



## LOS JUEGOS PROFESIONALES: UNA VÍA PARA LA PREPARACIÓN DEL ESTUDIANTE UNIVERSITARIO EN LA CARRERA EDUCACIÓN PREESCOLAR

## PROFESSIONAL GAMES: A WAY FOR THE PREPARATION OF THE UNIVERSITY STUDENT IN THE CAREER PRESCHOOL EDUCATION

AUTORES: Esnedy Muñagorri Salabarría<sup>1</sup>  
Aleida Ofelia Delgado Varona<sup>2</sup>  
Maritza García Hernández<sup>3</sup>

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: [esnedy@ult.edu.cu](mailto:esnedy@ult.edu.cu)

Fecha de recepción: 12-02-2017

Fecha de aceptación: 28-03-2017

### RESUMEN

El artículo refiere los sustentos teóricos y metodológicos que les permite a los docentes dar un tratamiento adecuado a los juegos profesionales como método de enseñanza activo ya que constituye un sistema simbólico para el desarrollo de la modelación en la preparación del estudiante universitario, propiciando la conformación de un proceso creativo y flexible desde los contenidos de las asignaturas impartidas, que permita la creación de condiciones para la adquisición de conocimientos, desarrollo de habilidades teóricas, prácticas, y la solución de situaciones problémicas, estimulando la búsqueda creativa del colectivo y el descubrimiento de soluciones para un aprendizaje productivo, y el desarrollo de potencialidades necesarias para su formación lúdica. En este artículo se brinda una alternativa pedagógica para lograr el tratamiento al juego profesional a partir de situaciones pedagógicas y vivenciales.

<sup>1</sup> Máster en Educación Preescolar. Más de 20 años de trabajo en la Educación Superior, coordinadora de carrera en la Especialidad de Educación Preescolar, cuya línea de trabajo ha sido la enseñanza de las didácticas particulares en la Educación Preescolar. Profesora en el Departamento de Educación Infantil. Profesora Auxiliar en la Universidad de Las Tunas, Cuba.

<sup>2</sup> Máster en Educación. Más de 25 años de trabajo en la Educación Superior, jefa de disciplina de Estudios lingüísticos y literarios, cuya línea de trabajo ha sido la enseñanza de la Lengua Española para la Educación Preescolar y Educación Primaria. Profesora en el Departamento de Educación Infantil. Profesora Auxiliar en la Universidad de Las Tunas, Cuba.

<sup>3</sup> Máster en Educación. Más de 10 años de trabajo en la Educación Superior, jefa del departamento de Educación Infantil y Coordinadora Nacional en la Carrera de Educación Preescolar, cuya línea de trabajo ha sido la enseñanza de la Motricidad para la Educación Preescolar. Profesora Auxiliar en la Universidad de Las Tunas, Cuba.

**PALABRAS CLAVE:** juego profesional; formación lúdica; alternativa pedagógica.

**ABSTRACT**

The article refers to the theoretical and methodological support that allows teachers to give appropriate treatment to professional games as a method of active teaching as it constitutes a symbolic system for the development of modeling in the preparation of university students, favoring the formation of a creative and flexible process from the contents of the subjects taught, allowing the creation of conditions for the acquisition of knowledge, development of theoretical skills, practices, and the solution of problematic situations, stimulating the creative search of the collective and the discovery of solutions for productive learning, and the development of the potentialities necessary for their recreational training. This article offers a pedagogical alternative to achieve the treatment of professional play from pedagogical and experiential situations.

**KEYWORDS:** Professional game; Recreational training; Educational alternative.

**INTRODUCCIÓN**

Para el profesor es imprescindible poseer recursos que le permitan dirigir el proceso de enseñanza- aprendizaje para que los estudiantes sean activos, críticos, reflexivos y creativos, y además, estén en condiciones de descubrir y resolver problemas sociales, que contribuyan a la formación de su personalidad; por ello es necesario su continua preparación, para que sean portadores de los conocimientos, las habilidades y los valores requeridos en correspondencia con las necesidades del grupo de estudiantes, para adecuarlas a sus potencialidades y a su estilo de trabajo propio.

