el proyecto de vida debe ser una meta para el ser humano, lo que significa conseguir las dimensiones de lo humano, las cuales potenciarían los valores que están en las bases de las relaciones humanas, valores morales, éticos, sociales, en fin, valores humanos.

En tal sentido por el papel que juegan las instituciones y los profesionales de la educación en la formación y desarrollo de dichas actitudes con un enfoque desde la pedagogía el Dr. G. L. Villalón (2003) en su tesis de doctorado ofrece la siguiente definición de cultura lúdica:

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 a la lúdica; constituye esencialmente un reflejo del nivel de preparación logrado por el individuo en este sentido.

Particularmente se pone de manifiesto en el maestro, en forma de experiencias y conocimientos tanto teóricos como prácticos, acerca del juego, es decir, que en su conjunto es ella un proceso que permite caracterizar lo que conoce y hace en relación con la actividad lúdica, al ser empleada como recurso pedagógico dentro de la actividad profesional,

Interesante resulta como al alcanzar una cultura lúdica el sujeto enfrenta desde perspectivas amplias y motivadoras el fenómeno del juego, al respecto R. Alfaro y G. L. Villalón (2006) apuntan "... para los adultos se convierte (el juego) en una válvula de escape ante las tensiones que impone la vida moderna, una vía para el reencuentro de la individualidad, frecuentemente sacrificada por el cúmulo de obligaciones sociales y familiares y que este constituye un espacio de relaciones anti-estrés para niños y maestros, pues se pueden lograr los mismos resultados o superiores pero en un ambiente lúdico, agradable y desarrollador.

Relacionado con el planteamiento anterior y con los aspectos constitutivos de la lúdica está el sentido positivo y optimista con que se debe asumir la vida, por lo que quisiéramos compartir contigo algunos consejos que te pueden ayudar a reflexionar, en aras de tu crecimiento personal y desempeño profesional, que se aborda en las obras de A. Ravelo y C. Martínez.

- Proyéctate de manera enaltecida y positiva. Convéncete que suceda lo que suceda estarás bien, y ante todo que eres una persona que vales y puedes cambiar tu vida si lo deseas.
- Asume la vida con valor y optimismo. Si actúas calmada y con sensatez lograras ver más diáfana la situación y ser más objetiva. Los pensamientos negativos deséchalos y transfórmalos en positivos.
- Intenta tratarte con paciencia, cariño y amabilidad. Es de humano equivocarse, si valoras la situación extrae la moraleja y proponte ser más observadora para próximas ocasiones, así vas creciendo y mejorando.
- Colma de afecto tu psiquis y espíritu. Relájate, respira con el abdomen y cierra los ojos para repetir en silencio: AMO Y DISFRUTO LA VIDA, AGRADEZCO SUS LECCIONES Y TRATO DE SENTIRME CADA VEZ MEJOR. Asume la costumbre de repetir las palabras: AMOR, FELICIDAD, EQUILIBRIO
- Elógiate. Cuando te elogias elevas tu espíritu, eres la responsable de tu felicidad, elógiate por tus éxitos aunque sean pequeños, acepta lo bueno que te suceda y no pienses que no lo mereces.
- Apóyate en los demás. No tengas miedo ni pena en permitir que tus amistades te ayuden cuando lo necesites.
- No te castigues por tus rasgos negativos. En lugar de ello ámate, recuerda que todo lo que viene conviene. Dedicar tiempo a los chistes y ríete que es la fuente de la vida, además es curativa.
- Perdona desde el corazón. Cuando perdonas te estas enaltecendo, al tiempo que fomentas tu salud.
- Practica el amor. No puedes cambiar a otras personas, acéptalas, pero sí puedes cambiar de ti las cosas que no te gustan, a cualquier edad se puede comenzar a ser mejores personas y serás recompensada cuando los otros reaccionen de otra manera.
- Di a ti misma cosas lindas. En la mañana cuando te mires en el espejo elógiate, canta y ríe, es bueno para comenzar el día.

Sobre el optimismo debes conocer: Significa ser persistente en la consecución de los objetivos, a pesar de los obstáculos y contratiempos. Operar con esperanza de éxitos en lugar de miedo por el fracaso. Ver los retrocesos en las circunstancias manejables como insuficiencias y oportunidades antes que asumirlos como fallas personales reprochables. Está relacionado con la esperanza que consiste en saber los pasos a dar para conseguir el objetivo y disponer de la energía necesaria para esto.

Las personas con esta competencia:

- Insisten en conseguir el objetivo a pesar de los obstáculos.
- Operan más desde la perspectiva del éxito que desde el miedo al fracaso.
- Consideran que los contratiempos son producto de las circunstancias controlables que a fallas personales.

Es sin dudas indispensable para el alcance de ese ambiente lúdico que el docente se sienta protagonista, que consiga conducir de forma amena e instructiva al niño hacia lo desconocido, ello presupone la capacidad que debe alcanzar el educador en lo referido a la comunicación, entendiendo por comunicación el proceso imprescindible y necesario, a través del cual se produce un intercambio que permite la interacción entre las personas. Como proceso social debe tener en cuenta que las personas pertenecen a contextos y culturas determinadas.

Esta interacción debe fluir de forma clara, estimulante y desarrolladora para los pequeños, y en aras de dicho empeño son esenciales el estudio de los mecanismos de la comunicación, que optimizan la influencia mutua que se desarrolla durante las actividades del proceso pedagógico, destacando entre otros el contagio, la persuasión, la imitación y la sugestión.

Relacionado con los mecanismos de la comunicación, específicamente el contagio se trata del sometimiento involuntario del sujeto a determinadas conductas o estados psíquicos.

La persuasión es un proceso de fundamentación lógica con el objetivo de obtener el consentimiento del sujeto que recibe la información.

