

LA FORMACIÓN CIUDADANA DEL LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA MEDIANTE JUEGOS PROFESIONALES PEDAGÓGICOS

M Sc. Enrique Jesús Menéndez Olivares¹, Dr. C Omara Fernández Artilés², Dr.C Lucía Puñales Ávila³

1, 2, 3. Universidad de Matanzas enrique.menendez@umcc.cu

Resumen

El desarrollo social contemporáneo de la sociedad cubana actual, exige la formación de seres humanos cultos, sensibles y preparados para hacer suyos los retos y desafíos que la sociedad demanda, participar de manera activa y protagónica en la construcción y desarrollo del proyecto socialista. La formación ciudadana en el licenciado de la Educación Primaria tiene como reto formar un individuo capaz de vivir y actuar en las complejas condiciones que imponen el desarrollo mundial y en el contexto que se manifiesta con el objetivo de formar una personalidad que responda al sistema social donde se desarrolla. El presente trabajo tiene la intención de compartir criterios acerca del empleo de juegos profesionales pedagógicos en la formación ciudadana del estudiante de la carrera Licenciatura en Educación Primaria. Se ofrece como resultado una serie de juegos profesionales pedagógicos que pueden ser usados por otros profesores.

Palabras claves: formación ciudadana; juegos profesionales pedagógicos



Monografías 2020
Universidad de Matanzas© 2020
ISBN: 978-959-16-4472-5

Introducción

El mundo contemporáneo de hoy, emerge sobre el establecimiento de los fundamentos de la avaricia, el odio, la intolerancia, la injusticia, el autoritarismo, la competitividad, el egoísmo y la violencia, sin embargo, la formación ciudadana en Cuba difiere de aquellas que predominan en este contexto internacional, dada la identidad que le imprime el desenvolvimiento del proceso histórico cubano. En tal sentido, la sociedad cubana se encamina a buscar la equidad, tolerancia, justicia, cooperación y la no violencia, entre otros modos de actuación cívicos necesarios para la vida en colectividad, los cuales, se deben ver reflejados en las relaciones interpersonales, intergrupales, nacionales y globales. Por el logro de estos modos de actuación se trabaja en los diferentes niveles educativos.

En el siglo XXI cobra mayor importancia la necesaria regulación por la sociedad de la conducta de sus integrantes que incluye, una conciencia moral social en forma de normas, principios e ideales y la inculcación de esas exigencias en la conciencia moral individual con el fin de que cada persona por sí misma pueda dirigir y controlar sus actos y también participar en el proceso de regulación de la conducta social, es decir, presentar exigencias morales hacia otros semejantes y valorar sus comportamientos.

Es por ello, que la educación cubana responde a objetivos generales y mediante las diferentes actividades que se desarrollan en las instituciones escolares pretende contribuir a la formación ciudadana de niños y jóvenes de manera que sean capaces de transformar la sociedad en que viven.

Al respecto, la educación superior en Cuba proyecta la formación del estudiante universitario con una visión integradora y en correspondencia con las necesidades de la sociedad. Desde este punto de vista, el proceso formativo del estudiante adquiere un significado especial y se redimensiona a partir de considerar la idea de formar un profesional capaz de satisfacer las crecientes demandas sociales con la aplicación creadora de los avances de la ciencia y la técnica.

Esta formación supone no solo brindar los conocimientos necesarios para el desempeño profesional, sino también, tener en cuenta otros aspectos de igual relevancia que garanticen la formación de profesionales revolucionarios, capaces de contribuir con su preparación al desarrollo social. Por ello, «la función formadora de la universidad no se limita a la apropiación por parte de los estudiantes de los conocimientos, habilidades y capacidades profesionales que aseguran su formación científico técnica, sino también, y al mismo tiempo, a la formación de los valores que caracterizan la actuación de un profesional comprometido con su sistema social» (MES, 2016).

