

Facultad Educación Infantil

Departamento Educación Prescolar

Título:La cultura lúdica, una necesidad del educador de la primera infancia.

Trabajo final en opción al título académico de Especialista en Docencia en Psicopedagogía

Autora: MSc Elda Alicia Méndez Barrera

Tutora: Prof. Titular, Raida Rodríguez Rodríguez, Dr. C.

2018

“Hacer educación lúdica significa, ante todo, formar profesores y especialistas para esa finalidad. Lo que equivale a todo un desafío.”

Nunes de Almeida, P. 1994

Síntesis

En la labor educativa que se desarrolla en los centros infantiles, la cultura lúdica constituye herramienta para enfrentar y conducir el proceso educativo desarrollador en la primera infancia, es esta la problemática de la presente investigación y tiene por objetivo elaborar una estrategia de superación dirigida a la preparación de los educadores de la primera infancia en relación con la cultura lúdica. Se emplea la investigación acción - participativa, al involucrar a los educadores de la primera infancia y los directivos de la Educación Prescolar, en la elaboración conjunta de la estrategia de superación, para su introducción en la práctica y en el proceso de valoración de su impacto .Además, se emplearon diferentes métodos tales como, la observación, entrevista, análisis documental, entre otros. La estrategia de superación como elemento novedoso está dirigida tanto al crecimiento personal como profesional de los educadores de la primera infancia, se sustenta en principios teóricos y metodológicos, se concibe asimismo el desarrollo de un conjunto de acciones de perfeccionamiento desde la experiencia teórico-práctica delos educadores de la primera infancia para alcanzar la transformación en su modo de actuación. La constatación de la efectividad de la estrategia de superación se realizó a través de una entrevista grupal y otros métodos y técnicas, que posibilitaron recopilar la información acerca de su pertinencia.

Índice

|  |  |
| --- | --- |
| **Introducción** | **1** |
| **Epígrafe1:** Referentes teóricos sobre el proceso de superación de los educadores de la primera infancia y el desarrollo de la cultura lúdica | **6** |
| 1.1 Una aproximación a los referentes teóricos de la superación de los educadores de la primera infancia | **6** |
| 1.2 La cultura lúdica desde una dimensión personal y pedagógica: una necesidad de los educadores de la primera infancia | **10** |
| * 1. El enfoque lúdico del proceso educativo en la Educación Preescolar | **17** |
| 1.4 Diagnóstico del estado actual de la superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia | **20** |
| 1 4.1 Procesamiento y análisis de los resultados del diagnóstico inicial | **21** |
| **Epígrafe2:** Estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia y valoración del impacto | **26** |
| 2.1 Estructura de la estrategia de superación | **28** |
| 2.2 Objetivo general de la estrategia de superación | **28** |
| 2.3 Fundamentos de la estrategia de superación | **29** |
| 2.4 Estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia | **34** |
| 2.5 Valoración del impacto de la estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia | **52** |
| **Conclusiones** | **56** |
| **Recomendaciones** | **56** |
| **Bibliografía** |  |
| **Anexos** |  |

# **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 educadores de la primera infancia que conducen tan importante actividad.

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. (Franco, O. 2004 p. 51)

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), los que constituyen una excelente guía, para interrogarse acerca de los sentidos y contenidos de la educación, y además se señala que en estos aprendizajes se ha de capacitar a cada persona para construir su proyecto de vida, así como orientar la acción de las instituciones educativas para que esto sea posible, por lo que la superación de los educadores de la primera infancia para el desarrollo de la actividad lúdica constituye una necesidad y la idea básica a abordar en el presente trabajo.

En relación con lo anterior y desde una mirada más actual en los lineamientos (103, 117 y 122) de la Política Económica y Social del Partido y la Revolución abordados en el VII Congreso del Partido Comunista de Cuba, se hace referencia a la necesidad de elevar la calidad y rigor del proceso educativo, por lo que la superación constituye una de las vías para alcanzar tal propósito.

La Educación Preescolar establece dentro de sus principios, el enfoque lúdico del proceso educativo, lo que requiere su instrumentación 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 de la primera infancia debe asumir la 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 otra parte, en el análisis bibliográfico realizado se constató, que estudiosos nacionales como Castro, O. (2001), Castillo, T. (2004) Lorences, J. (2005), Valle, A. (2007), y Méndez, E. A. (2010) han dirigido también sus investigaciones a temas que tratan la superación profesional por la vía del postgrado.

Un acercamiento al tema se presenta en la introducción del libro “La lúdica, la escuela y la formación del educador” donde Villalón, G. L. precisa, entre otras, las siguientes carencias**:** la tendencia a considerar el juego como manifestación que no puede ser dirigida, la presencia de estilos de dirección autoritarios y centrados en los docentes que no favorecen el desarrollo de los juegos, y la falta de tratamiento del juego en las actividades de superación metodológica y de inspección en las direcciones educacionales. (Villalón, G. L. 2006;p.20). Esta última carente también en el proceso de formación inicial de los futuros profesionales que atenderán la primera infancia.

La autora a partir de su experiencia profesional como metodóloga y profesora del departamento de Educación Prescolar identifica como **problema social**, la necesidad de dotar a los educadores de la primera infancia en ejercicio, de herramientas que perfeccionen su preparación lúdica, en virtud que estos, se conviertan en actores y pedagogos que utilicen conscientemente estos fundamentos, al conducir el proceso educativo.

El problema social expresado anteriormente se corrobora a partir del estudio exploratorio realizado sobre el tema (análisis de documentos, observaciones a la práctica educativa, entrevista a directivos y educadores de la primera infancia) previa a esta investigación, y se identifican las siguientes **fortalezas:**

* Mayor disponibilidad de materiales y bibliografías sobre la teoría y la práctica del juego.
* El incremento de la divulgación a través de los medios de difusión masiva y otros eventos, sobre la importancia del juego como vía de preservación de la cultura y las tradiciones.
* El desarrollo de investigaciones que ofrecen diferentes alternativas sobre la utilización del juego en la práctica educativa.

Además, se precisaron las siguientes **debilidades**:

* No son lo suficientemente precisas las orientaciones metodológicas que se ofrecen en los programas, dirigidas a la utilización del juego en las diferentes formas organizativas del proceso educativo, de manera que favorezca el desarrollo de la cultura lúdica.
* Es insuficiente el número de actividades para lograr el desarrollo de la cultura lúdica en los educadores de la primera infancia, desde la concepción del trabajo metodológico, es decir, se centra esencialmente en las metodologías para la dirección de los juegos de roles, sin asumirlo con enfoque personológico.
* No siempre se conciben en los planes individuales de los educadores de la primera infancia acciones dirigidas a la superación en temas referidos a su cultura lúdica.

Lo anterior conduce a una **contradicción** que se manifiesta entre las exigencias sociales en relación con la concepción de un proceso educativo con enfoque lúdico y el hecho que no se diseñan acciones de superación para los educadores de la primera infancia en aras del desarrollo de su cultura lúdica.

Lo expuesto hasta aquí supone, la necesaria profundización y sistematización de los elementos que conduzcan al perfeccionamiento de la superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia de las instituciones infantiles, por lo que en este sentido se determina el siguiente **problema profesional:** ¿Cómo contribuir a la superación de educadores de la primera infancia para el desarrollo de su cultura lúdica?

Para contribuir a la solución del problema y transformar el objeto de estudio en lo posible, se propone como **objetivo general del trabajo**: Elaborar una estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia.

Para dar cumplimiento al objetivo del trabajo se proponen las siguientes **tareas profesionales:**

* Determinación de los referentes teóricos del proceso de superación en general y de la superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia en particular.
* Diagnóstico del estado actual de la superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia.
* Determinación de los elementos estructurales y metodológicos de la estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica, dirigida a los de educadores de la primera infancia.
* Valoración del impacto de la estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia.

Este estudio se sustenta en el método general **dialéctico-materialista,** el cual responde a un enfoque integral y permite la utilización de otros, como los de **nivel teórico** que incluye: el análisis histórico y lógico, análisis y síntesis, inducción y deducción, la modelación y del **nivel empírico:** el análisis documental, la observación, la encuesta, y de los **métodos estadístico – matemáticos,** la estadística descriptiva y el análisis porcentual, los que permitieron el estudio del objeto, sus componentes y relaciones dialécticas; así como sus contradicciones.

El presente trabajo se desarrolló con el empleo de la **investigación acción participativa**, que permitió la construcción conjunta de la estrategia de superación que se propone, en la que los educadores de la primera infancia actuaron como sujetos activos con propuestas concretas a partir de su práctica cotidiana.

La **novedad** radica en que se ofrece la concepción, organización y ejecución de una estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica, dirigida a los educadores de la primera infancia, la cual adopta diversas vías que se complementan con un material de consulta elaborado por la autora de la presente investigación.

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

**Desarrollo**

**Epígrafe 1. Referentes teóricos sobre el proceso de superación de los educadores de la primera infancia, y el desarrollo de la cultura lúdica**

En el presente epígrafe se hace referencia a la superación de los educadores de la primera infancia, además de la cultura lúdica, como componente básico en la preparación integral de dichos educadores, y el enfoque lúdico del proceso educativo, lo que sirve de fundamentos a la presente investigación. Seguidamente se efectúa el análisis de los resultados del diagnóstico inicial de la superación de los educadores de la primera infancia, en relación con la cultura lúdica en la muestra estudiada.

## **1.1 Una aproximación a los referentes teóricos de la superación de los educadores de la primera infancia**

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 Davini, M.C. (1991) y Lorences J. (2003) de Argentina y Cuba, respectivamente, los 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 esta autora lo expresado por Lorences, J.(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”. (Lorences, J. En: Casadevall, A. 2006, p.66).Tales criterios son compartidos por la autora en el presente trabajo y los toma en consideración para la estrategia que propone.

También los principios en que se sustenta la superación, son abordados por varios autores, no obstante, se consideran importantes los tratados por Valle, A. y Castro, O. (2002) Valiente, P. (2003), de Armas, N. (2003), Bernaza, G. (2004), del Llano, M. y Arencibia, V. (2004) y por abordar elementos que se corresponden de manera más directa con el contexto de la Educación Prescolar en los momentos actuales.

En tal dirección, a partir de los principios de la superación planteados por los autores Valle, A. y Castro, O. (2002) la autora propone los siguientes:

* La unidad entre la actividad científica, la superación, el trabajo metodológico y el trabajo de dirección del proceso docente-educativo, tomando como centro la institución.
* Considerar las funciones a desempeñar por la institución.
* Responder al diagnóstico continuo de los educadores.
* 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 educadores.
* El carácter sistémico.

