

El juego en la formación de la personalidad de los alumnos
de la Educación Primaria

Games in the formation of the personality of primary education students

Fecha de recibido: 27 de enero de 2014. Fecha de aprobado: 28 de marzo de 2014. Resultado de trabajo científico metodológico de los autores.

Autores:

Yenelyn Fraser Guillermo. Licenciada en Educación Primaria. Asistente. Posee seis años de trabajo en la Educación Primaria y cinco en la Educación Superior, se desempeña como profesora en el departamento de Educación Primaria, de la Facultad de Educación Infantil de la Universidad de Ciencias Pedagógicas " Manuel Ascunce Domenech", Ciego de Ávila. Cuba. e-mail: yenelynfg@ucp.ca.rimed.cu

Amyra García Rodríguez. Licenciada en Educación Primaria. Instructora. Posee seis años de experiencia vinculada a la docencia. Actualmente se desempeña como profesora del departamento de Educación primaria de la facultad de Educación Infantil en la Universidad de Ciencias Pedagógicas "Manuel Ascunce Domenech" de Ciego de Ávila. Ha participado en varios eventos científicos de su perfil. e-mail: amyragr@ucp.ca.rimed.cu

Resumen

En la formación de la personalidad de los alumnos de la educación primaria el juego es un componente indispensable del proceso educativo, pues les permite adquirir conocimientos útiles para su vida futura. En el proceso educativo de la educación primaria se revela poca sistematicidad e integración del juego como actividad de la clase, por lo que este artículo tiene como objetivo ofrecer algunas consideraciones didácticas sobre la importancia del juego en el desarrollo de la personalidad de los niños y niñas de la Educación Primaria.

Palabras clave: juego, personalidad, interacción, actividad.

Abstract

In the formation of the personality of primary education students the game is an indispensable component in the educative process since it allows students acquire knowledge for future life. In the educative process of primary education some limitations are found due to the lack of

systematization the integration of the game in the lesson, thus the objective of this paper is to offer some didactic considerations about the importance of the game in the development of the children's personalities since early childhood in Primary Education.

Key words: game, personality, interaction, activity.

Introducción

El tema de los juegos ha sido muy recurrente, algunos lo han tratado muy a gusto, otros se han referido a ellos de diferentes maneras: de improductivos, ineficaces, opuestos al tiempo bien empleado; opiniones que demeritan una actividad tan necesaria como el aire en las primeras edades. Lo que muchos no se imaginan, que para el desarrollo humano se necesita de la realización del juego, lo cual es una expresión de la cultura y las relaciones sociales.

Desde épocas remotas los juegos siempre han estado presentes en el ser humano, cuando un niño juega, lo hace para desarrollar funciones, adquirir conocimientos relacionarse, por supuesto que no siempre tiene conciencia del alcance de lo que realiza, porque esto es parte de su aprendizaje. Cuando los niños y niñas se involucran en el juego se divierten y manifiestan emociones, pero también aprenden a ser papá cuando acarician y entretienen a "su hijo", a ser buen maestro cuando "imparten clases a sus alumnos", sistematizan las buenas costumbres al decir buenos días, permiso, por favor, o al dar las gracias. Son elementos de los que se apropian los niños y niñas a través del juego en la formación de la personalidad.

El juego es el medio idóneo del que dispone el niño para conocer el mundo, adentrarse en el complejo sistema de relaciones sociales y lograr su propio desarrollo, en términos de inteligencia, afectividad, cultura humana y cualidades físicas. Desde los primeros años de vida el juego ocupa un lugar primordial, este comienza desde la propia casa, es decir, la relación con la familia es el inicio de un desarrollo pleno, armónico y confortable, es el comienzo de las buenas relaciones, la manifestación de amor, cariño, ternura, lo cual propicia, estabilidad emocional para todos. Aunque en ocasiones por los avatares de la vida cotidiana las tensiones sociales y personales e incluso el diseño de la vida moderna, hacen que la actividad de juego de los niños se vea limitada.

Por la importancia que tiene el juego la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), Amonachvili (1986) ha declarado el derecho de los niños al juego, como parte de un llamado de atención a la humanidad sobre el imperioso deber de cuidar y

satisfacer a la niñez. Eventos políticos, pedagógicos y sociales se dedican a plantear la difícil situación que viven los niños del mundo proclamando esfuerzos en bien del futuro de la humanidad. Cuba es un paradigma en el tema de educación infantil, sin embargo falta lograr aún más que el juego forme parte más sistemática de la concepción del proceso pedagógico para así brindar una vida más feliz a los niños.