En correspondencia con ello, en el Documento base para el diseño de los planes de estudio «E» (2016) se fundamenta la necesidad del fortalecimiento de la formación integral de los estudiantes, lo cual es relevante para el estudiante de la carrera licenciatura en Educación,

especialidad Primaria teniendo en cuenta que es transmisor directo de la cultura y además tiene un papel de ideólogo social y responsable de preservar y promover el ideario político y pedagógico.

Desde esta posición, el egresado de la carrera Licenciatura en Educación Primaria tiene como objeto de trabajo el proceso educativo y su misión es contribuir al desarrollo gradual y a la formación integral de la personalidad del escolar primario, lo cual supone, entre otras aspiraciones, educar en los valores de la sociedad cubana.

Los problemas profesionales constituyen una guía durante la formación en el pregrado pues los estudiantes deben resolver situaciones inherente, entre otros, a la «La formación de valores, actitudes, normas de comportamiento en el aula y en el contexto escolar y social, comportamiento en el aula, su correspondencia con el deber ser del comportamiento ciudadano y los ideales revolucionarios de la sociedad socialista cubana» (MES, 2016).

En relación con ello, un aspecto esencial lo constituye la formación en el licenciado en Educación Primaria de modos de actuación dinámicos y activos que lo impliquen reflexivamente en su proceso de aprendizaje. En tal sentido, los autores consideran de importancia los juegos profesionales, por ello, la intención del presente trabajo es compartir criterios acerca del empleo de juegos profesionales en la formación ciudadana del estudiante de la carrera Licenciatura en Educación Primaria.

Desarrollo

El concepto de formación integral que asume la universidad cubana considera que «debe dar como resultado graduados con un sólido desarrollo político desde los fundamentos de la Ideología de la Revolución Cubana; dotados de una amplia cultura científica, ética, jurídica, humanista, económica y medio ambiental; comprometidos y preparados para defender la Patria socialista y las causas justas de la humanidad con argumentos propios, y competentes para el desempeño profesional y el ejercicio de una ciudadanía virtuosa» (MES, 2016).

Atendiendo a lo anterior, una de las funciones docente-metodológica para las que se forma el estudiante de la carrera Licenciatura en Educación Primaria es la «Dirección de las actividades educativas para la formación de emociones, sentimientos, normas de conducta, cualidades positivas de la personalidad y la formación patriótica, ciudadana, internacionalista y antiimperialista, de los escolares desde la propia actividad profesional, con prácticas cada vez más inclusivas y el ejemplo personal» (MES, 2016), cuestión expresa en el Plan de estudio de la carrera puesto que será el encargado de la atención integral a la personalidad del escolar, teniendo en cuenta sus necesidades y el desarrollo de las potencialidades. Debe estar preparado, convencido y ser promotor de «una educación que enraizada en el hoy de los alumnos y de la vida, capacite para construir un mejor mañana para todos» (Castellanos Pérez y López Machín, 2012).

En correspondencia con ello, en la Educación Primaria, la educación ciudadana se dirige hacia el respeto al otro, implica rechazo a la discriminación y la injusticia social. Además, prepara para la solidaridad, el antiimperialismo, la ayuda mutua, la comunicación afectiva, el respeto de normas jurídicas, el cumplimiento de obligaciones y deberes en los distintos contextos de actuación, así como el cuidado del medio ambiente (Mined, 2016).

Los fundamentos anteriores conducen a considerar la necesidad de que los estudiantes que cursan la carrera Licenciatura en Educación Primaria sean conscientes de su papel y responsabilidad en la formación ciudadana de los escolares y con ello, autovaloren su propia formación. De modo, que, en un proceso reflexivo, se transformen algunos de sus comportamientos ciudadanos.