Significativo resulta para el éxito de la superación y en especifico para el propósito del presente trabajo lo referido por Castillo, T. (2004) al plantear: “es importante que al concebir la superación 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”(Castillo,T. 2004;p.88)

A partir de lo expresado se evidencia la necesidad que existe de proyectar la superación, 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 en que puede ser diseñada.

En tal sentido, en la Resolución No.132/2004, Reglamento de la Educación de Postgrado se plantea como una de las vías de la superación, “la autosuperación” y al respecto se expresa: “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” (En: Leiva, A. 2007; p. 24). Algunas de estas vías son compartidas por la teoría de Educación Avanzada de Añorga, J (1999)

De acuerdo a lo anterior Franco, O. (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 además, la necesidad de elevar el nivel pedagógico del personal docente, para garantizar el enfoque científico adecuado de los objetivos a alcanzar en las diferentes edades, y una alternativa fundamental puede ser la superación.

En relación con las vías de superación Martínez, F. (2004) declara: “Las vías pueden ser: la autosuperación 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”. (Martínez, F. 2004; p.169)**.**

Este autor 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 lograr un desempeño exitoso. Además señala que 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 las ciencias pedagógicas en este caso, en los resultados de las investigaciones, en las experiencias de avanzada de la práctica empírica realizada por otros colegas, etc. Y destaca que 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 de la primera infancia, podrán acceder a niveles superiores de desempeño profesional, donde se estimule el interés de los involucrados en la conducción del proceso educativo desde una perspectiva lúdica a partir de la concepción de modalidades y formas de superación con carácter sistémico, a fin de alcanzar una educación de calidad.

Significativa resulta la concepción de Martínez, F. (2004) sobre la necesidad de la actualización permanente de los profesionales, lo que no es cuestionado para ninguno, y de lo que no se exceptúan a los educadores de la primera infancia, aspecto 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.

En el contexto pedagógico del Llano, M. y Arencibia, V. (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. (Castillo, M. 2006; p.21). Definición que es asumida por la autora en la presente investigación por las razones siguientes:

Considerar la superación como proceso ininterrumpido, de apropiación de saberes que incluye los diferentes ámbitos de la vida, por la necesidad de incorporar los resultados científicos actualizados a la práctica educativa, así como la diversidad de modalidades de formación de profesionales con que cuenta el subsistema de educación prescolar, donde es insuficiente la atención a la superación en relación con la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia.

Los autores antes referidos señalan que debe considerarse 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.

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 reorganizándolos, 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, en este caso visto, en el enfoque lúdico integral y su cultura lúdica en general.

## **1.2 La cultura lúdica desde su dimensión personal y pedagógica: una necesidad de los educadores de la primera infancia**

La lúdica como dimensión del desarrollo humano, su 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 educadores son ideas esenciales a fin de lograr un proceso educativo de calidad.

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”. (Enciclopedia Encarta 2000)

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 (1968) se define lúdica como: “relativo al juego”. (Del Toro, M. 1968; p.637)

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.

Otra mirada acerca del término lúdica, la ofrece Pérez A. 2000 y otros colaboradores que refieren que “el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego” (Pérez, A. 2000; p.5).

Este planteamiento lleva a la autora de esta investigación a considerar 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 Álvarez, T. (2004) y Villalón, G. L. (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" (Álvarez, T. 2004; p.13)

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.(Villalón,G.L. 2006; p.53)

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 convierte la cultura general integral y la cultura lúdica en contenidos de la superación profesional.

De manera general entre los autores que se han dedicado al estudio de la lúdica, se pueden mencionar a Goleman,D (1996), Motta, J.A. (1998), Bolívar, C. (1998), Gardner (1999), Jiménez, C.A. (1999), Paredes, J. (2003), 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.

Acerca de la lúdica como dimensión del desarrollo humano, interesante resulta el planteamiento de Paredes, J. (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".(Paredes J. En Pérez, A. 2000; p.6)

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 la distensión, 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 Jiménez, C. (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 y goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, el arte" (Jiménez, C.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 Motta, J.A. (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”. (Motta, J.A. En: Pérez, A. 2000; p. 26)

Motta, J. A. (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 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.

Señala además, que 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 Motta, J. A. la actitud y en especial la actitud lúdica del docente es un factor decisivo para los aprendizajes iníciales 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.

Sin embargo otros autores como Goleman, D.(1996), precisan que es una manifestación de inteligencia emocional; para Gardner (1999), una forma de inteligencia interpersonal y según Gelb, A. (1929), 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 intencionar 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 Bolívar, C. (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”. (Bolívar, C. En Pérez, A. 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 amenas en la escuela. Asegura Bolívar C. que con una actitud lúdica el ideal es que los estudiantes aprendan con gusto.

Por su parte Villalón,G.L. (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 (Villalón, G.L. 2003; p.133).

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, que el educador incorpore esta como una actitud ante la vida.

Considera además, el investigador Villalón G. L. 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 (Villalón, G. L. 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 Alfaro, R. y Villalón, G.L. (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.(Alfaro, R. y Villalón, G.L. 2006; p.20).

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, 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 la superación y el desarrollo de la cultura lúdica desde la dimensión personal y pedagógica y para los efectos de esta investigación, Méndez, E. A. (2010) considera pertinente precisar como núcleo conceptual básico la superación para el desarrollo de la cultura lúdica en los educadores de la primera infancia: el conjunto de acciones transformadoras de las relaciones sociales del individuo y los modos de sentir, pensar y actuar con respecto a la cultura lúdica, incrementando el nivel de preparación alcanzado por este profesional.(Méndez, E. A. 2010; p. 29)

En este sentido para lograr el perfeccionamiento de la superación para el desarrollo de la cultura lúdica se hace necesario partir del enfoque lúdico del proceso educativo.

### **Epígrafe1.3 El enfoque lúdico del proceso educativo en la Educación Prescolar**

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 educador 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 remotas, Froebel, F.(1850) 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 lúdico.

Por su parte, Mónaco, C. (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" (Mónaco, C. 1987) En: Franco, O. 2004; p.15).

También acerca del enfoque lúdico del proceso educativo, Franco, O. y Siverio, A. M.(2004) plantean la necesidad de dejar entrar en los centros educativos y en todos los contextos donde se ofrezca educación en las primeras edades, 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 edades tempranas y que ocupa toda la vida en los pequeños.

La autora de la investigación manifiesta total concordancia con los criterios antes expuestos, por considerarse el juego la actividad fundamental de la etapa infantil, y agrega Méndez, E. A. (2010)“…lo que implica la necesidad de una mayor y más consciente preparación del educador para asumir la lúdica de la forma más abarcadora posible, es decir, con un sentido personológico”.(Méndez, E. A. 2010; p. 33)

Sobre el desarrollo de la cultura lúdica también resulta interesante el trabajo de Siverio, A.M. (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 los educadores de la primera infancia que dirigen el proceso educativo poseen personalidad, por tanto, deben tenerse en cuenta los aspectos motivacionales, afectivos y cognitivos como componentes de las regulaciones inductora y ejecutora que regulan la actuación del sujeto en su desempeño profesional, como elemento distintivo del accionar de dichos profesionales que manifiesta 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 Ferratotti, F. (2009): “rechazando un elemento propio de la infancia para vivirlo únicamente bajo formas competitivas o rigurosamente formalizada” (Ferratotti, F. 2009; p.111)

Del educador debe emanar la alegría, el entusiasmo, pero de manera sincera, consciente, este tiene que saber que el juego del niño es su lenguaje secreto, por ello le corresponde entonces la creación de esa atmósfera lúdica.

Se comparten las ideas de Martí, J. (1964) cuando expresó, “[…] la escuela alegre y útil” (Martí J.1964; p.22)

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 educador, alegre porque enseña con satisfacción y útil porque aporta la formación del tesoro más preciado de la sociedad: los niños. Así queremos que sea el proceso educativo en los centros infantiles "alegre y útil" tanto para niños como para sus educadores, 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 de la primera infancia 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 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 desarrollar la cultura lúdica en los educadores que tienen la hermosa misión de dirigir el proceso educativo, específicamente de aquellos que se desempeñan educando la generación más joven (los niños en su primera infancia).

**Epígrafe 1.4 Diagnóstico del estado actual de la superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia**

En este epígrafe se detalla el proceder que se ha seguido en el presente trabajo desde la concepción de investigación acción - participativa, a fin de identificar fortalezas y debilidades que posee el proceso de superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia, el que se constituye en el objeto de estudio de manera tal, que se logre la participación emprendedora de los implicados en la investigación.

El estudio preliminar del tema posibilitó identificar como variable que se asume: la superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia, tal como se define en el subepígrafe 1.2, donde se expresa que: es el conjunto de acciones transformadoras de las relaciones sociales del individuo y los modos de sentir, pensar y actuar con respecto a la lúdica, sustentado en el incremento del nivel de preparación alcanzado por los educadores de la primera infancia.

Definida operacionalmente por la autora como: unidad de los el proceso cognitivo, afectivo y actitudinal en relación con el desarrollo de la cultura lúdica que garantiza un desempeño efectivo en el logro de sus funciones.

Esta variable puede ser medida a partir de tres componentes:

1. Cognitivo: Definido como los conocimientos que posee el educador, relacionados con la cultura lúdica y su pertinencia en el proceso educativo.
2. Afectivo: Entendido como la identificación afectiva del educador con la lúdica que le permite valorar la positivamente y proyectar su futuro desarrollo profesional.
3. Actitudinal: Concebido como la destreza de los educadores ante el proceso educativo, como muestra de coherencia entre los conocimientos e identificación afectiva con la lúdica en su comportamiento diario.

Los componentes se expresan en los siguientes factores:

1. Importancia que le conceden
2. Dominio de los tipos de juegos
3. Actividades favorecedoras de la cultura lúdica
4. Elementos que ofrece a la dirección de los juegos
5. Disposición del docente
6. Impactode su actuación lúdica
7. Estado de satisfacción
8. Motivación por la actividad lúdica
9. Utilización del lenguaje lúdico
10. Uso del elogio y la aprobación
11. Asunción de roles
12. Creación de situaciones lúdicas
13. Utilización de los medios
14. Promoción para la imitación en la comunicación
15. Uso del recurso sugestivo en la comunicación
16. Promoción del contagio en la comunicación

Determinada la variable, sus componentes, y establecidos los factores para su medición se procede a la obtención de información para caracterizar la variable.