Los juegos profesionales como método de enseñanza activo y desarrollador constituye uno de los problemas en el quehacer pedagógico contemporáneo en los niveles educacionales, con énfasis en la Educación Superior, por ser el subsistema donde se forman los egresados que deben aplicar cuidadosamente la información científica en la solución de los problemas que le presenta la sociedad.

Para el estudio del tema sobre los juegos profesionales han servido como referentes teóricos, los fundamentos a la concepción que aporta la psicología con el enfoque histórico- cultural, la teoría de la comunicación educativa, la didáctica, así como la pedagogía del juego, que consideran el aprendizaje como un proceso activo, consciente y comunicativo, y la necesidad de una didáctica desarrolladora, con implicaciones para el docente y para los estudiantes, aprovechando las potencialidades del juego profesional para estimular un aprendizaje gratificante y desarrollador.

Las investigaciones realizadas precisan que cuando se utilizan sistemas de enseñanza productivos, el aprendizaje es más concreto y duradero, la actividad cognoscitiva se torna mucho más interesante y se logran relaciones sociales más intensas, más integradas y con una mejor vinculación de la teoría con la práctica.

El juego profesional se sistematiza como vía para aprender y fomentar una cultura lúdica, es decir, este juego se enriquece con las peculiaridades de la modelación, lo que posteriormente será transferido a los diferentes contextos profesionales en los que el futuro profesional se inserte.

Los fundamentos antes referidos han sido de gran valor para las autoras de la investigación considerar que la realización de los juegos profesionales deberá en primer término, tener en cuenta la solución a la contradicción que se manifiesta entre el carácter abstracto del objeto de la actividad cognoscitiva y el objeto real de la propia actividad; por lo que es aquí donde se inicia el trabajo pedagógico, y su adecuado tratamiento desencadenará un sistema de acciones para el logro de los objetivos propuestos.

Los referentes y situaciones antes descritos permitieron determinar el problema científico: ¿Cómo contribuir al desarrollo del juego profesional en la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje?

Es por ello que el presente artículo tiene por objetivo ofrecer a los docentes responsabilizados con este proceso una alternativa pedagógica, la cual les permitirá una mejor comprensión acerca de cómo lograr la modelación de este método.

## DESARROLLO

### *El juego profesional*

Los juegos han sido siempre una forma inseparable al ser humano, por su particularidad se diferencian del trabajo, del deporte, de la actividad laboral, del estudio, pero pueden convivir con todas estas actividades; sin embargo, cuando nos referimos al juego y educación lúdica, no lo hacemos nada más desde la diversión, sino lo vemos como muestra de responsabilidad profesional por su riqueza y complejidad que tiene en la formación de los estudiantes.

El juego profesional constituye un soporte fundamental para desarrollar habilidades profesionales y un elemento integrador en la formación lúdico-profesional; además, permite la solución a situaciones problemáticas, estimula la búsqueda creativa del colectivo y favorece el descubrimiento a soluciones más efectivas, para ayudar a la consolidación de los conocimientos obtenidos en el curso teórico.

Los juegos profesionales se fundamentan en presupuestos teóricos dados por autores como: Álvarez de Zayas Carlos (1999), Álvarez de Zayas Rita Marina (1997), V. Sitarov y D. Latyshina (1991), Villalón García Giovanni L (2003, y 2006), López Hurtado,

Josefina (1995), Esteva Boronat, Mercedes (2001), que consideran su aprendizaje como un proceso activo, consciente y comunicativo, donde se aprovechan sus potencialidades para estimular un aprendizaje desarrollador, al precisar el juego como actividad que promueve la socialización, el crecimiento de los participantes, como herramienta que estimula la zona del desarrollo próximo, como aprendizaje en la comunicación y en la interacción con los otros dinamizados del juego; como un proceso dinámico e interactivo, dialéctico, con implicación personal, lo cual genera un aprendizaje significativo, que se da en la actividad y comunicación; como contenido, método y medio educativo en el proceso pedagógico, como actividad donde se expresa la cultura de los pueblos.