Según Añorga Morales (1997) la formación ciudadana es una categoría general que responde al proceso de desarrollo de la sociedad y es la base fundamental de la formación integral del hombre, lo cual supone reconocer los vínculos entre el ejercicio de la ciudadanía, el desempeño de la actividad profesional y las características de la sociedad, en la preparación para el cumplimiento responsable de deberes y derechos, el respeto a la legalidad, normas de convivencia social, en la determinación de la posición activa y creativa del sujeto ante la vida pública para implicarse de forma consciente y voluntaria en todos los procesos que le afectan y desarrollar métodos para conocer, influir y ejercitar la participación en la transformación de la realidad.

La formación ciudadana se caracteriza por valores cívicos: la identidad social, la responsabilidad cívica y la participación ciudadana:

La *identidad* como estructura de sostén reafirma el sentido de pertenencia a un grupo, lo que implica compromiso, motivación, participación en los proyectos colectivos como propios. La formación de una fuerte identidad constituye el núcleo del civismo, por lo que desarrolla valores como la modestia, la dignidad, la sencillez, la solidaridad, el patriotismo, así como hábitos de convivencia social, entre ellos: la cortesía, el respeto y la tolerancia.

La *responsabilidad* se define como la actitud que se asume ante la labor que se realiza y por la cual se responde ante los demás. Se expresa desde el momento en que se asume la obligación contraída hasta sus resultados, incluyendo el contenido moral y legal de las consecuencias de sus actos (Silva Hernández, 1999).

El fundamento de la identidad y la responsabilidad demuestra cómo la actitud cívica en las condiciones actuales debe estar acompañada de la competencia del individuo a participar activamente en las tareas de la sociedad. De ello se desprende que la participación ciudadana es un proceso de participación activa de los ciudadanos en las distintas fases de los procesos de toma de decisiones de forma sistemática y efectiva de democracia.

En la formación ciudadana participa toda la sociedad que incluye a la familia, la escuela, las instituciones públicas y sociales, las organizaciones estudiantiles, los medios de difusión masiva, con el objetivo de cultivar sentimientos, desarrollar valores, fundamentalmente, morales y jurídicos, habilidades y hábitos para la convivencia ciudadana a partir del conocimiento y respeto a la memoria histórica de la nación.

La *participación* ciudadana supone la implicación de manera activa de los ciudadanos en los distintos procesos para la toma de decisiones públicas de forma sistemática y efectiva de democracia directa e indirecta, es uno de los criterios más actualizados que ayudan a definir las capacidades de una sociedad para su integración social. Hay que preparar a cada individuo para la participación, demostrando la significación social positiva de esta actitud en el desarrollo de la colectividad y de los individuos, desde las edades más tempranas. Este componente del civismo integra valores como el patriotismo, responsabilidad, colaboración y desarrolla hábitos interactivos y una cultura del debate imprescindible en estos tiempos.

La formación ciudadana permite descubrir la necesidad de la conducta y comportamiento ciudadano en la actividad en pos de la comunidad o la colectividad a partir de la asimilación de capacidades cognoscitivas, aptitudes valorativas y prácticas para actuar en correspondencia con las normas morales y legales que imponen la sociedad actual, utilizando los medios, las alternativas y los espacios que los dirigentes de este proceso educativo brindan para el despliegue de esta capacidad de los ciudadanos de poder percibir los problemas sociales e incorporarse a su solución.

El aprendizaje de los valores cívicos para la formación ciudadana es una necesidad en los tiempos actuales, se da en estrecha interrelación entre las categorías educación y formación, dirigidas a la adquisición de determinados conocimientos, habilidades y capacidades donde experimentan vivencias positivas que los emocionan, interesen y motiven, contribuyendo a la formación integralmente la personalidad.

En consecuencia, se asume la siguiente definición: «La formación ciudadana forma parte del proceso de socialización que se desarrolla en la sociedad, con la finalidad de conformar personalidades capaces de convivir y participar en el desarrollo social, desde una perspectiva consciente y autorregulada ética, política y jurídicamente» (Silva Hernández, 2005) y estética.