**1.4.1 Procesamiento y análisis de los resultados del diagnóstico inicial**

En el diagnóstico de la variable de estudio se aplicaron métodos y técnicas como: análisis documental (Anexo 1 y 2), observación (Anexo 3), encuestas (Anexo 4), de los que se describen a continuación los resultados obtenidos:

Para esta investigación se seleccionó intencionalmente una muestra conformada por los siete educadores de la primera infancia del Círculo Infantil “Amiguitos de la Ciencia” de ellas seis son Licenciadas en Educación Prescolar y una Educadora de Círculos Infantiles. En cuanto a los años de experiencia, corresponde al rango de uno a cinco años el valor más significativo.

**Evaluación de la variable de estudio**

En la aplicación de los instrumentos se tuvo presente crear las condiciones necesarias, para lo que se coordinó previamente con los educadores implicados, se garantizó el tiempo, momento y lugar adecuado, y se estableció el rapport adecuado.

En el análisis documental, entre otros se realiza la revisión del contenido de la estrategia general del centro infantil objeto de estudio, a partir de lo que se conoció, que aún cuando las acciones concebidas responden predominantemente a las necesidades de los educadores, 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 la cultura lúdica de los educadores, lo que limita que estos asuman un estilo de trabajo, donde se desempeñen como actores y pedagogos, en virtud de lograr una atmósfera que posibilite el disfrute tanto de las educadoras como de los niños.

Este hecho sin dudas demuestra que la estrategia, hasta ahora, se diseña centrándose solo en el aspecto didáctico del juego, obviando la amplitud y profundidad de la actitud lúdica, por lo que no se logra que se haga la proyección 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 de los educadoras**,** 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 que la tendencia fundamental, está dada en plantear tareas de orden metodológico, específicamente relativas a la organización, planificación, dirección y evaluación del juego de roles, por lo que se reflejan en menor medida los elementos lúdicos con un enfoque integral.

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 educadores de la primera infancia para la conducción del proceso educativo desarrollador, donde prime el carácter entusiasta, motivador, colectivista de la relación diádica.

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 las educadoras.

Las observaciones realizadas a las actividades pedagógicas de las educadoras del Círculo Infantil “Amiguitos de la Ciencia” con el objetivo de conocer el tratamiento dirigido a las actividades lúdicas se conoció: (Anexo 5)

* En cuanto a la motivación por la actividad lúdica no se logra en todas las actividades la perspectiva lúdica, lo que disminuye la calidad del proceso educativo en general y de la actividad en particular.
* Al valorar la utilización del lenguaje lúdico, se constata que se utiliza, con tendencia a dar órdenes, con un tono de voz poco mesurado y afable.
* Respecto al uso del elogio y la aprobación se conoció que predomina más en las actividades de juego y no siempre se realiza de manera justa.
* Relacionado con la asunción de roles se corroboró que, aunque existen educadores que asumen roles de acuerdo a la necesidad manifiesta, en correspondencia con el nivel de desarrollo de los niños y de forma creativa, consta que no siempre se asumen estos de acuerdo a dichas necesidades.
* La creación de situaciones lúdicas también fue valorado, y se evidencia que estas son creadas de manera oportuna, no obstante, existen educadores que no logran crear las mismas, estos hechos reafirman la necesidad de profundizar en el tema en cuestión.
* Sobre la promoción para la imitación, se constatan 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 el mismo se utiliza de manera conveniente solamente en algunas ocasiones, predominando una acción verbal crítica.
* La promoción del contagio como otro mecanismo que se explora en la comunicación desde el punto de vista lúdico, muestra la tendencia a 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.
* Sobre el uso de la persuasión, se aprecia un desfavorable encanto por las actividades lúdicas 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 existe la disposición a concebir y conducir las actividades a través de procedimientos lúdicos, sin embargo, existen educadores que lo utilizan de manera escasa en la conducción del proceso educativo.

Todo este análisis realizado hasta aquí, demuestra que las educadoras, aun 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.

En las encuestas realizadas a las educadoras del círculo infantil seleccionado para el presente trabajo con el objetivo de constatar los criterios que poseen las educadoras acerca de la cultura lúdica se conoció: (Anexo 6)

* En relación con la visión del término cultura lúdica, demuestran una concepción fragmentada y limitada con respecto al término, se observa tendencia a considerar solo los aspectos de carácter metodológico sobre cultura lúdica, lo que reafirma la necesidad de profundizar en el mismo.
* Al valorar lo referido a la importancia que le conceden a la actividad lúdica se conoció, que la consideran de gran valor.
* Al referirse a los tipos de juegos las educadoras entrevistadas manifestaron conocer algunos de los juegos contenidos en la clasificación más usada en la Educación Preescolar.
* Los resultados en relación con las actividades que favorecen la cultura lúdica, el grupo de estudio evidencia el dominio de diferentes actividades que contribuyen al desarrollo de esta, sin embargo, resulta contradictorio cómo a pesar de no poseer las educadoras 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 las educadoras 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, en lo concerniente a los elementos sobre la comunicación, disposición, entusiasmo, flexibilidad y empatía

El estudio realizado para la constatación empírica del problema profesional permitió identificar las siguientes fortalezas y debilidades:

Fortalezas

* Las acciones concebidas en los planes individuales se corresponden con las necesidades de los educadores.
* Se diseñan acciones de preparación, superación e investigación dirigidas a la didáctica de los juegos de roles.
* Predominio de acciones de carácter metodológico en relación con la actividad lúdica.

Debilidades

* En los planes de desarrollo individual de los educadoras 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 educador de la primera infancia en dicha actividad.
* Se evidencia la concepción fragmentada y limitada de la visión del término cultura lúdica.
* Los educadores 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 educadores 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.

El estudio realizado permite llegar a la conclusión que la superación de los educadores de la primera infancia ha estado matizada 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 los educadores de la primera infancia 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 de las educadoras en relación con el tema.

**Epígrafe 2. Estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia y la valoración del impacto**

Este epígrafe contiene la estrategia que de forma conjunta fue elaborada para el perfeccionamiento de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia, a partir de los resultados del diagnóstico inicial. Además, se ofrece la valoración del impacto, como resultados de su aplicación en la práctica educativa.

El trabajo se sustenta en los presupuestos de la investigación acción participativa, para el desarrollo de la investigación educativa, propuestos por Castellano, B. (1998), al plantear que: los investigadores son los mismos profesores y estudiantes que participan como sujetos; se hace investigación por los profesores y estudiantes y para ellos, basada en el diálogo, la confianza, el compromiso y la colaboración; existe unidad entre la praxis investigativa y la praxis docente; el objetivo es la transformación de la realidad educativa del profesor y los estudiantes, elaborando comprensiones sustantivas; es una investigación no formalizada, abierta, con métodos flexibles y basada en el compromiso de todos; se utilizan metodologías más flexibles, como observación participante, entrevistas informales, estudios de casos, y es continua, permanente, como una espiral de reflexión y acción sistemáticas. (Castellano, B.1998; p.3)

Se asume además, en la presente investigación la definición de estrategia de superación que ofrece Deler, G. (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 ”. (Deler, G. 2007; p.13)

La Estrategia de superación para el perfeccionamiento de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia presenta como estructura: objetivo general, fundamentos (filosóficos, pedagógicos, sociológicos y psicológicos), principios en los que se sustenta, y las etapas en que se organiza, donde se asumen como formas organizativas fundamentales para el desarrollo de las acciones: el taller, el debate científico y la auto superación en las que se consigna: objetivo, contenido, métodos, participantes, conducción y evaluación.

**2.1 Estructura de la estrategia**

La estructura funcional de la estrategia de superación se presenta a continuación:

**Esquema 1: Organización de la estrategia**

**Estrategia de Superación**

**Objetivo General: desarrollar la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia**.

**la Ciencia.**

**Etapas**

**Diagnóstico**

**Planeación**

**Implementación**

**Evaluación**

**Acciones por etapas**

**Etapa II**

* **Establecimiento de los objetivos, contenidos, forma de conducción, recursos humanosy materiales**

**Etapa III**

**Formas de superación:**

* **Talleres**
* **Debates científicos**
* **Auto superación**

**Etapa IV**

**Evaluación de la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades y actitudes para auto - transformarse**

**Desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia**

**Etapa I**

* **Revisión de documentos**
* **Observación de la práctica educativa**
* **Encuestas a educadores**

**Fundamentación**

**Sistema de Principios**

**Forma de instrumentación**

**2.2 Objetivo general de la estrategia de superación:**

De acuerdo con los fundamentos teóricos asumidos y los resultados del diagnóstico se evidencia la necesidad de transformar la realidad educativa, por lo que la estrategia de superación se diseña con el objetivo general siguiente:

- Desarrollar la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia.

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 Prescolar, 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 de los educadores de la primera infancia.

**2.3 Fundamentos de la estrategia de superación**

La estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia 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 educador de la primera infancia 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 educadores 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 el educador 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 educadores 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 en la superación. La estrategia considera la interiorización de los aspectos determinantes en la dirección de la labor educativa, el intercambio activo y abierto entre los educadores, a partir de la creación de un clima comunicativo donde prime el respeto, la tolerancia y la empatía.

A partir de los niveles de satisfacción que encuentre el educador sobre el tema, se asumirá con mayor intencionalidad la cultura de cambio, donde implique la realización de esfuerzos para lograr el mismo, lo que evidencia 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 educador que se supera como sujeto activo y consciente en la interacción con los otros, 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 centro infantil.

La estrategia además se caracteriza por ser: diferenciadora, contextualizada, sistemática y operativa. Al mismo tiempo, 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 educador, 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 de los educadores de la primera infancia para enfrentar la labor educativa, la tolerancia, la creatividad, la empatía, las cualidades como buen comunicador, todo lo cual posibilita asumir su desempeño, desde una dimensión personal y con ello el desarrollo de la cultura lúdica.

El debate científico es utilizado porque permite al decir de autores como Castillo, M.(2006),que los educadores 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, 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 educadores de la primera infancia.

La autosuperación se asume a partir de reconocer la responsabilidad individual de los educadores de la primera infancia para su transformación, donde la motivación personal y los intereses desempeñan un papel fundamental, por lo que constituye la base de su trabajo (Educación Prescolar). Mediante esta los participantes 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 relación con el desarrollo de su 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 educadores de la primera infancia, en función de dichas orientaciones.

Conjuntamente con los fundamentos referidos se toman en cuenta los principios que propone Villalón, G.L. (2006), los que se contextualizaron atendiendo a las regularidades encontradas en el proceso investigativo, que 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 educador se implique en la dinámica de los procesos lúdicos a los que se refiere esta estrategia.

1. 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 educadores, 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 al considerar 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 educador pueda utilizar el juego, como un mecanismo de intercambio y socialización en los diferentes contextos.