La imitación implica no solo la aceptación de los rasgos internos del comportamiento de una persona, sino la reproducción por el sujeto del modelo de comportamiento demostrado.

La sugestión es el modo de influencia comunicativa dada por la percepción no crítica de las informaciones sin recurrir a la argumentación o demostración.

El conocimiento y la utilización de estos mecanismos son importantes en la labor del educador, pues pueden ayudarlo a realizar un trabajo pedagógico más valioso. Se debe resaltar cómo la efectividad de la utilización en todos ellos depende en gran medida del prestigio de la figura que dirige el proceso, por lo que el maestro debe ser un paradigma para sus educandos, de lo que no se exime a los profesionales de la educación preescolar.

La naturaleza comunicativa del proceso pedagógico se ha hecho más evidente en la actualidad, más que transmitir conocimientos y educar es compartir valores, conocimientos, habilidades y actitudes en la actividad conjunta a través del diálogo y el intercambio entre docentes y discentes. Lograrlo presupone:

- Ser preciso en la crítica y en la descripción de los sentimientos, ejemplo, Susana hiciste algo que causó inconveniente a tu padre y a mí y estamos muy enojados.
- Explicar exactamente lo que ocurre, la causa del problema y el efecto, adjudicando la culpa de forma correcta, ejemplo, debido a esto y que el interesado vino a ver la casa, tuvimos que limpiar la casa lo que impidió hacer otras cosas importantes.
- Crear tareas específicas y factibles en un tiempo, ejemplo, quiero que te quedes en tu habitación durante quince minutos, pienses en lo que te he dicho y me digas que vas a hacer para que esto no ocurra de nuevo. Escribe tres maneras de resolver el problema.

Para que reflexiones y puedas perfeccionar tu comunicación, quisiéramos compartir algunas ideas:

Las personas dotadas de competencia comunicativas presentan las características siguientes:

- Escuchan abiertamente, y mandan mensajes convincentes.
- Saben dar y recibir, captan las señales emocionales y sintonizan con sus mensajes.
- Abordan abiertamente las cuestiones difíciles.
- Escuchan bien, buscan la comprensión mutua y no tienen problema en compartir la información de que disponen.
- Alimentan la comunicación sincera, y permanecen abiertos tanto a las buenas noticias como a las malas.

Una estrategia adecuada es:

- Desarrollar la capacidad para escuchar.
- Formular preguntas adecuadas.
- Permanecer receptivo.
- Comprender.
- No interrumpir.
- Buscar sugerencias.
- Controlar el estado de ánimo.
- Ser socialmente descollante (destacado, prominente), no garantiza una eficiente comunicación.

Veamos cuatro tipos de comunicación que pueden ayudar a conocernos mejor:

- Comunicación absolutista: consiste en imponer a otros nuestros esquemas mentales, lo que menoscaba su autoestima y auto valor.
- Comunicación extremista: es la tendencia a considerar las cosas en blanco y negro, sin matices.
- Comunicación inflexible: quien utiliza este tipo de comunicación, piensa que su punto de vista es el mejor, que siempre tiene la razón y la defiende a cualquier costo, con tal demostrar la equivocación del otro.
- Comunicación adivinante: se trata de adivinar lo que está pasando por la cabeza del otro, por el conocimiento que posee de este, el gran error está en que rara vez adivina.

2da Parte

En esta parte del material se ofrecen algunos elementos referidos a la lúdica, con enfoque pedagógico, así como los elementos que la tipifican los estilos y métodos para la conducción del proceso educativo en la educación preescolar.

Es elocuente el planteamiento, de J. A. Motta al aseverar "La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber qué profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria".

La anterior concepción establece la lúdica, como la atmósfera que envuelve el ambiente pedagógico que se genera específicamente entre maestros y alumnos, pues es característico que en estos espacios se presenten diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, pero que no es percibida, porque no se enmarca dentro de los parámetros de la planeación y la ejecución de actividades específicas. Es decir, cada instante que se vive en la escuela está impregnado de lúdica, el disfrute de reír en clase por un comentario jocoso, compartir las onces con los amigos, jugar hasta el cansancio, ir de paseo por la ciudad,

hablar con los maestros en los espacios libres, todas estas situaciones están continuamente circundando la realidad educativa, pero son ignoradas y desaprovechadas por los maestros, quienes en su continuo afán por innovar, caen en lo tradicional, desconociendo, que apuntan a hacer del aprendizaje algo significativo.

La lúdica es algo que se siente y se reconoce en nuestras prácticas culturales. Así mismo los juegos tradicionales han sido parte de nuestra cultura y son el acto propicio para brindar espacios en los cuales se dé la creatividad y la libertad para hacerlo.

El tiempo del jugar es efímero y placentero cuando se liga a lo creativo; una tarde llena de juego y diversión parece un suspiro cuando nos entregamos al tiempo de la lúdica. Lo contrario ocurre cuando el juego se vuelve didáctico o se somete a la rigidez de reglas impuestas desde afuera y no negociadas, allí el tiempo para el niño o para el sujeto creador se vuelve eterno,

Esta mirada a la lúdica en su sentido más amplio denota la utilidad de ella en la labor de los docentes a partir del perfeccionamiento de su desempeño y asumirla como una actitud ante la vida por dichos profesionales.

Plantea Gelb, que en este sentido, es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer, ya que al tener claros tanto los contenidos a trabajar como las metodologías para implementar, puede alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza - aprendizaje, lo que facilitara una buena disposición anímica del alumno, para la construcción de conocimientos.