El estudiante requiere en su formación ciudadana la apropiación individual de un sistema de saberes y valores que establece la posición activa y creativa del sujeto ante la vida, como componente continuo y sistemático expresada en las relaciones que establece en los espacios de convivencia social, por lo que se hace necesario en la vida cotidiana ciudadanos que en sus modos de actuación cívica posean:

- La independencia personal que les permitan resistir las presiones externas e impedir la enajenación de su comportamiento, defendiendo su estado de derecho y cumplimiento de los deberes ciudadanos.
- El cultivo de la identidad cultural y nacional.
- La tolerancia mantenida en el decoro, la disciplina, la espiritualidad, la decencia y la capacidad para solucionar conflictos.
- La solidaridad en la participación social, asentada en la dignidad, la equidad, la tolerancia y la justicia social.

Desde este punto de vista, los juegos profesionales devienen en una estrategia de enseñanza de incuestionable valor. Ellos son ampliamente empleados, en cualquier nivel educativo, tanto en la educación como en la enseñanza y los autores los clasifican de diferentes formas, a saber: técnica participativa, método de enseñanza- aprendizaje, recurso didáctico o estrategia de enseñanza. Esta última clasificación es asumida por los autores del trabajo.

El juego es una actividad propia, aunque no exclusiva, de los hombres. El vocablo «juego» procede de dos términos en latín: *iocum* y *ludus-ludere*, los cuales aluden a broma, diversión, chiste. El juego es parte de la experiencia humana, desde la antigüedad, inherente a todas las culturas.

El juego se asocia al recreo, a la alegría, divertimento y en general al placer. Es una actividad que se distingue por ser creativa, espontánea y original. Es convencional puesto que se rige por reglas que los jugadores conocen de antemano y respetan. Es una actividad voluntaria. Necesaria para el ser humano, pero debe potenciar delo instructivo y lo educativo.

Generalmente, el juego se relaciona con la edad infantil ya que para los infantes constituye la actividad fundamental mediante la cual establecen relaciones con los adultos y sus semejantes, pero con el juego también aprenden pues entran simbólicamente en el mundo de los mayores. En la edad infantil el juego es esencial en la formación de la personalidad. Existen diferentes tipos de juegos: tradicionales, populares, de mesa, de naipes, didácticos, de roles, los cuales, en muchos casos, son transmitidos de una generación a otra.

El juego profesional, como su nombre lo indica, se realiza con fines profesionales. Es una actividad docente que concibe el profesor para dinamizar su clase, posibilita disfrutar el contenido y con ello alcanzar, de manera placentera e inolvidable, el objetivo propuesto, de esta manera el estudiante deviene sujeto activo, participativo, dinámico e interactivo.

En tal sentido, los autores reconocen la siguiente definición: «un sistema simbólico creado por los docentes, para lograr poner al estudiante en situación de aprendizaje productivo, sobre la base del análisis de una situación simulada, o sea, tomar una realidad concreta y

recrearla, para que sirva de entrenamiento al mismo, al facilitar las interrelaciones de los objetos y sujetos que en un período de tiempo relativamente breve, tendrá que enfrentar, pero con una responsabilidad social, con un compromiso ante la sociedad por el título que ostentará, y ante el cual se le exigen resultados profesionales concretos» (Villalón García, 2003).

No obstante, se asume el término juego profesional pedagógico para referir el juego profesional que se realiza en una carrera pedagógica y que tiene como propósito esencial contribuir a la formación del modo de actuación profesional pedagógico en los estudiantes a partir de la modelación lúdica y anticipada del contexto profesional donde se materialicen las funciones profesionales: docente-metodológica, orientación educativa e investigación-superación.

En consecuencia, se define el juego profesional pedagógico como la actividad que basada en la modelación lúdica concibe el profesor para que el estudiante en formación inicial simule o represente anticipadamente, en el grupo, roles profesionales de una profesión pedagógica, expresados en sus funciones profesionales, en un ambiente agradable desde una posición creativa, vivencial y dinámica (Fernández Artiles, 2018).