Tomando en cuenta lo antes expuesto, es considerado por los autores el valorar didáctico que tiene la actividad lúdica, dado por el hecho de que en el juego profesional como método de enseñanza- aprendizaje, se combinan creadoramente diferentes aspectos propios de la organización de este proceso como son: óptima participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles o roles, actividad, modelación, retroalimentación, obtención de resultados, iniciativa, competencia, carácter sistemático y carácter problémico.

Aprender a jugar desde el juego profesional como método de enseñanza- aprendizaje, permite el establecimiento de relaciones interactivas entre los profesores y estudiantes.

Las autoras de esta investigación asumen a Giovanni L. Villalón García (2003) al referir que constituyen un sistema simbólico creado por los docentes, para lograr poner al estudiante en situación de aprendizaje productivo, sobre la base del análisis de una situación simulada, o sea, tomar una realidad concreta y recrearla, para que sirva de entrenamiento al mismo, al facilitar las interrelaciones de los objetos y sujetos que en un período de tiempo relativamente breve, tendrá que enfrentar, pero con una responsabilidad, con un compromiso ante la sociedad por el título que ostentará, y ante el cual se le exigen resultados profesionales concretos.

El análisis de la definición destaca aspectos que apuntan a la formación del pensamiento teórico y práctico de las estudiantes, a la formación de cualidades para su desempeño profesional, y al establecimiento de relaciones sociales.

¿Qué requisitos cumplir para el trabajo con este método?

1. La modelación imitativa: su esencia está dada en la modelación lúdica de las condiciones concretas del contenido de la actividad profesional.
2. Carácter problémico del contenido del juego: su esencia está en que desde la situación presentada, se enfrente a las estudiantes al desarrollo de la actividad cognoscitiva.

3. Que dinamicen la actividad conjunta de los participantes: su esencia está en la interacción de los roles y la integración de las funciones de los especialistas.
4. Que generen la comunicación dialógica y la interacción entre los participantes: su esencia está en el intercambio entre los participantes para solucionar las tareas docentes, preparar y adoptar soluciones, y desarrollar el dinamismo cognoscitivo de las estudiantes.
5. Que los estudiantes vivencien los dos planos de la actividad docente - lúdica: el logro de los objetivos lúdicos, y el logro de los objetivos de la enseñanza y las educaciones generales y particulares para la actividad docente.

¿Qué ventajas propicia la utilización de este método?

- Eleva el nivel de los conocimientos teóricos y su comprobación.
- Favorece la formación de hábitos y habilidades profesionales.
- Prepara psicológicamente a los estudiantes para la solución de problemas de la vida laboral y contribuye a la modelación de sus futuras acciones.
- Amplía las posibilidades creadoras individuales y colectivas.
- Constituye una vía para el fomento de la orientación profesional.
- Eleva la participación y el dinamismo de la impartición de las asignaturas.
- Crea condiciones para expresar ideas y opiniones, y desarrollar habilidades comunicativas.
- Facilita asumir roles que entrena en los estudiantes sus posibilidades de desarrollo y que se convierte en modelo para su vida futura.

Asumiendo la estructura del Dr.C Giovanni L. Villalón García (2006), expuesta en su texto, para la instrumentación del método se tienen en cuenta cuatro fases:

Primera fase. Problematización lúdica: tiene como objetivo determinar los problemas profesionales que se manifiestan en la práctica profesional. Permite la sensibilización con su entorno laboral, es un momento participativo, interactivo, de intercambio de saberes, se da la unidad de lo teórico, metodológico y vivencial con respecto a la lúdica.

Segunda fase. Modelación de la situación lúdica profesional: tiene como objetivo modelar la situación profesional que sirva de base práctica para el análisis teórico y metodológico durante el juego profesional. Se hace énfasis en el análisis de la toma de decisiones de cómo enfrentar la situación profesional, se modelan los roles y funciones de los principales actores del proceso

pedagógico que se requiere modelar, se establece la dinámica de las relaciones interpersonales desde lo profesional, se satisface a nivel teórico- práctico el modelo del profesional, es donde se estimula la comunicación, el intercambio, la sistematización de conocimientos y habilidades

Tercera fase. Representación lúdica: tiene como objetivo actualizar el modelo lúdico elaborado a través de su representación, de su dinámica. Como dinamizadora e interactiva, es donde se consolidan y sistematizan todas las habilidades y conocimientos adquiridos, es donde se vinculan de manera más práctica y vivencial a su realidad profesional, donde los problemas profesionales tienen un mayor acercamiento afectivo de los jugadores a la situación pedagógica cotidiana.