Al referirnos a la combinación de los conocimientos teóricos y prácticos, acerca del juego, como recurso pedagógico dentro de la actividad profesional, estamos tratando entonces la actuación lúdica profesional, la que es definida por G. L. Villalón (2003) como:

Sistema de relaciones lúdicas que establece el educador con sus alumnos y demás sujetos del proceso pedagógico, que expresa de manera esencial la ejecución de la actuación en el contexto profesional, con el que resuelve los problemas profesionales en interacción con el modo de pensar y sentir, teniendo la lúdica como mediador.

La actuación lúdica profesional, como se había abordado anteriormente, es un aspecto que se relaciona de manera directa con la disposición de los individuos ante la vida, no obstante, el Dr. G. L. Villalón a partir de su experiencia, estudios sobre el tema y lo establecido en la pedagogía del juego, es decir la utilización del juego, como método, contenido y medio educativo, declara dos principios fundamentales: el principio de la transferencia de la formación lúdica profesional y el principio de la unidad de lo teórico, lo metodológico y lo vivencial en la formación lúdica.

Ambos principios asumen como denominador común la relación teoría-práctica cotidiana, así, la apropiación de los aspectos teóricos serán válidos en la medida que el profesional sea capaz de conducir el proceso de aprendizaje de manera creativa,

En estrecha relación con la actuación lúdica profesional están los estilos de dirección para la conducción de las actividades lúdicas en la Educación Preescolar los que son abordados por A. Aroche y se retoman a continuación:

Las observaciones realizadas al juego han demostrado que aún existen diferencias en la forma de dirigirlo, lo que esta dado porque un número considerable de educadoras estiman que dirigir el juego consiste en decirle todo al niño, todos los pasos que se darán en el proceso del juego, por supuesto a estos solo le queda por cumplir las ordenes dictadas, limitando la iniciativa propia e independencia, a este tipo de dirección se le denomina: AUTORITARIA.

El análisis crítico de este estilo de dirección nos hace aseverar que no se corresponde con las exigencias de la pedagogía contemporánea ya que el papel activo del niño es seriamente afectado, lo que influye negativamente en su desarrollo intelectual, entre otros aspectos.

Otra situación se presenta en la dirección LIBERAL donde ocurre lo inverso del caso anterior, en la que se plantea que no es necesario privar a los niños de la creación e influencia de la educadora, y se concreta a patrones de preguntas: ¿A que juegas? ¿Qué debes hacer? etc. Las educadoras que asumen este estilo aunque se introducen en el juego, sus métodos de dirección no son los mas adecuados, manifestando desconocimiento de las tareas que son necesarias resolver en el desarrollo de la actividad lúdica de cada niño en particular y del grupo en general, demostrando además ignorar sus intereses .

Tenemos el estilo de dirección SEUDODEMOCRATICA, en este la educadora deja que los niños expresen lo que quieren hacer y después ella plantea los roles que asumirán y las acciones que realizaran en el curso del juego. Si hacemos el análisis de esta forma de actuación de la educadora podemos asegurar que reúne elementos de los dos estilos anteriores, no obstante se mantienen los resultados poco favorables y por debajo de lo esperable para el desarrollo infantil.

Entonces ¿Cuál es el estilo óptimo? Como tal se entiende que es aquel que ofrece a los niños determinados modelos de solución de un lado y por el otro le da la posibilidad de utilizar esos modelos de forma independiente, tanto en la organización como en desarrollo del juego; esto se traduce en desarrollar hábitos, habilidades y conocimientos para el juego.

Te habrás dado cuenta que el estilo óptimo solo es posible con la aplicación de los métodos de dirección del juego que son abordados por la Dra. M. Esteva en el libro: "El juego en la edad preescolar" (2001) donde refiere que: en la dirección de los juegos es importante mantener una relación equilibrada entre la actividad a desarrollar por la educadora y la actividad e iniciativa de los niños. Los métodos de trabajo pedagógico más utilizados en la dirección de los juegos son: los métodos orales (explicaciones, preguntas, proposiciones, conversaciones, etc.), y los prácticos (participación directa de la educadora en los juegos, demostraciones), al respecto precisa:

Los métodos orales incluyen diferentes procedimientos como son, los consejos, las preguntas para enriquecer las acciones que realizan los niños con los diferentes juguetes y objetos. También se utilizan las sugerencias para orientar a los niños, proponiéndoles a qué y cómo jugar.

Las preguntas permiten mantener viva la atención, e inducen a pensar sobre la forma de jugar, como continuar un argumento, que papeles desempeñar y que deberes han de cumplir.

La sugerencia es utilizada por la educadora como un procedimiento de dirección con el niño que no sabe a que va a jugar.

Las conversaciones son procedimientos muy efectivos, mediante las cuales la educadora ayuda a los niños a que aprendan como organizar las situaciones de juego para que después puedan desarrollarla. Están dirigidas a aumentar la calidad del juego, pueden efectuarse al inicio, durante y después del juego.

Dentro del método práctico existen varios procedimientos que permiten el desarrollo positivo del juego. Se pueden mencionar las demostraciones, procedimiento de gran utilidad y que se emplea con niños pequeños y mayores.

La educadora muestra a los niños como realizar las acciones propias del juego, participando directamente en este. Todos estos métodos y procedimientos influyen de una forma directa ó indirecta en el desarrollo del juego, a pesar que no se puede perder de vista que el juego es una actividad independiente que requiere respeto de la iniciativa creadora de los niños.

Lo apuntado hasta aquí te permitirá reflexionar acerca de cual es el estilo de dirección que utilizas de manera más sistemática en la práctica educativa, lo que puedes transformar a partir de asumirlo con dimensión personal como se aborda en el presente trabajo y que lo convierte en un aspecto de estudio permanente.

Te recuerdo que la lúdica se refiere a sentirnos bien con lo que hacemos y hacer sentir bien a quien tratamos, lo que esta relacionado con la empatía, para ayudarte en tus reflexione te proponemos las siguientes ideas:

Empatía: es darse cuenta de lo que están sintiendo las personas, ser capaz de ponerse en su lugar, cultivar la relación y el ajuste con una amplia gama de personas.