1. Principio de la relación entre la comunicación y la actividad: este postulado significa que el desarrollo de la cultura lúdica en los educadores 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 de saberes para un desempeño eficiente desde la posición de actor y pedagogo.(Villalón, G.L. 2006. p. 30)
2. La atención a la diversidad: se considera en tanto deber y derecho es una condición esencial para el trabajo con los grupos, ya que es necesario el conocimiento de las potencialidades y necesidades para el desarrollo de la cultura lúdica con cada uno de los educadores de la primera infancia, lo que posibilitará la distribución de roles para el tratamiento a las temáticas que se aborden y la satisfacción por ello.

Una vez compartidos estos elementos de carácter teórico se considera necesario presentar la estrategia de superación, vista desde sus etapas y las acciones para el desarrollo de la cultura lúdica.

**2.4 Estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia**

La estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica propuesta se instrumentó, a través de un curso de posgrado en el curso escolar 2016 - 2017, a partir de la superación externa diseñada por la carrera de Educación Prescolar y con el trabajo cooperativo de los educadores de la primera infancia y la profesora.

El proceso se caracterizó por la participación dinámica de los educadores que aportaron criterios sobre los conocimientos que poseían acerca de los temas propuestos, sus experiencias y vivencias que fueron socializadas a partir de las relaciones con los otros, en el contexto grupal y tenidos en cuenta para la elaboración y perfeccionamientos de las actividades propuestas, fuente de construcción social y de aprendizaje.

La instrumentación de la estrategia tiene como núcleo central el redimensionamiento de la 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 educadores de la primera infancia, para planificar, dirigir y evaluar dicho proceso educativo.

La dinámica de la estrategia comprende las etapas: de diagnóstico, de planeación, de implementación, etapa de evaluación, (Anexo 7).

I- ETAPA DE DIAGNÓSTICO

En esta etapa, se realizó la revisión y el análisis de documentos que norman la superación en la Educación Prescolar y su instrumentación en la institución infantil.

Acciones

Acción # 1: Diagnóstico del desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia.

Objetivo: Determinar el conocimiento que poseen los educadores de la primera infancia sobre la cultura lúdica a través de un diagnóstico participativo, que favorezca su sensibilización, en relación con el tema.

Contenido: La determinación del conocimiento que poseen los educadores sobre de la cultura lúdica, precisando las potencialidades y las necesidades que poseen en relación con el tema, se trata de un diagnóstico acerca de la 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 los educadores de la primera infancia que conforman la muestra.

Evaluación: Los educadores participantes se mostraron dispuestos y desinhibidos al reconocer lo que conocían del tema y en lo que quisieran profundizar, tal es el caso de las actividades favorecedoras de la cultura lúdica que fue uno de los factores en que plantearon la necesidad de profundizar, además, reconocen como factores con desfavorable nivel de conocimiento: la visión acerca del término lúdica, los tipos de juegos y los elementos que relacionan las formas de comunicación con los estilos de dirección de los juegos.

II - ETAPA DE PLANEACIÓN

En el desarrollo de esta etapa de trabajo se realizó la planificación organizada de las acciones que posteriormente serán ejecutadas como parte de la implementación de la estrategia, a partir de los criterios emitidos por los educadores de la muestra, se precisaron 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

Acción # 1: Diseño de objetivos, contenidos y las formas de superación a utilizar, en correspondencia con las posibilidades que brinda a los propósitos de la investigación.

Objetivo: Determinar los objetivos, contenidos y formas de superación a utilizar en el curso, dirigido a los educadores de la primera infancia de la institución infantil, en función del desarrollo de la cultura lúdica, para el desempeño de su labor educativa.

Contenido: Estudio de los componentes sobre la cultura lúdica, (definición, actividades que la comprenden, importancia y transversalidad) así como, los objetivos de los temas a tratar.

Valoración 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.

Medios: Libros de textos, presentación en PowerPoint y materiales en soporte magnético.

Participantes: Investigador y los educadores de la primera infancia que conforman la muestra.

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

Acción # 2: Elaboración de un Material de Consulta para los educadores relacionados con el tema. (Anexo 8)

Objetivo: Elaborar un Material de Consulta para la superación de los educadores de la primera infancia con el contenido teórico y metodológico del tema, que propicie su auto superación, a partir de la realización de las actividades propuestas en este sobre la base del desarrollo de la cultura lúdica.

Contenidos: Los aspectos teóricos y metodológicos que desde el punto de vista de la cultura lúdica necesitan dominar los educadores de la primera infancia para su actuación lúdica profesional.

Medios: Libros de textos especializados en el tema, materiales en soporte magnético, y PowerPoint.

Participantes: Investigador y los educadores de la primera infancia que conforman la muestra.

En esta acción se organizan por dúos, y tomando en consideración los elementos abordados en la sesión anterior, se orienta que propongan los aspectos a tratar en el Material de Consulta, en relación con el tema, además se evidencie la relación entre el conocimiento, el placer y la creatividad, a partir de la consulta de la bibliografía que se ofrece y los materiales en soporte magnético.

Evaluación: Esta depende de la contribución que ofrezca cada uno de los educadores para la confección del Material de Consulta que será elaborado en función de la superación.

En la etapa de planeación los educadores mantuvieron una actitud muy positiva, se manifestaron dispuestos a cooperar en lo que se necesitara, elaborar los medios necesarios para el desarrollo de los talleres, modelar situaciones para promover el análisis y la reflexión grupal, en fin se logró entusiasmo y empatía en el grupo desde las acciones iníciales de la estrategia de superación.

Sugirieron realizar actividades de orientación a la familia con temáticas relacionadas con la cultura lúdica.

III – ETAPA DE IMPLEMENTACIÓN

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

Acciones

Acción # 1: Reunión de coordinación

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

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

Método: Elaboración conjunta.

Medios: PowerPoint.

Participantes: Investigador y educadores de la primera infancia seleccionados como muestra.

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

Al respecto se explicó que en los talleres se abordaran temáticas tales como:

* La lúdica en la educación preescolar
* La lúdica y la comunicación
* La cultura lúdica profesional
* Particularidades de la dirección del juego en los diferentes estadios del desarrollo

En relación con las temáticas de los talleres se propuso por los participantes en el curso incluir el tema sobre el enfoque lúdico del proceso educativo, por argumentar que en la práctica educativa existen diversos criterios respecto a su concepción.

Con el objetivo que se profundice en los contenidos abordados en los talleres, se propone 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.

El orden de la realización de las actividades de autosuperación fueron propuestas por los participantes en el curso ya que plantean que les resulta mejor de esa forma a fin de disponer de más tiempo para la realización de las actividades de auto superación, lo que ayudará a lograr la participación activa en los debates científicos I y II.

Se reflexionó acerca de la 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 dedicó a convenir la evaluación sistemática en las diferentes formas de superación, estableciendo indicadores tales como: Participación en los talleres, dominio del vocabulario técnico, ejemplos de su instrumentación en la práctica educativa, precisión en la solución de los ejercicios de auto superación I y II, certeza en los momentos de auto evaluación, demostración de habilidadesen la comunicación, en la solución de las tareas y la manifestación de actitudes lúdicas profesionales. También se propone por los educadores participantes considerar como elemento evaluativo en cuenta la actualización del registro de sistematización.

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

En el momento final se orientó, 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 recogieron las expectativas y sugerencias de los participantes sobre las acciones estratégicas que suceden.

Acción # 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 8)

Método: Elaboración conjunta.

Medios: PowerPoint, situaciones pedagógicas, materiales en soporte magnético e impreso.

Participantes: Investigador y educadores de la primera infancia seleccionados como muestra.

Conducción: En esta segunda actividad en el primer momento se realizó 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 organizó el trabajo en pequeños grupos, seleccionando un registrador que se encargó de socializar las ideas a las que arribaron.

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

Se plantearon 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 precisaron 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 orientó la próxima actividad (taller II), fichar elementos sobre la comunicación: sus funciones y mecanismos más utilizados a partir de su experiencia profesional.

Acción # 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, PowerPoint, materiales en soporte magnético y documental de la enciclopedia Encarta.

Participantes: Investigador y educadores de la primera infancia seleccionados como muestra.

Conducción: En este taller es esencial que los participantes argumenten la importancia del desarrollo de la comunicación pedagógica con enfoque lúdico para potenciar la formación de educadores 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 educadores, la relación de la lúdica y la comunicación, a partir de los indicadores propuestos, para evaluar el desempeño lúdico a partir de una comunicación pedagógica desde este enfoque. (Anexo 8)

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 presentaron algunas situaciones pedagógicas, relacionadas con los mecanismos de comunicación y su incidencia en la conducción de la actividad lúdica.

Evaluación: Se realizó 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 orientó 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.

Acción # 4: Actividad de auto superación 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 8) y otros libros de texto relacionados con el tema, materiales en soporte magnético y PowerPoint.

Participantes: Educadores de la primera infancia de la muestra.

Conducción. Esta actividad de auto superación para los participantes en las sesiones de trabajo constituye una actividad no presencial desde la figura del investigador. Tiene como finalidad, que los cursistas estudien con profundidad la primera parte del Material de Consulta para que puedan responder las interrogantes que en él aparecen, 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 participantes deben valorar su desempeño a partir de las respuestas que ofrecerán a las actividades de auto evaluación que se plantean en el Material de Consulta, se tendrá en cuenta la participación de los educadores de la muestra en el debate científico I y la actualización que realicen del registro de sistematización.

Al respecto los educadores participantes sugieren que en el próximo taller se dedique un momento a debatir sobre la actividad de auto superación I, con el fin de lograr que la participación en el debate científico I se desarrolle con calidad.

Acción # 5: Taller III “La actuación lúdica profesional”.

Objetivo: Promover el análisis sobre la actuación lúdica profesional para un mejor desempeño de los educadores de la primera infancia.

Contenidos: Actuación lúdica profesional. Principios. Contextos.

Método: Elaboración conjunta.

Medios: Libros de texto, PowerPoint, materiales en soporte magnético y documentos de la enciclopedia Encarta.

Participantes: Investigador y educadores de la primera infancia seleccionados como muestra.

Conducción: Este taller se inicia con el intercambio propuesto por los cursistas, acerca de los resultados de la actividad de auto superación I.

Seguidamente se analizó la definición de actuación lúdica profesional, estableciendo para ello una cadena de asociación sobre el término. Un momento importante se le dedicó a precisar la definición de acuerdo al criterio dado por G.L. 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 los educadores de la primera infancia.

Un elemento importante de la actividad es la presentación y discusión con los educadores, 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.

El debate favoreció 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.

Se incentivó en los educadores de la primera infancia la disposición para la realización de los juegos profesionales, a fin de promover el debate sobre la temática abordada, lo que fue utilizado, además como momento conclusivo de la sesión.

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

En el momento final se orientó 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 el debate científico I.