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

En tal sentido, se reconoce que el uso del juego profesional pedagógico tiene gran importancia en la formación profesional pedagógica pues posibilita que, mediante la representación de roles profesionales, los maestros en su formación inicial, resuelvan situaciones en un ambiente dinámico, vivencial y recreativo.

El uso del juego profesional pedagógico en las clases permite a los futuros maestros comprender los contenidos vinculados al proceso de enseñanza-aprendizaje de manera entretenida y vivencial, por medio de una actividad que les permite asumir un rol profesional, en forma práctica y lúdica, en una situación concreta, trabajando en equipo y utilizando variados medios.

La diversidad de juegos profesionales pedagógicos, resulta tan variada como las situaciones propias del perfil profesional pedagógico seleccionado. En el caso particular de la profesión del maestro primario pueden ser recreadas en ellos: atención a la diversidad, caracterizaciones y estrategias de atención educativa, estudios de casos, reuniones o talleres de orientación familiar, formas de asesoramiento y trabajo metodológico, clases de diversas asignaturas, eventos científicos, colectivos de grado, de ciclo, consejos de dirección en la escuela, visitas de labor social, entrega pedagógica, entre otras.

En correspondencia con lo anterior, los autores proponen una serie de juegos profesionales pedagógicos que pueden emplearse en las asignaturas de la Disciplina Principal Integradora teniendo en cuenta que su objeto de estudio es «la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje, en las diferentes asignaturas de la Educación Primaria y su perfeccionamiento desde la investigación» (MES, 2016) y la integran las didácticas particulares, la metodología de la investigación y la práctica laboral.

De este modo, los roles profesionales que se asumen en esta propuesta son propios del perfil profesional pedagógico y se corresponden con los de la escuela primaria y su esfera de actuación, los cuales pueden ser: maestro en diferentes contextos: urbano y rural, tanto en centros seminternos, internos y mixtos como maestro en aulas hospitalarias; director; metodólogo; docente en Palacios de Pioneros y Escuelas Pedagógicas y padres.

Es importante destacar que un mismo juego profesional pedagógico puede ser usado en una u otra didáctica particular, solo partiendo de una situación de aprendizaje diferente que responda al contenido a tratar para alcanzar el objetivo propuesto. Desde de las diferentes situaciones de aprendizaje de las diversas asignaturas se trabaja por la formación ciudadana.

La organización del trabajo en grupos, que parte de una preparación individual, es esencial para la calidad del cumplimiento de los objetivos del programa y el tratamiento a los contenidos a partir de la determinación del problema profesional. En este sentido, el juego profesional pedagógico es un espacio lúdico que propicia la reflexión, la interpretación, el análisis, el intercambio y la sistematización de la teoría y la práctica. Esto permite realizar síntesis y generalizaciones de los contenidos abordados, vincular los aspectos analizados a las experiencias o vivencias de la práctica profesional, de forma tal que se enriquezca la discusión y se socialicen las experiencias.

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

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

La preparación de asignatura con un diseño a partir del uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza que facilita el aprovechamiento del valor formativo de este, el cual se puede resumir en los siguientes planteamientos, entre otros.

Facilita la creación de ambientes de aprendizajes vivenciales, donde se articulan la investigación y la reflexión generando placer, movilizándolo al sujeto, desarrollando la

creatividad, la curiosidad y la imaginación, asimismo activa el pensamiento, favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.

Facilita la creación de situaciones propias de la profesión, la toma de decisiones para la solución de problemas profesionales y el desarrollo del modo de actuación de la actividad laboral futura convirtiendo el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase de manera de proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje.

Proporciona oportunidades para el desarrollo de la actitud lúdica, la que se comprende como una cualidad de sentir gusto por el uso del juego para aprender y hacer sentir bien a los participantes. Posibilita, además el diseño de escenarios de aprendizaje integrados por propuestas de ingeniosas y atractivas actividades que promuevan la resolución de tareas de forma innovadora y colaborativa.