Las personas dotadas de esta competencia son:

- Sensibles y comprenden los puntos de vista de los demás.
- Ayudan a los demás basándose en su comprensión y sentimientos.
- Permanecen atentos a las señales emocionales y escuchan bien.
- Se interesan activamente por las preocupaciones de los demás.
- Perciben puntos de vista y sentimientos de los demás.

Lo abordado hasta aquí tiene la intención de comprender mejor para emprender el cambio en relación con el enfoque lúdico en el proceso educativo de la Educación Preescolar para lo que se retoman algunas ideas abordadas en el trabajo de la MSc O. Franco 2006, donde plantea que será tarea de los adultos que acompañen al niño en las instituciones y en su desarrollo encontrar los caminos, los espacios, las fuerzas que hagan expandir esa riqueza latente que proporciona el juego y aprovechar momentos que no vuelven, por ello, hay que dejar entrar en los centros educativos y en todos los contextos donde se ofrezca educación en estas edades. De ahí que la doctora Ana M. Siverio afirme que: el juego constituye la actividad fundamental en la edad preescolar ya que enriquece sus conocimientos, contribuye a la formación de actitudes y cualidades, en fin, a todo su desarrollo y crecimiento personal. Constituye una forma organizativa del proceso educativo, y a su vez es un procedimiento fundamental

Para precisar el papel de los educadores, y con el fin de no despojar a la niñez de su derecho a la apropiación de conocimientos, destaca que tal objetivo no podrá alcanzarse si no se incluye el juego como parte de la acción educativa cotidiana y con el dimensión personal por el que se aboga en el presente trabajo.

André Michelet opina que, el juego no es de por sí, generador de saber y de progreso, depende estrechamente del medio y del adulto, no es la expresión espontánea de una hipotética riqueza natural exterior está hecho para el niño en simbiosis con su vida, le permite ganar saberes, le permite agregar conocimientos siempre que sea conducido pedagógicamente.

Cristina Mónaco, cuando se refiere al juego señala mediante él, el docente debe favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje, orientando las acciones hacia el logro de los objetivos previstos...Requiere de la maestra, no solo un diagnóstico...y una planificación reflexiva de sus acciones, sino la creación de un "clima y

una actitud lúdica” que faciliten respuesta de este carácter durante su conducción en lo que el dimensión personal puede contribuir a ello.

Mercedes Esteva asumiendo un enfoque histórico-cultural de esta actividad, expresa que surge y se desarrolla bajo la influencia intencionada o no de los adultos; de aquí la consideración de que los educadores pueden contribuir de manera significativa a elevar su potencial educativo.

De este modo, reafirmamos que el juego, constituye un medio idóneo para la formación integral en estas edades, y que la educación no puede desaprovechar las posibilidades que él brinda, y su utilidad educativa. Cuando el adulto juega con los niños, sugiere, hace proposiciones y demuestra para conducir la actividad de una manera diferente, lo potencia, sin perder de vista las necesidades e intereses de los niños,

La atmósfera de juego se debe instaurar como algo natural, no extraño a la situación de aprendizaje. Existen actividades que por sí mismas son movilizadoras del potencial lúdico, los diversos materiales y juguetes los medios con que cuentan los educadores. También consignas tales como: les gustaría jugar como ayer para divertirnos mucho, a qué quisieran jugar, aprendí un juego que me gustaría compartir con ustedes, para alegrarnos juntos., ¡que felices nos sentimos jugando!, les gustaría jugar ahora a..., recuerden como nos reímos y disfrutamos con el juego de..., estimulan e invitan a la actividad lúdica, produciendo contagio positivo en niños y hasta en los adultos, lo que origina disfrute desde el mismo momento que se propone el juego, la forma de expresión que se utilice debe ser percibida como algo que se siente sinceramente, manifestándose así la capacidad lúdica relacionada con el desarrollo personal. Estos recursos pueden hacer más viables y favorecer la conducción del proceso educativo con enfoque lúdico.

Las condiciones previas, que se crean de manera inteligente y novedosa, constituyen un medio propiciador del enfoque lúdico del que hablamos.

Los esfuerzos deben dirigirse al logro de esa atmósfera lúdica, ya que la magia del juego no debe romperse nunca, ni en estos tiempos de tantos avances tecnológicos.

Acerca de la actividad lúdica de la educadora, se precisa en el artículo antes mencionado que esta promueve, estimula y enriquece el desarrollo de los niños, para lograrlo debe encontrar las mejores vías y métodos lo que requieren de cambios en los modos de pensar y actuar en su labor educativa.

En el caso particular de los educadores preescolares deben saber jugar para poder introducir una atmósfera lúdica en sus actividades, que depende de la reflexión personal, la disposición y la responsabilidad con que este profesional asuma el juego, porque jugar es actuar, es imaginar, es reproducir, es crear, es relacionarse, es ayudar; es saber ser actor y pedagogo al mismo tiempo, lo que requiere sobreponerse a situaciones personales cotidianas, con el solo propósito de divertir y enseñar a la vez a partir del conocimiento de qué y cómo enseñar, de los gustos, intereses y necesidades infantiles aspectos que si se enfocan desde una posición creativa redundara en el crecimiento profesional y personal del docente .

Tiene la responsabilidad de transmitir una cultura, y es el juego la herramienta de la infancia, con la cual los pequeños aprehenden el mundo, por lo que es necesario, que haga gala de esa cultura lúdica tan necesaria en su profesión para lo que tiene que pensar en su trabajo como algo divertido para que sea serio y llegue a los niños, rodeado de la atmósfera de juego que debe crear desde su presencia.