Evaluación: Se efectuó 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.

Acción # 6: Debate científico I.

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

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

Método: Explicativo ilustrativo.

Participantes: Investigador y educadores de la primera infancia seleccionados como muestra.

Conducción: La convocatoria al debate se efectúo desde la reunión de coordinación, con la intención de no perder de vista algunos elementos del conocimiento esenciales a tratados en los talleres que le antecedieron, para que los educadores de la primera infancia tengan la posibilidad de diseñar sus ponencias, profundizando e integrando el contenido abordado en las anteriores formas de superación.

A este debate se invitará a otros educadores de la primera infancia que no participan en las actividades anteriores para que se apropien de las mejores experiencias y así contribuirá 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 y cultura lúdica profesional.

El debate se desarrolló con la presentación del objetivo por la coordinadora y posteriormente los participantes comenzaron a exponer sus experiencias, considerando lo tratado en los talleres precedentes.

Se orientó que en la medida en que cada educador expusiera, se propiciaría el debate, teniendo todo el derecho de participar; refiriéndose al estado inicial en relación con la cultura lúdica, destacando los avances 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 dedicó a que los educadores de la primera infancia socializaran 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 constituyó 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 con ideas esenciales: a qué le decimos “Hola” y a qué decimos “Adiós” en relación con la cultura lúdica.

Evaluación: Se realizó sobre la base de los indicadores:

El dominio teórico de conocimientos adquiridos sobre:

* La cultura lúdica como dimensión personal (entusiasmo, empatía, tolerancia, comunicación).
* Las cualidades de los educadores de la primera infancia con una formación lúdica profesional (transformador de su accionar progresivamente, desempeño didáctico responsable, enfrentamiento a las diversas situaciones con matiz lúdico, rescate 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.

Además en este momento se tuvo en cuenta:

* El desarrollo de habilidades para comunicar resultados, experiencias, debatir, dialogar e intercambiar, el ajustarse al tema y la habilidad para 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 y la aceptación de proposiciones y sugerencias de alternativas de solución en las actividades.

Acción # 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: contenidos, métodos y medios.

Método: Elaboración conjunta.

Medios: Libros de texto, PowerPoint, materiales en soporte magnético y material de consulta.

Participantes: Investigador y educadores de la primera infancia seleccionados como muestra.

Conducción. El encuentro se inició con un juego profesional que permitió identificar el nivel de conocimientos alcanzado por los participantes en relación con el tema. Seguidamente se realizó el debate sobre lo vivenciado en el juego profesional.

Un momento importante de la actividad resultó la discusión en pequeños grupos de la concepción de la actividad lúdica a partir de considerarla como, contenidos, métodos y medios en las diferentes formas organizativas de la práctica. Lo cual se socializó después de concluido el análisis.

El debate posibilitó la comprensión de la concepción de las actividades pedagógicas con enfoque lúdico. Se destacó la asunción de este, desde una perspectiva personal, lo que impregna creatividad, entusiasmo y alegría a las actividades pedagógicas que se realizan con los niños de la primera infancia.

En todo momento se estimuló a los educadores 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 orientó 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 así facilitar además, la actividad de auto superación II.

Evaluación: Se realizó sobre la base de indicadores tales como: dominio del vocabulario técnico, ejemplos de instrumentación en la práctica educativa, precisión en la solución del trabajo en pequeños grupos.

Acción # 8: Actividad de autosuperación II.

Objetivo: Sistematizar 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: Investigador y educadores de la primera infancia seleccionados como muestra.

Conducción: Esta actividad de auto superación para los participantes en curso constituye una actividad no presencial desde la figura del investigador, como la actividad de auto superación I, que tiene como finalidad que los educadores participantes 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.

Evaluación: Los educadores de la muestra autoevaluaron su desempeño a partir de las respuestas ofrecidas en las actividades de auto evaluación que se plantean en el material de consulta (Anexo 8)

Acción # 9 Taller V “Particularidades de la dirección del juego en los diferentes grupos de edades”.

Objetivo: Analizar las particularidades que distinguen la dirección pedagógica del juego en los diferentes grupos de edades.

Contenidos: La dirección pedagógica del juego, sus particularidades en los diferentes grupos de edades”.

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

Participantes: Investigador y educadores de la primera infancia seleccionados como muestra.

Conducción: Esta sesión de trabajo se organizó a partir de la técnica “La ronda del saber” donde los educadores de la muestra refirieron sus experiencias, acerca de las particularidades de la dirección del juego con los niños. Se prestó interés al modo en que estos expusieron y al modo de atender 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 8), se convirtió en un momento de reflexión acerca del cumplimiento de las funciones de dirección asumidas por los educadores, lo que se reflejó en pancarta, que posibilitó la crítica y el debate que a continuación se realizó, para ello se tuvo en cuenta las reglas de trabajo en grupo, donde se escucharon y respetaron todos los criterios, se ejerció la crítica de manera constructiva y se expresaron en primera persona (en mi opinión) lo que favoreció la atmosfera positiva en el grupo.

El intercambio permitió 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 educador puede resultar decisiva para la conducción de este.

Un momento especial se le dedicó a los diferentes estilos de dirección**,** que influyen en la calidad de la conducción pedagógica de este proceso. Cada equipo valoró los diferentes estilos y después se socializó en el grupo.

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

Evaluación: Se realizó un cuadro sinóptico a partir de los criterios debatidos acerca de las particularidades de la dirección pedagógica del juego, según las características que tipifican las diferentes edades, los juegos que se sugieren para reafirmar los contenidos precedentes que más se acercan a la concepción del proceso educativo en general y del juego en particular donde prevalezca el disfrute de niños y educadores.

Se tomaron en cuenta indicadores como: dominio de las particularidades del juego en la edad, claridad de las funciones del educador para la dirección pedagógica del juego y empleo de los diferentes estilos de dirección, así como la motivación y la creatividad en la creación de situaciones lúdicas.

Acción # 10 Debate científico II.

Objetivo: Reflexionar sobre el dominio teórico y metodológico en relación con la conducción del proceso con enfoque lúdico en correspondencia con 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: Investigador y educadores de la primera infancia seleccionados como muestra.

Conducción: La convocatoria para el debate fue orientada desde la reunión de coordinación, de manera que permita dar seguimiento a los temas tratados en los talleres IV y V los educadores tuvieron la posibilidad de diseñar su trabajo, seleccionando la temática de acuerdo a sus intereses y experiencias.

La sesión se inició con la presentación del objetivo y posteriormente comenzó el proceso de exposición de las principales experiencias, las que fueron presentadas en forma de testimonio. Para ello se refirieron al estado inicial en relación con el nivel de los conocimientos que poseían acerca del enfoque lúdico del proceso educativo, a partir de concebirlo como contenido, método y medio educativo y estado actual sobre el conocimiento acerca de los diferentes temas. 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 con un enfoque personológico.

Para la socialización de sus testimonios se aceptaron pancartas y papelógrafos donde se reflejaron 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 facilitó el debate.

Las reflexiones que se realizaron se vincularon con el tema anterior (la lúdica desde el componente actitudinal).

Como participantes del debate se invitaron otros factores implicados en el proceso educativo de la primera infancia que no participan en las actividades anteriores, así como estudiantes de la carrera para que se apropien de las mejores experiencias en este sentido.

Evaluación: Se realizó sobre la base de los siguientes 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 educadoresy 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 y 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 lúdicoasí como el tratamiento a las particularidades de la dirección pedagógica del juego infantil.

IV - ETAPA DE EVALUACIÓN.

Objetivo: Valorar el nivel alcanzado por cada educador, a partir de la autoevaluación y la coevaluación.

Forma de evaluación: autoevaluación, coevaluación y prueba pedagógica (Anexo 9).

La autoevaluación estuvo presente en el desarrollo del proceso investigativo, tomando en cuenta la valoración realizada por los educadores participantes, acerca de logros e insuficiencias sobre el tema en cuestión a fin de lograr transformaciones.

Las valoraciones de manera general estuvieron dirigida a lo importante y necesario que resulta el desempeño lúdico en la dirección del proceso educativo desarrollador, a partir de ejemplos de la práctica educativa se evidenció la interiorización de la relación entre la actitud lúdica del educador con los estilos de dirección del juego.

Se reconoce por las educadoras participantes en el curso lo significativo y trascendente que es mostrar una actitud empática, tolerante y flexible con nuestros niños, por el la influencia que ejerce la imitación en las primeras edades y lo que implica para estos que los adultos compartan con ellos, durante las actividades lúdicas.

.

**2.5 Valoración del impacto de la estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia.**

La valoración de la efectividad de la estrategia para el desarrollo de la cultura lúdica se hizo a partir de la aplicación en la práctica educativa, y los resultados alcanzados por los educadores de la primera infancia, comprobado ello sobre la base de los conocimientos adquiridos acerca de la cultura lúdica y su implicación durante la puesta en práctica de esta como factor de desarrollo de en tal sentido..

La introducción en la práctica de la estrategia propuesta se llevó a cabo a partir de los procedimientos de la investigación acción participativa y los criterios de Castillo, N. (2005) estructurada en tres fases fundamentales, las que permitieron la valoración de su impacto: (Castillo, N. En Barrera, I .2016. p. 45)

* **Fase de familiarización y construcción conjunta**

Esta fase tiene como objetivo implicar a los participantes con la elaboración, ejecución y evaluación de la estrategia. Se hizo necesaria la realización de una actividad de encuadre grupal, con la participación los educadores de la primera infancia matriculados en el curso. Se presentaron y explicaron los presupuestos metodológicos de partida para la elaboración de la estrategia, propiciando la construcción conjunta de cada acción y la necesidad de su desarrollo eficaz con la participación consciente de los implicados. Dicha estrategia fue enriquecida en gran medida con los criterios de los participantes. Se hizo énfasis en el cumplimiento de las tareas que le sean asignadas en el grupo.

Se estimularon, además, a los educadores para el cumplimiento de sus responsabilidades, tanto en las actividades a asumir individualmente como en todas aquellas que se van a realizar en el grupo. Se logró la participación activa y creativa, se promovió el debate, el intercambio de ideas y valoraciones, lo que aportó que los resultados de cada acción sean consecuencia de la participación y el protagonismo de los educadores, bajo la dirección de la profesora que dirigió el curso.

Fue muy importante para el enriquecimiento de la propuesta los aportes realizados por los directivos invitados y sus criterios a partir de la observación participante, lo que fue dando la medida de los logros por etapa y hacia dónde se debe dirigir el trabajo para el logro de los objetivos.

En la acción relacionada con la elaboración de un material de consulta para los educadores de la primera infancia en función del tema surgieron nuevas ideas y necesidades que condicionaron un ininterrumpido proceso de búsqueda y acción para solucionar responsablemente los problemas comunes existentes.