Favorece la motivación y consolidación del contenido, así como el control del cumplimiento de los objetivos propuestos en espacios de aprendizajes ricos en comunicación, libertad de expresión, colaboración e interacción en grupos. Permite comprobar la realización del trabajo independiente, motivar otras clases, consolidar y ampliar conocimientos, comprobar si los procesos científicos son asimilados por los educandos o para establecer si se cumplieron o no los objetivos trazados.

En resumen, el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza se erige como una nueva opción de concebir el proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria. Los ejemplos que a continuación se muestran constituyen una propuesta, resultado de la experiencia de los autores de este trabajo, pero su verdadero valor metodológico está en que les permita a los profesores la creación de otros juegos.

Nombre del juego: Cara a cara

Asignatura: Educación Cívica y su enseñanza.

Contenido a tratar: el Sistema Político Cubano y la participación ciudadana. Su tratamiento metodológico en el programa de Educación Cívica.

Situación de aprendizaje: la jefa del segundo ciclo de tu escuela te encomienda impartir el tema metodológico del colectivo relacionado con el tratamiento metodológico desde el programa de Educación Cívica al Sistema Político Cubano y la participación ciudadana. Debes ofrecer los argumentos teórico-metodológicos e ilustrar con ejemplos y medios de enseñanza su tratamiento.

Roles profesionales que se asumen: director de cine, jefe de ciclo, maestros.

Escenario/s que se representa en el juego: *Casting*

Descripción del juego: se desarrolla como un *casting* para una película. El director de cine orientará la formación de dos equipos integrados por un jefe de ciclo y hasta ocho maestros estos representarán un momento del colectivo de ciclo, en el cual un maestro desarrolla un tema metodológico y el resto participa en el análisis de lo presentado. Expondrán experiencias de su trabajo en la temática. Se presentarán los materiales y medios de enseñanza que facilitan el tratamiento al tema. Ambos equipos realizarán las representaciones y el director seleccionará el que aprueba el *casting*.

Reglas de juego: el colectivo tiene que estar integrado al menos por ocho maestros que estén preparados para exponer sus experiencias, el que representa al jefe de ciclo conduce la presentación y realiza las conclusiones de la actividad, la exposición debe tener una duración máxima de veinte minutos y apoyarse en materiales gráficos y audiovisuales. Los participantes deben ser creativos con el uso de los invitados, los invitados deben tener participación en el tratamiento de la temática. El director de cine dirige y concluye el juego. Selecciona al equipo ganador, el cual cumplirá los parámetros de evaluación.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local, formar un círculo y aplaudir su actuación.

Nombre del juego: CARACOMU

Asignatura: Educación Cívica y su enseñanza.

Contenido a tratar: la comunidad, un espacio de participación y de formación ciudadana. Su caracterización.

Situación de aprendizaje: en tu nueva aula de la escuela primaria te es necesario caracterizar la comunidad donde está enclavada la escuela para aprovechar sus posibilidades como un espacio de participación y formación ciudadana de tus alumnos, contenido de la asignatura Educación Cívica en quinto grado. Después de analizar todos los elementos que te permiten hacer esta caracterización, preséntasela a tu jefa de ciclo, incluye todos los instrumentos que posibilitaron su científicidad.

Roles profesionales que se asumen: maestros del segundo ciclo, jefe de grado, invitados. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenario/s que se representa en el juego: local de la escuela primaria

Descripción del juego: para el desarrollo del juego el jugador que representa al jefe de grado selecciona dos jugadores que serán los maestros que presentarán la caracterización de

la comunidad donde está enclavada la escuela para el desarrollo del contenido de la asignatura Educación Cívica: La comunidad, un espacio de participación y de formación ciudadana. Cada uno explicará su caracterización y cómo logró hacerla. El resto de los jugadores escucharán con atención, harán sugerencias y preguntas. Al concluir el jefe de grado explicará que cada maestro representa una punta, los situará a cada lado, los participantes deben tomar partido al situarse a uno de los lados a partir de la calidad de lo presentado. Ganará quien más jugadores incorpore a su lado. El jefe de grado dará a conocer suposición y hará las conclusiones.