El educador debe ser sobre todo un gran jugador como condición imprescindible de esta pedagogía de lo lúdico.

Del educador debe emanar esos efluvios de lo lúdico, de manera sincera y conciente, sabiendo que será la manera mas eficaz de lograr que el proceso educativo sea: un momento de asimilación de la cultura humana con gusto, un espacio de acciones y relaciones entre los niños y entre estos y los adultos, sin la dañina línea divisoria que se establece entre el que “sabe” y el “que aprende”.

Hay que hacer del proceso educativo un maravilloso viaje a lo desconocido y eso solo se puede lograr mediante el juego, es la vía para organizar la vida infantil, y desarrollar un proceso educativo concibiéndolo con el propósito de crecer espiritualmente a partir de la diversión, de la sorpresa tanto para los niños como para el educador, alcanzable solo a partir del criterio flexible y creativo de lo cotidiano, y de eso trata la lúdica como dimensión del desarrollo humano.

Los educadores tienen que estar convencidos de que la educación debe darse en un clima humano, donde se descubra al niño como una persona y donde se permita la actividad lúdica como el espacio necesario de seriedad y profundidad para encontrar juntos “acuerdos”, para “unificar” ideas .Se relaciona también, en manifestarse tolerante con la máxima intención de cultivarla en los hombres del mañana.

José Martí dijo: “...la escuela alegre y útil”, la expresión enfatiza sobre el tema que tratamos. Útil porque se aprende y alegre porque se aprende a gusto, así debe resultar para el docente, alegre porque enseña con satisfacción y útil por su aporte a la formación del tesoro más preciado de la sociedad: los niños.

En estos estudios se evidencia la necesidad de asumir la lúdica con enfoque holístico que vaya desde una perspectiva personal en aras de convertirlo en estilo pedagógico, lo que significa convertir la labor educativa en un proceso donde prevalezca el disfrute por lo que se enseña y, como resultado que se trasmite a partir de lo que se siente, aprendizajes impregnados de creatividad, espontaneidad y optimismo que en el contexto

escolar se ajustan de forma muy directa a la aspiración en la dirección del proceso educativo en la Educación Preescolar.

En tal sentido se propone desarrollar la cultura lúdica en dichos profesionales, que siendo consecuente con lo abordado anteriormente debe asumirse desde lo personal y teniendo como base la máxima que: “nadie puede dar lo que no tiene”, si queremos o aspiramos que nuestros niños y jóvenes del futuro sean emprendedores, solidarios, creativos, entonces enseñémoslos, a partir de nuestras formas de actuación, y que por tratarse de la enseñanza inicial o preescolar a lo que nos referimos, es la actividad lúdica la que estamos llamados a potenciar, pero en esta ocasión, desde el disfrute que la misma proporciona, para los más pequeños y los propios educadores.

Como en temas anteriores nos gustaría compartir contigo algunas ideas que a partir de tus reflexiones pueden ayudarte a crecer como persona y como profesional, se trata de la autoestima

Autoestima: su etimología viene de, auto, prefijo que significa propio, por si mismo y estima consideración y aprecio que se hace de una persona por su calidad.

La autoestima son las opiniones, juicios, sentimientos y valoraciones que tenemos de nosotros mismos.

Mostrar una autoestima favorable nos pone en mejores condiciones para lidiar con los retos de la vida, llevar una existencia más agradable y sobrellevar las inconveniencias cotidianas. Si no me estimo a mi mismo como puedo estimar a los demás.

Detectar la pérdida de autoestima en un grupo es una de las primeras tareas a acometer. Estimular la autoestima de los miembros como sistema es uno de los primeros objetivos.

Este valor que matiza toda la vida de las personas se inicia en la niñez, a partir de los comentarios y vivencias propias, de ahí la importancia de dar el tratamiento adecuado a favor de alimentarlo y en lo que la actividad lúdica puede ser un valioso medio a partir de los métodos y estilos de dirección que se asuman, de ahí que se precise a continuación aspectos importantes a considerar en el tercer ciclo de la enseñanza preescolar por ser el grupo de estudio seleccionado

La dirección del juego en esta edad debe encaminarse a:

- Proporcionar al niño las representaciones necesarias para que pueda reflejarla en su juego.
- Se crearán las condiciones necesarias con juguetes y otros materiales que estimulen el juego.
- Participará en la organización y desarrollo del juego, asumiendo roles que irán del principal al o secundario, hasta lograr que los niños jueguen de manera independiente. Además propiciará la vinculación entre los diferentes argumentos.
- Contribuirá al desarrollo de los intereses manifestados por los niños y propiciará el surgimiento de otros nuevos que enriquezcan la actividad lúdica.
- Prestará atención a la utilización y cuidado de los juguetes, así como al contenido de los argumentos para evitar la representación de aspectos negativos en los pequeños.
- Estimulará las relaciones positivas entre los niños (lúdicas, reales), evitando el surgimiento de conflictos.
- Los argumentos deben concebirse desde los más cercanos hacia los temas de carácter social y productivo.

Los indicadores que evalúan el desarrollo de los niños en la actividad lúdica, transita por diferentes niveles, siendo los de mayor dificultad en el diagnóstico inicial a los que nos referiremos a continuación.

Constituyen los indicadores del carácter de las acciones y las relaciones con los coetáneos reveladores del nivel alcanzado en aspectos esenciales del desarrollo infantil, por lo que tributan a la realización lógicas de las acciones así como a la socialización. Para el adecuado tratamiento metodológico las educadoras deben dirigir su influencia pedagógica a que los pequeños vayan transitando de las acciones repetitivas aisladas hasta acciones variadas en secuencia lógica y creativa. Mientras que en las relaciones con los coetáneos se debe estimular a los niños para que del juego solo transiten a juegos donde muestren relaciones estables, se respeten y acepten la subordinación de roles

Un nivel de juego adecuado significa que los niños seleccionen un juego de los sugeridos por la educadora, mantengan la estabilidad en la trama y roles escogido y jueguen en pequeños colectivos con relaciones positivas entre ellos.