* **Fase de ejecución**

En esta fase a partir de la puesta en práctica de la estrategia elaborada con la participación los educadores de la primera infancia, como sujetos activos, se logró no solo la organización interna de las actividades, sino también en su desarrollo, implementación y evaluación.

Desde la reunión de coordinación con los educadores de la primera infancia, dirigida a la sensibilización con la importancia de la superación en lo relacionado con la cultura lúdica, se apreció un clima muy favorable destacando el nivel de seriedad y compromiso de los cursistas con la asistencia a los encuentros, lo que posibilitó que se desarrollara sin la interferencia de otras tareas.

La realización de los talleres I y II para reflexionar acerca de la lúdica como dimensión del desarrollo humano favoreció considerablemente el aumento de la autoestima, y se reconoce la necesidad de asumir la vida positivamente, para el logro eficiente del encargo social que le corresponde a los educadores de la primera infancia.

En relación con la acción estratégica referida a la autosuperación se hace necesario destacar el nivel de seriedad y compromiso de los cursistas en la realización de las actividades de estudio orientadas, lo que garantizó la calidad de los talleres y sesiones de debate científico que se desarrollaron, con el despliegue de variadas iniciativas que contribuyeron a la unidad del grupo y la sistematización de los conocimientos adquiridos.

De igual modo, se incluye en el material de consulta, sugerencias que contribuyen a liberar las tensiones diarias y con ello mejorar la comunicación y el desempeño profesional, el cual solicitan copiar en formato digital, ante la imposibilidad de impresión, hecho que da cuenta del interés por el tema.

El análisis valorativo crítico y reflexivo de los educadores de la primera infancia implicados, fue otro de los elementos de gran significación, lo que, a partir de la consulta de bibliografía sobre el tema y la audición de programas radiales y televisivos relacionadas con las temáticas abordadas, favoreció el crecimiento personal.

* **Fase de valoración de impacto**

En esta fase se realizó una valoración del impacto de la aplicación de la estrategia y sus respectivas acciones, a partir de la encuesta aplicada a los educadores de la primera infancia implicados, cuyos resultados aparecen en el (anexo 11), dichos resultados demuestran que los participantes adquirieron conocimientos que les favorecieron la visión acerca de la lúdica, una identificación afectiva más positiva y una actitud lúdica que contribuye a un mejor desempeño profesional como educadores de la primera infancia.

Además, sobre la concepción de las acciones estratégicas consideran que evidencian el crecimiento personal y profesional y por tanto el desarrollo de la cultura lúdica, a partir de la reflexión individual y grupal. La concatenación de las etapas y acciones concebidas fue valorada de muy adecuada. Significativo resultó el nivel de pertinencia que estos encuentran en el producto valorado, y la correspondencia con las necesidades y expectativas de los cursistas. Los criterios emitidos evidencian la importancia que tiene la estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia en aras de los cambios y transformaciones en cuanto a su crecimiento personal y profesional.

Las principales ideas manifiestas por los educadores de la primera infancia acerca de la estrategia de superación se exponen como sigue:

“…los contenidos impartidos nos aclaran pautas que se deben seguir a fin del crecimiento personal y profesional”.

“…fueron muy útiles y necesarios los conocimientos ofrecidos, para la conducción del proceso educativo de calidad, con los niños de la primera infancia”.

“… fue muy positivo el tomar en consideración los criterios de los participantes en el curso de superación para determinar los temas a tratar”.

“… es maravilloso que se nos ofrezcan de actividades de superación, a partir de la conformación de un grupo, que nos sentimos como en familia”.

“…si nosotras nos sentimos como niños durante el desarrollo de las actividades, estaremos en mejores condiciones para la llevar a cabo la enseñanza de nuestros pequeños con un enfoque lúdico”.

“… tengo más claridad de lo que significa el enfoque lúdico”.

“…realmente ahora es que comprendo que la cultura lúdica es mucho más que jugar”.

# **Conclusiones**

1. El estudio realizado permitió constatar que se reconoce la influencia del juego en el desarrollo humano, la energía y el vigor que le imprime a la actividad humana, donde emerge el buen estado de ánimo y enriquece espiritualmente a los participantes, por lo que en el contexto de la educación prescolar se declara como problema profesional, el enfoque lúdico del proceso educativo, aspecto que requiere ser tratado desde la dimensión personológica con mayor sistematicidad con educadores de la primera infancia.
2. El diagnóstico del estado actual, permitió identificar la existencia de dificultades en la superación para el desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia.
3. El empleo de la investigación acción - participativa permitió la realización conjunta de una estrategia de superación encaminada al desarrollo de la cultura lúdica en los educadores de la primera infancia.
4. La introducción en la práctica educativa de la estrategia diseñada permitió valorar su impacto, constatado a partir de los criterios y opiniones de las personas implicadas, los que se sensibilizaron y asumieron la superación consciente de la necesidad de cambio, al diseñar participativamente las actividades realizadas, alcanzar resultados exitosos y ser evaluadas satisfactoriamente.

**Recomendaciones**

* Divulgar la estrategia de superación en talleres, eventos y publicaciones.
* Diseñar otras investigaciones que emanen de este empeño, a favor del perfeccionamiento de la superación de los educadores de la primera infancia relacionadas con la cultura lúdica.

Referencias bibliográficas

1. Nunes de Almeida, P. En Villalón, G.L. La lúdica, la escuela, y la formación del educador. 2006.s/p
2. Franco, O.: Lecturas para educadores prescolares I. 2004.p. 51
3. Delors, J.:La educación para el siglo XXI, 1996. p. 6
4. Villalón, G. L.: La lúdica, la escuela y la formación del educador. 2006.p. 20
5. Lorences, J.: En Casadevall, A. 2006. p. 66
6. Castillo, T: Un modelo para la dirección de la superación desde la escuela secundaria básica. 2004. p.88
7. Leiva, A.: Estrategia de superación semipresencial en microuniversidad para los docentes de la educación especial que atienden escolares con baja visión. 2007, p. 24
8. Martínez, F.: El proyecto educativo del centro infantil. 2004. p. 169
9. Castillo, M.: Estrategia de superación para profesores de pre-universitario en la dirección de la educación para la salud. 2006. p. 21
10. Enciclopedia Encarta. 2000
11. Del Toro, M. :Pequeño Larousse Ilustrado. 1968. p.637
12. Pérez, A.: La lúdica, una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia 2000. p .5
13. Álvarez, T.: Un proyecto propedéutico de extensión universitaria para el desarrollo de la cultura general integral de los estudiantes de la facultad de PGI de secundaria básica. 2004, p. 13
14. Villalón, G. L.: La lúdica, la escuela y la formación del educador. 2006. p. 53
15. Paredes, J. En Pérez, A. La lúdica, una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia.2000, p. 6
16. Jiménez, C. En Pérez A. La lúdica, una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia. 2000, p. 6
17. Motta, J. A.: En Pérez, A.2000, p. 26
18. Bolívar, C. En: Pérez, A. 2000, p.33
19. Villalón, G. L.: Estrategia pedagógica para la formación lúdica del maestro. 2003. p. 133
20. \_\_\_\_\_\_\_\_: Estrategia pedagógica para la formación lúdica del maestro. 2003. p. 53
21. Alfaro, R. y Villalón, G. L.: En Franco, O.Lecturas para educadores prescolares IV, 2006; p.20
22. Méndez, E. A. Estrategia de superación para perfeccionar la cultura lúdica en los docentes de educación preescolar 2010. p. 29
23. Mónaco, C.: En Franco, O. Lecturas para educadores prescolares IV 2004. p. 15
24. Méndez, E. A. Estrategia de superación para perfeccionar la cultura lúdica en los docentes de educación preescolar 2010. p. 33
25. Ferratotti, F.: Arte, Ciencia, Sociedad. Hacia una teoría del acto artístico. 2009. p.111
26. Martí, J. Obras Completas t.20. 1964. p.22)
27. Castellanos, B. La investigación acción en el contexto del paradigma sociocrítico. 1998. p.3
28. Deler, G.: Metodología de la investigación. Conferencia en la UCP Rafael María de Mendive, soporte digital 2001.
29. Villalón, G. L: La lúdica, la escuela y la formación del educador. 2006. p 30
30. Barrera, I.: Sistema de actividades de orientación profesional pedagógica con enfoque grupal dirigido al desarrollo de intereses profesionales pedagógicos. 2016 p. 45