Reglas de juego: los ponentes serán solo dos maestros que estén preparados para exponer sus caracterizaciones, el que representa al jefe de grado conduce el juego y realiza las conclusiones de la actividad, la exposición debe tener una duración máxima de veinte minutos y apoyarse en materiales gráficos y audiovisuales. El resto de los participantes deben tener participación en el tratamiento de la temática y en la definición del ganador.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben decir con una palabra cómo se sienten.

Nombre del juego: ECOJUEGO

Asignatura: Didáctica de la Geografía de Cuba

Contenido a tratar: enfoque y tratamiento didáctico a la cultura medioambiental desde la asignatura.

Situación de aprendizaje: la comunidad donde está enclavada la escuela donde te desempeñas como profesional de la educación tiene serios problemas medioambientales. Diagnostica estos problemas y determina las consecuencias que pueden generar. Fundamenta la necesidad de proteger el medioambiente desde el punto de vista social, psicológico y pedagógico y elabora un plan de acciones para su erradicación o disminución.

Roles profesionales que se asumen: director, jefe de ciclo o maestro, invitados, ECO. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenarios en los que se desarrolla el juego: salón de exposición en la universidad y escuela-comunidad

Descripción del juego: se prepara el local de manera que los participantes conformen tres grupos, identificados por colores: El estudiante que hace de ECO, dirige el juego por lo que ubica un color para cada lugar (2) que ocuparán los grupos y el color blanco para el lugar de los invitados, los participantes seleccionan, por el color de preferencia, en que grupo se situarán. Durante la ejecución, los maestros investigadores, desde las posiciones asumidas,

presentan el problema diagnosticado, fundamentan sus consecuencias, presentan el plan de acciones. En un momento posterior ejecutan las acciones elaboradas.

Reglas del juego: los problemas y el plan de solución tienen que estar contextualizados a la escuela donde se desempeñan. Mostrar evidencias documentales de los problemas. Los ponentes deben ser creativos con el uso de los invitados, los invitados deben tener participación en el tratamiento de la temática. El personaje de ECO dirige el juego, por lo que lo inicia y realiza las conclusiones finales.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local, formar un círculo y valorar el juego con P, N, I.

Nombre del juego: Entre dos

Asignatura: Didáctica de las Ciencias Naturales

Contenido a tratar: la observación de objetos, fenómenos y procesos de la naturaleza y de la sociedad. Excursiones

Situación de aprendizaje: uno de los objetivos a alcanzar con el programa de Ciencias Naturales en quinto grado es que los alumnos formen un sistema de conceptos acerca de su entorno, cómo este cambia y se transforma y cuáles son los elementos materiales que lo integran. Su asimilación exige un nivel determinado de abstracción y, según la forma en que se trabaje metodológicamente, se logrará el desarrollo del pensamiento en los niños y la integración de conceptos acerca de los objetos, los fenómenos y los procesos de la envoltura geográfica. La excursión docente es una forma de organización que facilita el trabajo con este contenido, por lo que tú como maestro debes conocer su fundamento didáctico-metodológico. Planifica un taller con los padres de tus alumnos donde los motives a realizar excursiones con sus hijos que les permitan conocer su entorno y los preparen para la excursión docente que después tú guiarás.

Roles profesionales que se asumen: maestros, padres, invitados. Algunos de los invitados desempeñan el rol de comodines, los cuales pueden ser usados, y son seleccionados, por los que representan otros roles, con la finalidad de ayudarlos en su papel. Los comodines se preparan con anterioridad a la representación del juego.

Escenario/s que se representa en el juego: escuela primaria, aula, local de la comunidad.