Estos elementos teóricos acerca de la evolución de los indicadores que miden el nivel del juego en los niños presupone la creación de situaciones lúdicas por parte de los docentes en dependencia del nivel de creatividad, y responsabilidad con que asuman la dirección de la actividad lúdica, en lo que la asunción desde una perspectiva personal contribuye en gran medida a la calidad de la acción educativa.

Los docentes con cultura lúdica deben combinar el conocimiento el disfrute y la creatividad al dirigir el proceso educativo por lo que, te ofrecemos algunas ideas para ser más creativa para que reflexiones y te ayuden en tu crecimiento personal y profesional

Existe un significativo número de definiciones acerca del término creatividad, pero según el objetivo del presente trabajo se asume como el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas, partiendo de informaciones ya conocidas, y que abarca no solo un problema ya conocido, sino también implica la posibilidad de descubrir un problema allí donde el resto de las personas no lo ven. (F, Chibas Ortiz)

Interesante resulta lo planteado por MsC. E. Caballero que plantea como elementos que caracterizan la actuación creativa de los maestros en su actividad la siguiente:

- Permanente búsqueda de alternativas novedosas y contextualizadas para la solución de los problemas profesionales.
- Participación activa en las actividades de superación científicas y metodológicas.
- Relación favorable con el grupo.
- Buen nivel de preparación científica-pedagógica.
- Motivación hacia la profesión.
- Conocimiento de las particularidades de sus alumnos.
- Conocimiento sólido de su especialidad.
- Buen nivel de desarrollo de habilidades profesionales.

Los criterios antes esbozados son perfectamente aplicables a los educadores de la primera infancia, y en lo que a la actividad lúdica se convierte en un excelente medio para su materialización, reforzando así la concepción que se trata en el presente trabajo de asumir el juego con un enfoque personológico.

Para estimular el desarrollo de la creatividad en los educandos, debes también desarrollar habilidades comunicativas, organizativas que posibiliten asimilar racionalmente y aplicar operativamente la información, lo que puedes lograr a partir de la creación de una atmósfera donde prime la fantasía, la imaginación y por ende la creación.

En la bibliografía consultada también se precisan algunos rasgos que comúnmente se aprecian en el contexto educativo y que obstaculizan el proceso creativo como son: el autoritarismo, la excesiva normativa, el conformismo, la rigidez y la rutina, sobre los que debe reflexionar a fin de no incurrir en ellos.

Considerando como presupuesto que el maestro debe saber y saber hacer, y que por analogía debe jugar y enseñar a jugar te presentamos a continuación una metodología de un juego de roles con argumento que te servirá de guía para planificar otros que redundarán en una mejor actuación profesional.

METODOLOGÍA DEL ARGUMENTO “EL CÍRCULO INFANTIL”

Grupo 4to y 5to año de vida

Materiales: Muñecas de diferentes tipos, baberos, jarritos, platos, cubiertos, carderos, (si no tienes plásticos de las vajillas de juguetes pueden elaborarse de papel macheé, juguetes, láminas, libros de cuentos, materiales de plástica, juguetes didácticos (tableros con escavados, pirámides, diferentes materiales de construcción) instrumentos musicales (claves, panderetas, sonajeros, etc.), muñequitos de gomas, sillitas, accesorios para los roles de educadoras, baticas blancas y cofias para las enfermeras.

Roles: Educadoras, niños, enfermera, directora, cocineras, lavanderas, auxiliares de limpieza.

ACTIVIDADES PREPARATORIAS

Estas actividades se van a dar en la propia vida cotidiana de círculo infantil, con el objetivo de dar algunas vivencias al niño, ya que por ser su mundo en el cual transcurre la mayor parte de su vida, les resultara bastante familiar. Para organizarlas la educadora aprovechará cada momento para ir señalando las diferentes actividades y procesos que se realizan en el círculo infantil. Los niños juegan, los niños aprenden, se bañan, se alimentan, se asean y duermen, y son las señoras las que siempre están con ellos.

Puede además desarrollarse además en juegos actividades del círculo infantil con muñecas, juegos didácticos (con tarjetas que representen materiales, acciones de los diferentes roles que desarrollaran) así como rompecabezas y actividades musicales relacionadas con el tema de juego.

DESARROLLO

Rol de educadora:

Comenzar el juego con el recibimiento de los niños por la enfermera, este rol lo desempeña la educadora, quien una vez que haya saludado afectuosamente a los papas y a los niños (estos últimos serán muñecos) realizara la acción de examinarlos preguntándole a los papas como durmieron los niños en la noche etc. y les dará la entrada. En el rol de la enfermera quedara una niña que sienta el deseo de desempeñarlo y haya asimilado las acciones sencillas del mismo

En el propio desarrollo del juego surge la necesidad que mañana vengan una enfermera (esto se plantea por la educadora).

Una vez concluida la recepción de los niños la educadora asumirá el rol de “Señor” de cualquier año de vida, desde su rol realiza diferentes acciones, imparte las actividades programadas, los juegos, realiza la gimnasia,

ayuda en el aseo, baño, en la alimentación. Es necesario que las acciones demostradas por la educadora desde su rol posean la secuencia lógica con que se desarrollan en la vida real

Las actividades que demuestre se sugiere que sean de diferentes áreas de desarrollo, además que sean de las más llamativas para los niños, por ejemplo: de Música, de Dibujo, de Modelado, de Educación Física, juegos con el Saquito Maravilloso, actividades con láminas, en un paseo, etc. Igual importancia tiene que se alternen de acuerdo al dinamismo de las mismas.