Cuarta fase. Evaluación del juego profesional: tiene como objetivo desarrollar un sistema de evaluación que permita determinar la calidad en el desempeño del juego profesional. se estimulan las ideas, se reflexiona junto al grupo la posibilidad de corregir y reorientar los aspectos afectivos motivacionales y comportamentales que se manifiestan, momento de reflexión para volver a la situación problemática, con lo que como espiral, se manifiesta en el proceso de enseñanza - aprendizaje, la evaluación deberá ser participativa, integral y desarrolladora, aprovechando los tipos de: autoevaluación, coevaluación y la heteroevaluación, se precisan los indicadores para valorar la calidad del juego profesional y la actuación de cada uno en la actividad.

Indicadores para la evaluación del juego profesional:

- Dominio de la problemática lúdica analizada.
- Actitud ante el juego profesional.
- Dominio del contenido del juego profesional.
- Desempeño del rol y funciones asignadas.
- Ajuste al tiempo.
- Calidad de la solución del problema analizado. Creatividad a partir del rol y funciones asignadas.
- Dominio de la transferencia de los procedimientos determinados para el tratamiento del juego profesional como método de enseñanza a la práctica profesional.

Estos indicadores deben ponerse de manifiesto desde la preparación que se realizará previa orientación, donde deben aparecer elementos teóricos y prácticos de acuerdo a la temática que se vaya a dar tratamiento en las asignaturas.

Los fundamentos teóricos expuestos permitieron a las autoras proponer la alternativa pedagógica dirigida al desarrollo de la modelación del juego profesional en las estudiantes de la carrera de Educación Preescolar.

### *Alternativa pedagógica*

El término alternativa se define en el diccionario Enciclopédico "Grijalbo" (2000) como "...la acción o el derecho que se tiene para hacer una cosa...", "...es la opción entre dos cosas".

Según Sierra Salcedo, R (2008) alternativa pedagógica es la opción entre dos o más variantes con que cuenta el subsistema dirigente (educador) para trabajar con el subsistema dirigido (educandos), partiendo de las características, posibilidades de estos y de su contexto de actuación.

Objetivo general de la alternativa pedagógica

Modelar el juego profesional como método de enseñanza activo y desarrollador, utilizando situaciones pedagógicas y situaciones vivenciales.

A partir de una situación pedagógica en la asignatura La actividad lúdica y su Didáctica II

Situación pedagógica. "Al realizar una observación a la dirección pedagógica del juego de roles en el círculo infantil se constató que la educadora del 3er ciclo que dirigió la conversación inicial fue capaz de realizar una adecuada motivación para lograr la incorporación satisfactoria de los niños a los diferentes argumentos, y permitió que ellos seleccionaran su rol. En el desarrollo, las acciones de los niños eran repetitivas, no siempre se mantenía la estabilidad en un tiempo prudencial para jugar el rol asumido con la secuencia de acciones adecuadas; a pesar de la incorporación de las educadoras como un niño más en el juego de roles, no se apreció que utilizaran adecuadamente el consejo, la sugerencia, la explicación, la demostración, para un exitoso desempeño del rol por parte de los niños".

A partir de la reflexión en cuanto a los aciertos y errores cometidos que se reflejan en la situación desde la dirección pedagógica del juego de roles en la institución infantil, los estudiantes deben identificar el problema profesional (primera fase) que se pone de manifiesto: dirección pedagógica del juego de roles.

Se orientará la modelación lúdica (segunda fase) para solucionar el problema detectado, para ello deben:

- Consultar la bibliografía relacionada con el tema, y fichar: importancia del juego de roles, elementos que lo integran, métodos y procedimientos para su dirección, indicadores para su valoración, y aspectos a tener en cuenta en la dirección del juego de roles.
- Intercambiar, socializar acerca de los fundamentos teóricos y metodológicos del juego de roles.
- Determinar el argumento, los roles a desempeñar, los materiales a utilizar.
- Preparación de la representación lúdica.