Bibliografía

1. Alfaro, R. (1993).La ludoteca como experiencia. En Revista de Educación, Barcelona, España.
2. Álvarez, 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. Tesis de grado. 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. La Paz, Bolivia [www.htp/iiicab.org.bo](http://www.htp/iiicab.org.bo).
5. Arismendi, A. (1999).Pedagogía Preescolar. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.
6. Arochel, A. (1996).El juego en la edad preescolar, Curso Pre - reunión, I Taller Internacional de la Educación Inicial y Preescolar. La Habana.
7. Baxter, E. (1994).La comunicación en la institución escolar. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba
8. Beltrán, M. T. (1995).Temas de Psicología pedagógica para maestros IV. Editorial. Pueblo y Educación, La Habana. Cuba
9. Benítez, T. (1995).La ludoteca, proyección social, Pedagogía 95.La Habana.Cuba
10. Berges, 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.
11. Bermúdez, R y coautores. (2002).Dinámica de grupo en educación, su facilitación Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana. Cuba
12. \_\_\_\_\_\_\_\_\_(2004). Aprendizaje formativo y crecimiento personal. Editora Pueblo y Educación. Cuba.
13. Blanco, A. (2001) Introducción a la Sociología de la Educación. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. Cuba
14. Caballero, E. y G, García Batista. (2002). Preguntas y respuestas para elevar la calidad del trabajo en la escuela. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.Cuba
15. Cánovas, L. y otros. (1997).Los niños y sus derechos para la vida. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.Cuba
16. Casadevall, 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. Cuba
17. Castellanos, B. (1998). La investigación acción en el contexto del paradigma sociocrítico. Centro de Estudios Educacionales. Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona". La Habana. Cuba
18. Castillo, N. (2005). Metodología para la educación de la sexualidad de los adolescentes en el contexto de las actividades extradocentes del nuevo modelo educativo de Secundaria Básica. Tesis de grado. Instituto Superior Pedagógico “Rafael María de Mendive”. Pinar del Río. Cuba.
19. Castillo, 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, 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, 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. Cuba
22. Colectivo de Autores. (2005). Concepciones fundamentales de la educación inicial preescolar. C. Habana. Cuba
23. Colectivo de Autores. (2005). Seminario nacional para educadores. Editorial Pueblo y Educación. Noviembre. Cuba
24. Colectivo de Autores. (2004). Reflexiones teórico prácticas desde las Ciencias de la Educación. Editorial Pueblo y Educación, Cuba.
25. Collazo, B. y A, M. Puentes (1992). La orientación en la actividad pedagógica. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana. Cuba.
26. Corrales, 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, Tesis de Maestría. ISP Rafael María de Mendive. Pinar del Río,
27. Chávez, J. A. y coautores. (2000).Acercamiento necesario a la pedagogía general. Editorial Pueblo y Educación, Cuba
28. De Armas, N. (1998.)Caracterización y diseño de los resultados científicos como aportes de la investigación educativa. ISP Félix Varela. Villa Clara. Cuba
29. Deler G. (2001). Metodología de investigación. Conferencia soporte digital en la UCP Rafael María de Mendive. Pinar del Río.Cuba
30. Delors, 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, M y F. Martínez (2000).Principales modelos pedagógicos en la Educación Preescolar EditorialPueblo y Educación, Cuba.
32. Elkonin, D. B. (1984) Psicología del juego, Editorial Pueblo y Educación, La Habana,Cuba
33. Esteva, M. (2002). El juego en la edad preescolar. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. Cuba
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. Cuba
35. \_\_\_\_\_\_\_\_\_ (1998) Estudio del juego como medio de educación”, en investigaciones psicológicas y pedagógicas del niño preescolar. Editorial Pueblo y educación, La Habana.Cuba
36. \_\_\_\_\_\_\_\_\_ (1988) La formación de premisas del juego de roles en tercer año de vida” Tesis de doctorado, La Habana.Cuba
37. \_\_\_\_\_\_\_\_\_ (1993). ¿Quieres jugar conmigo?, Editorial Pueblo y Educación, La Habana.Cuba
38. Fariñas, G. (2008). Maestro. Para una didáctica del aprender a aprender. Editorial Félix Varela. La Habana. Cuba
39. Fernández, R. y coautores. (1996). La comunicación, una herramienta imprescindible en el trabajo diario. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana.Cuba
40. Fulleda, P. (2004). Colección libro juegos, Material digitalizado
41. Fraga, 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, O. y coautores (2003).Lecturas para educadores preescolares I. Cuba: Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba
43. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(2004) Lecturas para educadores prescolares IV. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba
44. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(2004)Lecturas para educadores prescolares V. Editorial a Pueblo y Educación. La Habana.Cuba.
45. García, G. (2002).Compendio de Pedagogía. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. Cuba
46. García, G. y E Caballero.(2004).Temas de introducción a la formación pedagógica. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana .Cuba
47. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(2004). Profesionalidad y práctica pedagógica. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana. Cuba
48. García, 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, V. (1984) La comunicación oral en las clases: algunas ideas de Martí.En Educación No. 53, abr. - jun. La Habana. Cuba
50. González, 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, V. (1995) Psicología para educadores.Editorial Pueblo y Educación, La Habana. Cuba
52. González, F. (1994) Comunicación educativa en el desarrollo de la personalidad, Editorial Pueblo y Educación Cuba.
53. González, D.J. y coautores. (2004). Psicología Educativa. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.
54. González, A.M. y C., Reinoso. (2002). Nociones de sociología, psicología y pedagogía. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana.Cuba
55. Izquierdo, 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 Pequeños Titanes. Guane. Pinar del Río. Tesis de Maestría Universidad de Ciencias Pedagógicas Rafael María de Mendive.
56. Jiménez, C.A.(1999).Lúdica,creatividadydesarrollohumano. Colombia.www.geocities.com/ludico\_pei/.
57. Lazo, 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, 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. Liublinskaia, 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. Cuba
61. López, J. (2002) Un nuevo concepto de la Educación Infantil Editorial Pueblo Y Educación Ciudad de La Habana. Cuba
62. López, J. y A. M. Siverio. (2005)El proceso educativo para el desarrollo integral de la primera infancia. CELEP. La Habana. Cuba
63. López, J. (2001).Fundamentos de la educación. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. Cuba
64. Martínez, C. (2009.)Consideraciones sobre la inteligencia emocional. Editorial científico Técnica, La Habana. Cuba
65. Martínez, M. (2005).Metodología de la Investigación educacional. Desafíos y polémicas. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. Cuba
66. Martínez, M. y A. Guanche. (2009). El desarrollo de la creatividad. Teoría y práctica en la educación. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.
67. Martínez, F.(2004). El proyecto educativo del centro infantil. Editorial Pueblo y Educación, Cuba
68. Méndez Barrera. E. A. (2010) Estrategia de superación para perfeccionar la cultura lúdica en los docentes de educación preescolar. Tesis presentada en opción de grado académico de Máster en Educación. Universidad de Ciencias Pedagógicas Rafael María de Mendive. Pinar del Rio
69. Michelet, A. (2002). El juego del niño: avances y perspectivas, OMEP, Ministerio de Educación Quebec.
70. MINED, (1980.) Programa de Orientación Metodológica de la Educación del 2do- 6to Año de Vida. La Habana. Cuba
71. MINED. (2007). Maestría en ciencias de la educación. Mención en Educación Preescolar, módulo 3, II y III partes. Editorial Pueblo y Educación, Cuba
72. Navarro, 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. Tesis en opción al título de Máster en Educación.
73. Nocedo, I. (2001).Metodología de Investigación Pedagógica y Psicológica 1ra y 2da parte. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba
74. Nunes, P. Educación lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos .Ediciones San Pablo. Bogotá, 1994.
75. Paredes, J. (2003). Actividad lúdica y proyecto de vida. [www.efdeportes.com/Revista](http://www.efdeportes.com/Revista)Digital. Buenos Aires.
76. Pérez, S. (2004). Psicoterapia para aprender a vivir. Editorial Oriente. Santiago de Cuba.
77. Pérez, 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. Cuba
78. Pérez, A. (2006). La Lúdica: una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia. <http://www.javeriana.edu.co>. Bogotá.
79. Pérez, G y coautores. (1996.) Metodología de investigación educacional. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana Cuba
80. Pita, B y Zoila Benítez. (2003) Maestro. Secretos pedagógicos. Editorial Pueblo y Educación, Cuba
81. Ravelo, A. (2004.) Enigma de la sexualidad femenina. Editorial de la Mujer Cuba
82. 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. Tesis en opción al título de Máster en Educación.
83. Sánchez, M y otros (1981). Los 100 juegos del plan de la calle. Algunas teorías sobre los juegos. Editorial Orbe, La Habana, Cuba
84. Seminario Nacional para Educadores Curso escolar. 2010 / 2011.Cuba
85. Sierra, R. A. (2008) La estrategia pedagógica, su diseño e implementación. Editorial Pueblo y Educación, Cuba.
86. Siverio, A. M. (2006). Lecturas para educadores preescolares. Editorial Pueblo y Educación, Cuba.
87. Sojin, F. A. (1985.).Pedagogía preescolar. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
88. Torroella, G. (2001).Aprender a vivir. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana. Cuba
89. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (2002). Aprender a convivir. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación .Ciudad de la Habana. Cuba
90. Turner, L. y Balbina Céspedes. (2002) Pedagogía de la ternura. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana. Cuba
91. Turiño, I.(2009).La evolución histórica de la educación preescolar en la provincia de Pina del Río. Tesis en opción al título de Máster en Educación.
92. Valle, A y otros. (2007). Dirección, organización e higiene escolar. Editorial Pueblo y Educación, Cuba.
93. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (2007) Algunos modelos importantes en la investigación pedagógica. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. MINED. Cuba. Soporte digital.
94. Vásquez, N.D. (s/f). Enseña con ejemplo y desarrolla destreza. [www.infanciaenred.org.ar/elgloborojo](http://www.infanciaenred.org.ar/elgloborojo).
95. Vigotsky, L. S. (1998).Pensamiento y Lenguaje. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. Cuba
96. Villalón, G. (2002) El juego selección de lecturas psicopedagógicas, Ediciones Inspiración, Santiago de Cuba. Cuba
97. \_\_\_\_\_\_\_\_\_ (2003).Estrategia pedagógica para la formación lúdica del maestro”, tesis de doctorado, Santiago de Cuba. Cuba
98. \_\_\_\_\_\_\_\_\_ (2006). Diseño de la formación lúdica del maestro”, en Perspectivas de la formación del maestro en Cuba. Ediciones Cátedra. Santiago de Cuba. Cuba
99. Villalón, G. L. (2003) La lúdica, la escuela y la formación del educador. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.
100. 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 de las educadoras 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 las educadoras, desde el punto de vista metodológico, de superación e investigativo.

Correspondencia con las necesidades de las educadoras.

Amplitud y profundidad en el tratamiento a lo lúdico.

**Anexo 2.**Guía para el análisis de los planes de desarrollo individual de las educadoras

Objetivo: Conocer las acciones que en relación con la actividad lúdicase diseña para las educadoras 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 de las educadoras.

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

Aspectos a observar: Escala valorativa

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | |  | |
| Regla de decisión para evaluar los indicadores de la guía de observación: | Alto | Medio | | Bajo | |
| Motivación por la actividad lúdica. | Se conciben toda la actividad desde la perspectiva lúdica, es decir, la educadora se involucra en la misma. | Logran concebir todas las actividades desde la perspectiva lúdica, pero no de manera mantenida | | Logra concebir en algunas actividad es desde la perspectiva lúdica, con escaso nivel de actividad | |
| Utilización del lenguaje lúdico | Utilizan el lenguaje lúdico en total correspondencia con el contenido de la actividad | Utilizan el lenguaje lúdico predominantemente en la actividad de juego. | | Escasa utilización del lenguaje lúdico, con tendencia a ordenar lo que debe hacer el niño en la actividad de juego. | |
| Uso del elogio y la aprobación | Logran promover en todas las actividades el reconocimiento y la aprobación de manera justa | Logran promoverlo predominantemente en las actividades de juego | | No hace uso del elogio y la aprobación en las diferentes actividades | |
| Asunción de roles | Asumen roles de acuerdo a la necesidad manifiesta, el nivel de desarrollo de los niños y de forma creativa | Asumen algunos roles de acuerdo a la necesidad manifiesta y con poca creatividad | | No asume roles de acuerdo a la necesidad manifiesta. | |
| Creación de situaciones lúdicas | Logran la creación de situaciones lúdicas en todas las actividades, de manera oportuna. | Logran la creación de situaciones lúdicas en algunas actividades consigue que los niños reproduzcan predominantemente las formas de decir. | | No logra la creación de situaciones lúdicas. | |
| Promoción para la imitación | Consiguen que los niños reproduzcan modelos de actuación en sentido amplio (decir y hacer). | Utilizan solamente en algunas ocasiones, de manera conveniente el recurso sugestivo incluyendo la acción verbal crítica. | | No consigue que los niños reproduzcan modelos de actuación en el hacer ni en el decir | |
| Uso del recurso sugestivo | Utilizan de manera conveniente a la situación dada, excluyendo la acción verbal crítica. | Convocan a la actividad lúdica, interactuando con los niños solo en ocasiones. | | Se aprecia en la mayoría de las situaciones la acción verbal crítica. | |
| Promoción del contagio | Convocan a la actividad lúdica la vez que interactuar con los niños de forma creativa, flexible | Solo demuestran el encanto por la actividad lúdica desde la comunicación, | | Convoca a la actividad lúdica desde una posición pasiva. | |
| Uso del recurso persuasivo | Logran demostrar el encanto por la actividad lúdica, insistiendo en el dinamismo, alegría entusiasmo, propia de esta. | Conciben las actividades utilizando procedimientos lúdicos, pero con ciertas limitaciones en su conducción. | | No logra demostrar el encanto por la actividad lúdica, limitando el dinamismo, entusiasmo, alegría, en la concepción y conducción de las actividades, por lo que utiliza procedimientos lúdicos escasos. | |