En este rol permanecerá mientras las variadas acciones no sean plenamente asimiladas por los niños, una vez dominadas estas acciones la educadora "dejará", "hacer" observando la riqueza de las acciones, creatividad infantil, nivel de independencia, sugiriendo y orientando en los casos necesarios.

De forma paulatina seguirán incorporando a otros roles como el de directora como figura directriz del centro que controla y orienta el trabajo de todo el personal, el de lavandera, por la necesidad de lavar la ropa, de auxiliares de limpieza por la necesidad de mantener la limpieza del círculo infantil, de médico que reconoce a los niños, el de pantristas por la necesidad de elaboración de alimentos, el chofer que trae mercancías, etc.

¿Cómo van apareciendo estos roles?, por situaciones que crea la educadora desde el día anterior para introducir el rol a trabajar.

Los pasos a seguir se dejan a la creatividad de las educadoras y auxiliares pedagógicas, las que pueden hacer aportes valiosos, dada la gran experiencia en su labor cotidiana.

Es importante que por tratarse de los niños de 4to y 5to año de vida se estimulen las acciones generalizadoras y en plano imaginario, las relaciones reales y lúdicas entre los diferentes roles.

Este argumento puede ser enriquecido integrándolo a otros conocidos por los niños como por ejemplo el organopónico, el consultorio médico, el taller de carpintería, o artesanal, etc.

ACTIVIDAD DE AUTOSUPERACION 1

Sobre la base de lo analizado en el taller I y II, referidos a la lúdica como dimensión del desarrollo humano y su relación con la comunicación, responde:

1. Analiza la esencia de los términos lúdica, actitud lúdica, el enfoque pedagógico de esta, y de cultura lúdica. Ejemplifica algunas situaciones donde se pongan de manifiesto las mismas.
2. Valora las transformaciones ocurridas en su desempeño profesional a partir del acercamiento al tema de la lúdica como dimensión del desarrollo humano.
3. La lúdica y la comunicación han sido aspectos tratados en este material, resume la relación existente entre estos aspectos y su utilidad para el desempeño del docente.
4. Confecciona un resumen en formato de columna sobre a qué le decimos "Hola" y a qué decimos "Adiós" en la comunicación pedagógica en la conducción del proceso educativo.

A continuación te ofrecemos algunas actividades de **auto evaluación** que te ayudaran a valorar lo aprendido durante las actividades de auto superación I

1. Establezca la analogía entre los términos, lúdica, actitud lúdica, el enfoque pedagógico de la lúdica, y cultura lúdica.
2. Cita algunas de las características que tipifican a los docentes que poseen cultura lúdica.
3. Interpreta la frase de la pedagoga Rosario Ortega cuando señala que la mejor manera para hacer que en el grupo reine una actitud lúdica, es que al maestro le guste jugar, no solo para que los niños jueguen, sino para que el maestro participe en sus juegos y pueda jugar con ellos".

ACTIVIDAD DE AUTOSUPERACION II

Como hemos señalado el educador acompaña, promueve y enseña al niño, para lograrlo, tiene la misión de encontrar las mejores vías y métodos. Por ello muchos autores coinciden en el siguiente planteamiento: "los educadores tienen que saber jugar para poder introducir una atmósfera lúdica en sus actividades". De acuerdo a lo referido, a continuación brindamos ejercicios que te servirán para reafirmar los conocimientos sobre la actuación lúdica profesional y el enfoque lúdico del proceso educativo, trabajados en el debate científico y en el taller IV.

1. ¿Qué importancia le concedes al enfoque lúdico del proceso educativo en la educación preescolar?
2. Ejemplifica con un fragmento de argumento de un juego de roles cómo se aprecia la actuación lúdica del docente.
3. Tomando un tema, modela su instrumentación en las diferentes formas organizativas del proceso educativo (eje transversal) teniendo en cuenta los elementos incorporados sobre cultura lúdica.
4. A partir de lo abordado en el debate científico y en el taller IV, anota los conceptos que tienes con imprecisión e intenta aclararlos en la medida que leas el material.

Actividades de auto evaluación

A continuación te brindamos algunos ejercicios para que autovalores lo aprendido en la actividad de auto superación II.

1-¿Cómo puedes relacionar los términos de actuación lúdica profesional y enfoque lúdico del proceso educativo?

V. Lee detenidamente y puedes marcar más de una opción si lo consideras.

Al comprender el enfoque lúdico en el proceso educativo de la Educación Preescolar, puedes:

- ser mejor educadora.
- angustiarte para resolver las situaciones que se presentan durante la actividad con los niños.
- disfrutar plenamente la actividad.
- disfrutar parcialmente la actividad.
- permanecer tensa en la dirección del proceso educativo con los niños.
- Interactuar mejor con los agentes educativos y con la familia.

Bibliografía

- Martínez Gómez, C. 2009 Consideraciones sobre la inteligencia emocional. Editorial científico Técnica. La Habana.
- Ravelo, A. , 2004 Enigma de la sexualidad femenina. Cuba: Editorial de la mujer
- Turner Martí, L. y Balbina Pita Céspedes. 2002 Pedagogía de la ternura. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana.
- Pita Céspedes, B y Z. de Benítez Mendoza. 2003. Maestro. Secretos pedagógicos Editorial Pueblo y Educación, Cuba..
- Villalón García, G. L. 2006 La lúdica, la escuela y la formación del educador Cuba: Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Franco García, O y coautores. 2004 Lecturas para educadores preescolares Cuba: Editorial Pueblo y Educación (Tomo 1, 4 y 5) , La Habana.
- Esteva Boronat, M. 2002 El juego en la edad preescolar. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- González Maura, V. 1995. Psicología para educadores. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.