Descripción del juego: el juego se organiza con la formación de dos grupos, uno lo integrado por los maestros y otro por los padres. Para conformar los grupos a cada participante se le comunicará que puede correr en dos direcciones, en cada lado hay una tarjeta: hacia la derecha o a la izquierda. Cuando todos se hayan agrupado alrededor de la tarjeta esta se voltará y se conocerá a qué equipo pertenece: Padres o maestros. Entonces el juego tendrá dos momentos uno donde los maestros expondrán lo relacionado con la

observación de objetos, fenómenos y procesos de la naturaleza y de la sociedad y las excursiones. Expondrán criterios teórico-metodológicos sobre la excursión y contarán vivencias y experiencias anteriores.

El otro momento lo desarrolla un maestro seleccionado, es un taller a padres para orientar a la familia sobre la importancia de aprovechar cada paseo o recorrido con sus hijos para la observación e intercambio sobre su entorno, cómo este cambia y se transforma y cuáles son los elementos materiales que lo integran. Se ofrecerán diferentes opciones para dirigir esta observación e intercambio de manera amena, educativa y divertida. En tanto, los padres también expondrán sus ideas y experiencias.

Reglas de juego: el lado donde se ubiquen los maestros comenzará jugando, mientras el de los padres permanecerán atentos y se activará en el segundo momento del juego. En el primer momento los maestros demostrarán cómo realizar las excursiones o paseos de manera instructiva y educativa. En el segundo momento se realizará el intercambio con la familia.

Cierre del juego: al terminar la representación del juego, los estudiantes deben pasar al centro del local, formar un círculo con las manos enlazadas y girar la ronda cantando una canción, previamente seleccionada.

Conclusiones

La formación ciudadana tiene un carácter histórico. Desde que se concibió está vinculada a la educación del individuo para todas las responsabilidades de la vida ciudadana de manera consciente, a partir del conocimiento de las normas morales y las leyes que regulan la convivencia ciudadana legal y moralmente como una necesidad para el normal desenvolvimiento de la sociedad en correspondencia con el tipo de Estado.

El proceso de formación ciudadana comienza cuando se comprende la necesidad de una correcta conducta ciudadana a partir de la formación de intereses y motivaciones que muevan el comportamiento ciudadano sobre la base de un sistema de valores jurídicos, políticos, éticos y estéticos que, en calidad de reguladores integrales de la conducta, caracterizan el comportamiento y la actividad ciudadana en una sociedad determinada.

El juego profesional pedagógico, en la carrera licenciatura en Educación Primaria, es una estrategia de enseñanza que contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje, al desarrollo de la independencia cognoscitiva, la imaginación, creatividad y a la formación ciudadana de los estudiantes.

Referencias bibliográficas

AÑORGA MORALES, J. *Pedagogía y estrategia didáctica y curricular de la educación avanzada*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1997.



CASTELLANO PÉREZ, R. M y LÓPEZ MACHÍN, R. *Textos educativos para la reflexión y el debate profesional*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2012.

FERNÁNDEZ ARTILES, O. *El juego profesional pedagógico en la formación inicial del Licenciado de Educación Primaria*. Tesis en opción al grado científico en Doctor en Ciencias Pedagógicas. Universidad de Matanzas, 2018.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN SUPERIOR. CUBA. *Documento base para el diseño de los planes de estudio «E»*. 2016.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN SUPERIOR. CUBA. *Plan de estudios «E»*. Comisión Nacional de Carrera. 2016.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. CUBA. *Plan de estudios de la Educación Primaria*. ICCP, 2016.

SILVA HERNÁNDEZ, R. *Modelo pedagógico para la formación ciudadana de los maestros primario*. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto Superior Pedagógico «Enrique José Varona», Ciudad de la Habana, 2005.

VILLALÓN, GARCÍA. G. L. *Estrategia pedagógica para la formación lúdica del maestro*. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Santiago de Cuba, 2003.