**Anexo 4**.Encuesta a las educadoras

Objetivo: constatar los criterios que poseenlas educadorasacerca 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

1. 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 laencuestaalos educadores.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 la importancia tanto, para los niños, como para los educadores. | Cuando se refieren a razones y no aborda la importancia para los educadores | 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 parcial-mente 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**: Resultados de las observaciones a las actividades pedagógicas delos educadores.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Indicadores | Alto | | Medio | | Bajo | |
| # | % | # | % | # | % |
| 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 6**: Resultados de la encuesta a las educadoras

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Indicadores | Parámetros | | | |
| Visión del término. | Dominio28.5 | | Falta de dominio71.4 | |
| Importancia que le conceden | Mucha85.7 | Poca14.2 | | Ninguna0 |
| Dominio de los tipos de juegos | Conocen14.2 | Conocenalgunos14.2 | | Noconocen71.4 |
| Actividades favorecedoras de la cultura lúdica. | Altamentefavorecedoras42.8 | Medianamentefavorecedoras54.1 | | Favorecedoras28.5 |
| Elementos que ofrece a la dirección de los juegos. | Conocen28.5 | No conocen71.4 | | Conocen algunos0 |

**Anexo 7:**Representación por etapas y acciones de la estrategia.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Etapas | Acciones | Objetivos | Fecha | Ejecuta | Lugar |
| I.  Diagnóstico | Análisis de documentos | Analizar los documentos que norman la superación profesional, así como los que se diseñan para evaluar relacionados con la cultura lúdica. | Mayo | Investigador | UPR |
| Diagnóstico del desarrollo de la cultura lúdica de los educadores de la primera infancia | Determinar el estado de preparación de los educadores de la primera infancia,(necesidades y potencialidades) en relación con el desarrollo de la cultura lúdica para el perfeccionamiento de su labor educativa. | Junio. | Investigador | UPR |
| II.  Planeación | 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 educadores de la primera infancia. | Junio y Julio. | Investigador y educadores de la primera infancia. | UPR |
| Elaboración de un material de consulta para los educadores de la primera infancia en función de la cultura lúdica | Elaborar un material de consulta para la superación de los educadores con el contenido teórico y metodológico de la cultura lúdica | Sep. | Investigador | UPR |
| III.  Implementación | Reunión de coordinación. | Sensibilizar a los educadores de la primera infancia con la importancia de la superación en lo relacionado con la cultura lúdica. | Sep. | Investigador y educadores de la primera infancia. | UPR |
| 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 y educadores de la primera infancia. | UPR |
| Actividad de autosuperación I. | Sistematizar el contenido sobre el desempeño lúdico y la comunicación a partir de la solución de las actividades orientadas. | Nov. | Educadores de la primera infancia. | UPR |
| Taller III. | Promover el análisis sobre la actuación lúdica profesional para un mejor desempeño **d**e los educadores de la primera infancia. | Nov. | Investigador y educadores de la primera infancia. | UPR |
| Debate científico I. | Debatir sobre los aspectos teóricos y metodológicos de la cultura lúdica. | Dic. | Investigador y educadores de la primera infancia. | UPR |
| Taller IV. | Intercambiar criterios sobre el enfoque lúdico del proceso educativo. | Dic. | Investigador y educadores de la primera infancia. | UPR |
| Actividad de autosuperación II | Sistematizar el contenido sobre el enfoque lúdico del proceso educativo a partir de la solución de las actividades orientadas. | Ene. | Educadores de la primera infancia. | UPR |
| Taller V. | Valorar la importancia de las particularidades que distinguen la dirección pedagógica del juego en el proceso educativo. | Ene. | Investigador y educadores de la primera infancia. | UPR |
| 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 y educadores de la primera infancia. | UPR |
| IV. Evaluación | Evaluación por cada docente del nivel alcanzado sobre cultura lúdica. | Evaluar tomando en cuenta la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluacióndel nivel alcanzado por los educadores de la primera infancia. | Feb. | Investigador y educadores de la primera infancia. | UPR |

**Anexo 8:** MATERIAL DE CONSULTA“HACIA UNA CULTURA LÚDICA EN LOS EDUCADORES DE LA PRIMERA INFANCIA”

El presente material pretende ofrecer algunos referentes teóricos que faciliten la reflexión de los educadores de la primera infancia, 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 educadores de esta enseñanza donde se combina la lúdica, con la dirección del proceso educativo, y se proponen actividades de auto-superación y auto-evaluación.

Primera Parte

La lúdica como dimensión del desarrollo humano.

El término lúdica es utilizado comúnmente como sinónimo de juego o asociado ala 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 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 educador 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 dijeran 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 sembremos 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, ylo 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 tantos 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 lalúdica 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 enaltecedora 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, celebra 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.
* **Dedica tiempo a los chistes y ríete**. Es la fuente de la vida, además es curativa.
* **Perdona desde el corazón**. Cuando perdonas te estás enalteciendo, 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 educador 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 ayudarle 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. 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.

Segunda 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 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 está 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 lequedapor cumplir las órdenes 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 qué juegas? ¿Qué debes hacer? etc. Las educadoras que asumen este estilo aunque se introducen en el juego, sus métodos de dirección no son los más 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 SEUDO DEMOCRATICA, 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 utilizanl as 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 qué 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 cuál es el estilo de dirección que utilizas de manera más sistemática en la práctica educativa, lo que puedes trasformar 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 está 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 educador 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 la dimensión personal puede contribuir decisivamente 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 las educadoras, 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 redundará en el crecimiento profesional y personal del educador.

Tiene la responsabilidad de trasmitir 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 esas ondas lúdicas, de manera sincera y consiente, sabiendo que será la manera más 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 dela 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 sí 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 perdida 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 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 crearan 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 ente 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 diagnostico 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 personológica contribuye en gran medida a la calidad de la acción educativa.

Los educadores 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 yte 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 reflexionara 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 DELARGUMENTO “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 más familiar. Para organizarlas mismas las educadoras aprovecharán 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 seños las que siempre están con ellos.

Pueden desarrollar juegos - actividades sobre el 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 ¨Seño¨ 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, 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 tratase de los niños de 4to y5to año de vida se estimulen las acciones generalizadoras yen 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 educador.
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 avalorar 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 educadores 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 educador.
3. Toma un contenido del programa educativo del año de vida donde te desempeñas, para que modeles 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?
2. 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.2009Consideraciones sobre la inteligencia emocional. Editorial Científico Técnica. La Habana. Cuba
* Ravelo, A., 2004Enigma de la sexualidad femenina. Editorial de la mujer Cuba:
* Turner Martí, L. y Balbina Pita Céspedes.2002Pedagogía de la ternura. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana. Cuba.
* Pita Céspedes, B y Z.de Benítez Mendoza. 2003.Maestro. Secretos pedagógicos Editorial Pueblo y Educación, Cuba.
* Villalón García, G. L. 2006La lúdica, la escuela y la formación del educador: Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba
* Franco García, O y coautores. 2004Lecturas para educadores preescolares (I, IV y V). Editorial Pueblo y Educación La Habana. Cuba.
* Esteva Boronat, M. 2002El juego en la edad preescolar .Editorial Pueblo y Educación, La Habana. Cuba.
* González Maura, V. 1995. Psicología para educadores. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. Cuba.

**Anexo 9:** Prueba pedagógica dirigida a las educadoras.

Objetivo: comprobar la preparación alcanzada por las educadorasen 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 deC. Bolívar, R. Alfaro y G. L. Villalón respectivamente, al expresar:

* “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.
* "…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.

1. Exponga razones que llevan a un niño a expresar la siguiente frase: “yo quiero a la seño porque ella juega conmigo”.
2. Exprese algunos de los aspectos relacionados con el tema de la lúdica que le interesaría recibir en próximas sesiones:

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------.

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------.

**Anexo 10**: Encuesta a las educadoras

Objetivo: rrecopilar información sobre la estrategia de superación para el desarrollo de la cultura lúdica.

Estimada educadora:

La estrategia de superación forma parte de una investigación que se está realizando. La misma está dirigida al desarrollo de la cultura lúdica de las educadoras, por lo que solicitamos a usted, la valore, con el fin de su mejoramiento. Le agradecemos de antemano la colaboración.

Indicadores:

1-Relevancia de los fundamentos de la estrategia de superación

2-Pertinencia de las temáticas que se abordan en la estrategia

3-Proyección que se sigue en la estrategia

4-Aplicabilidad de las acciones

5-Precisión en el desarrollo de las acciones

6-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- 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... |  |  |  |  |  |
| 3.1 | La combinación de las acciones concebidas en la estrategia permite el perfeccionamiento la cultura lúdica del docente de manera… |  |  |  |  |  |
| 3.2 | Las acciones de superación a desplegar con el personal docente posibilitan la reflexión individual y grupal sobre la cultura lúdica de manera…. |  |  |  |  |  |
| 4 | En la estrategia de superación se conciben las acciones de forma secuencial y desarrolladora según la etapa de manera…. |  |  |  |  |  |
| 5 | La concepción de la evaluación en cada acción de la estrategia resulta objetiva y concreta de manera…. |  |  |  |  |  |
| 6 | El contenido del material de consulta facilita la materialización de las acciones de la estrategia de manera… |  |  |  |  |  |

7-¿La estrategia de superación merece alguna/as recomendaciones según su opinión? Si\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

¿Cuáles?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Anexo 11**: Resultados de la encuesta a los docentes

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