Anexo 10: Prueba pedagógica dirigida al personal docente.

Objetivo: comprobar la preparación alcanzada por el personal docente en relación con la cultura lúdica para la conducción del proceso educativo desarrollador.

Cuestionario.

1. Elabora un texto argumentativo sobre la importancia de la cultura lúdica para el desempeño profesional.
2. En la educación preescolar la actividad lúdica, deviene medio esencial para estructurar el proceso educativo en las instituciones infantiles. Demuestre a través de ejemplos como usted lo lograría.
3. Considerando que el educador preescolar debe ser actor y pedagogo, elabore ejemplos de su práctica educativa donde se manifieste este actuar.
4. Emita sus criterios acerca de las palabras de la pedagoga Rosario Ortega cuando señala que la mejor manera para hacer que en el grupo reine una actitud lúdica, es que al maestro le guste jugar, no solo para que los niños jueguen, sino para que el maestro participe en sus juegos y pueda jugar con ellos”.
5. Exponga razones que llevan a un niño a expresar la siguiente frase: “yo quiero a la seño porque ella juega conmigo”.
6. Expresé algunos de los aspectos relacionados con el tema de la lúdica que le interesaría recibir en próximas sesiones: -----

Anexo11: Información sobre los especialistas seleccionados.

No.	Ocupación	Grado Científico	Título Académico	Categoría Docente	Lugar donde labora
1	Profesor	Dr.C.	-	Auxiliar	UCP Rafael M. de Mendive
2	Profesor	Dr.C.	Máster	Auxiliar	UCP Rafael M. de Mendive
3	Profesor	Dr.C.	-	Auxiliar	UCP Rafael M. de Mendive
4	Profesor	-	Máster	Auxiliar	Univ. Hermanos Saíz Montes de Oca
5	Profesor	Dr.C.	Máster	Auxiliar	UCP Rafael M. de Mendive
6	Profesor	-	Máster	Auxiliar	UCP Rafael M. de Mendive
7	Profesor	-	Máster	Auxiliar	UCP Rafael M. de Mendive
8	Profesor	-	Máster	Auxiliar	UCP Rafael M. de Mendive
9	Metodóloga integral	-	Máster	Adjunto	Dirección Provincial de Educación.
10	Metodóloga integral	-	Máster	Adjunto	Dirección Provincial de Educación.
11	Directora del círculo infantil	-	Máster	Adjunto	Círculo infantil XI Festival

Anexo 12: Encuesta a los especialistas

Objetivo: Constatar la validez teórica de la estrategia de superación para el perfeccionamiento de la cultura lúdica del personal docente del círculo infantil “Amiguitos de la Ciencia”.

Nombre y apellidos	Calificación profesional			Lugar donde labora
	Máster	Doctor	Licenciada	

Estimado profesor (a):

La propuesta de estrategia de superación que a continuación se presenta forma parte de una investigación que se está realizando. La misma está dirigida al perfeccionamiento de la cultura lúdica en los docentes del círculo infantil “Amiguitos de la Ciencia”, por lo que solicitamos a usted, la valore, con el fin de su mejoramiento. Le agradecemos de antemano la colaboración.

Indicadores:

Relevancia de los fundamentos de la estrategia de superación

Pertinencia de las temáticas que se abordan en la estrategia

Proyección que se sigue en la estrategia

Aplicabilidad de las acciones de superación a desplegar con el personal docente

Precisión en el desarrollo de las acciones

Correspondencia del material de consulta con el propósito de la estrategia

Instrucciones:

Le ofrecemos cinco indicadores a partir de los cuales debe evaluarla según la escala dada. Para ello debe valorar cada indicador y marcar con una x según su opinión:

Leyenda

MA- Muy adecuado BA- Bastante adecuado A Adecuado PA – Poco adecuado NA- No adecuado

No.	Ítems	MA	BA	A	PA	NA
1	Las bases teóricas en la que se sustenta la estrategia incluyen los elementos de la superación sobre la cultura lúdica, desde una perspectiva holística, de manera...					
2	La pertinencia de las temáticas se concibe en correspondencia con las necesidades y potencialidades del personal docente de manera...					
3	Las acciones que se proyectan en la estrategia evidencian el crecimiento personal y profesional de manera...					
4	La combinación de las acciones concebidas en la estrategia permite el perfeccionamiento la cultura lúdica del docente de manera...					
5	Las acciones de superación a desplegar con el personal docente posibilitan la reflexión individual y grupal sobre la cultura lúdica de manera....					
6	En la estrategia de superación se conciben las acciones de forma secuencial y desarrolladora según la etapa de manera....					
7	La concepción de la evaluación en cada acción de la estrategia resulta objetiva y concreta de manera....					
8	El contenido del material de consulta facilita la materialización de las acciones de la estrategia de manera...					

9 -¿La estrategia de superación merece alguna/as recomendaciones según su opinión? Si _____ No _____

¿Cuáles? _____

Anexo 13: Resultados de la encuesta a los especialistas.

Indicadores	Escala en %									
	MA	%	BA	%	A	%	PA	%	NA	%
Relevancia de los fundamentos de la estrategia	6	54,5	2	18,1	3	27,2	0	0	0	0
Pertinencia de las temáticas que se abordan en la estrategia	9	81,8	1	9,0	1	9,0	0	0	0	0
Proyección que se sigue en la estrategia	8	72,7	2	18,1	1	9,0	0	0	0	0
Aplicabilidad de las acciones de superación	5	45,4	5	45,4	1	9,0	0	0	0	0
Precisión en el desarrollo de las acciones	4	36,3	6	54,5	1	9,0	0	0	0	0
Correspondencia del material de consulta con el propósito de la estrategia	7	63,6	4	36,3	0	0	0	0	0	0