Representación lúdica (tercera fase).

Evaluación del juego profesional (cuarta fase).

A partir de una situación vivencial desde la asignatura Lengua Materna y su Didáctica.

Situación vivencial, el testimonio de dos grandes pedagogas: Balbina Pita y Zoila Benítez Mendoza, que refiere: "Siempre le doy un gran valor a la planificación escolar, de la unidad, de la clase y de cada actividad docente o extradocente. Sé que al ejecutarla le daré vida; la realidad es más rica que cualquier modelo teórico, por eso siempre la veo como una guía para mi acción, mis niños son quienes me dicen qué debo cambiar. En mis momentos de reflexión comprendo que para mí existió la clase que planifiqué, la que dirigí a partir de ella y muchas veces surge aquella que hubiera querido dar. Por eso, enseñar es también un arte".

A partir de la reflexión en cuanto a lo que se plantea en la situación vivencial, las estudiantes deben identificar el problema profesional (primera fase) que se pone de manifiesto: planificación de las actividades.

Se orientará la modelación lúdica (segunda fase) para solucionar el problema detectado, para ello deben:

- Consultar la bibliografía relacionada con el tema.
- Intercambiar sobre los componentes didácticos del proceso, requisitos de una actividad desarrolladora, los indicadores de calidad, principios del proceso educativo.
- Seleccionar el año de vida.
- Determinar el contenido, objetivos, métodos y procedimientos, medios de enseñanza, y la evaluación.
- Distribución de roles: educadora- niño.
- Preparación de la representación lúdica.

Representación lúdica (tercera fase).

Evaluación del juego profesional (cuarta fase).

Este posee potencialidades para la formación y preparación de conocimientos y habilidades profesionales referidos a la planificación, en el aprovechamiento a la formación de valores: la responsabilidad, la solidaridad, y la motivación por la profesión desde el enfrentamiento a uno de los problemas dados desde la práctica profesional.

#### CONCLUSIONES

La alternativa pedagógica dirigida al desarrollo de la modelación a partir de los juegos profesionales permitió el desarrollo de clases con una concepción desarrolladora, centrando la atención en el protagonismo de las estudiantes.

La introducción de los juegos profesionales en la dirección del proceso de enseñanza- aprendizaje en la carrera de Educación Preescolar brindó beneficios, al permitir crear condiciones para que las estudiantes adquirieran conocimientos, desarrollaran habilidades teóricas y prácticas en relación con su futura profesión, estimularan la búsqueda creativa del colectivo y favorecieran el descubrimiento de las soluciones más efectivas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez de Zayas, C. (1999). La escuela en la vida. Didáctica. La Habana. Cuba: Ed. Pueblo y Educación.
- Álvarez de Zayas, R.M. (1997). Hacia un currículum integral. La Habana. Cuba: Ed. Pueblo y Educación.
- Diccionario Enciclopédico "Grijalbo". (2000).
- Esteva, M. (2001). El juego en la edad preescolar. La Habana. Cuba: Ed. Pueblo y Educación.
- López, J. y otros. (1995). Modelación como forma de mediatización en la solución de tareas cognoscitivas. En: Estudio sobre las particularidades del desarrollo del niño preescolar cubano. La Habana. Cuba: Ed. Pueblo y Educación.
- Sierra, R.A. (2008). La estrategia pedagógica, su diseño e implementación. La Habana. Cuba: Ed. Pueblo y Educación.
- Sitarov, V. y D. Latyshina. (1991). Hoy estudiante, mañana maestro. Moscú: Ed. Progreso.
- Pita, B. y Z. Benítez de Mendoza. (2012-2013). Reflexiones sobre nuestra actividad pedagógica. (CD-ROM) En: Materiales Bibliográficos para las UCP Carrera Preescolar. Plan D (Edición1). La Habana.
- Villalón, G.L. (2003). Estrategia pedagógica para la formación lúdica del maestro. Tesis en opción al Grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Santiago de Cuba.
- Villalón, G.L. (2006). La lúdica, la escuela y la formación del educador. La Habana. Cuba: Ed. Pueblo y Educación.