Los círculos infantiles y las escuelas deben lograr que el juego esté dentro de sus prioridades partiendo de las necesidades de los niños, las que potencialmente satisfacen los juegos, cuyas acciones fluctúan en términos de aprendizaje, trabajo educativo, cultura, valores, conocimientos y socialización, entre otras ventajas de esta actividad para el enriquecimiento del proceso docente educativo.

En diferentes estudios realizados por el Ministerio de Educación (MINED), con la aplicación de varios instrumentos tanto en el área de preescolar como en las escuelas; a niños y padres, educadoras y maestras se obtuvo como resultado que el juego tiene poca significación, al considerarlo como simple entretenimiento y se ejerció poca influencia pedagógica sobre el juego, los maestros reconocieron los limitados espacios profesionales para adquirir las habilidades que propician que a través del juego se pueda contribuir al aprendizaje y educación de los niños, señalando además que han recibido pocas actividades en su preparación, ni en el pregrado, ni en actividades metodológicas y que por tanto, necesitan contenidos relacionados con la metodología para desarrollar los juegos, materiales y medios para su auto preparación aspectos relacionados con la dirección pedagógica y psicológica de los juegos, la vinculación del juego en las clases y fuera de estas, la concepción metodológica de los juegos , la determinación del juego por edades y las preferencias lúdicas de los niños por edades.

Se pudo constatar que el juego es asimilado en muchas ocasiones como una actividad separada del aprendizaje e incluso del trabajo educativo de los docentes. En las observaciones y evaluaciones realizadas a los centros educacionales se constató que son insuficientes las actividades metodológicas concebidas favor de la preparación de los maestros para abordar didácticamente la actividad del juego, evidenciándose además que los juegos que desarrollan los niños lo hacen de manera independiente a la indicación de los maestros y se concentran generalmente durante el receso y en las clases de Educación Física.

Estas limitaciones revelan la necesidad de dar continuidad al desarrollo del juego por lo que se debe tener en cuenta además que existe pobre tratamiento del juego en los programas docentes de la formación profesional, excepto en la carrera de Educación Preescolar, aunque aún es insuficiente, tendencia a considerar el juego como una manifestación que no puede ser dirigida, falta de tratamiento metodológico del juego como en las actividades de preparación metodológica y de inspección de las direcciones educacionales, tendencia a considerar el juego como actividad poco seria, no productiva y que limita el aprendizaje, presencia de estilos de dirección autoritarios y centrados en el docente, que no favorecen el desarrollo de los juegos.

Ante esta situación socio-educativa, a los educadores y a los maestros les corresponde la tarea de profundizar en la concepción teórica del juego, sus manifestaciones por grupos de edades, su contribución a la formación de la personalidad y en particular su dimensión pedagógica, como herramienta teórica, metodológica y vivencial para su utilización efectiva en la escuela y se considere como una alternativa para hacer de la escuela un sitio aún más agradable, que contribuya a lograr una permanencia más productiva de los niños, alumnos, y maestros.

El análisis y la síntesis de los referentes teóricos sobre el juego permitieron la sistematización de los principales fundamentos didácticos del juego del proceso educativo en la educación primaria. La información recogida en la bibliografía consultada tuvo como eje central analizar aspectos relacionados con elementos teóricos sobre el juego para llegar a generalizaciones sobre el desarrollo del juego desde las edades tempranas. El análisis histórico del empleo del juego en el proceso educativo que se desarrolla en la escuela permitió determinar sus antecedentes.

La observación y los registros correspondientes efectuados a las actividades docentes, extradocentes y extraescolares sirvieron de fundamentos que al ser tomados de la práctica pedagógica permitieron caracterizar la situación real del empleo de los juegos con mayor objetividad en este grupo etario de la educación primaria.

Al identificar las carencias que se presentan en la práctica educativa, el objetivo del artículo está centrado en ofrecer algunas consideraciones didácticas sobre la importancia del juego en el desarrollo de la personalidad de los niños y niñas de la Educación Primaria.

Desarrollo

El juego es una de las actividades más polémicas de las que desarrolla el hombre. Para muchos, los valores del juego son incuestionables, por lo que ha representado para la historia de la

humanidad, su progreso, sus avatares y sus contradicciones, pero sobre todo, por lo que ha permitido al hombre en aras de considerarse como especie superior, un ser pensante y creador.

La palabra juego proviene del latín ludus y es uno de los términos más difíciles de definir pues se utiliza con diversas acepciones y matices, e incluso con intenciones totalmente diferentes a los enfoques teóricos. El término juego tiene un uso cotidiano frecuente, y es que no siempre se utiliza en sentido directo de la palabra, sino también en sentido figurado por lo que su comprensión se hace a veces difícil. (Diccionario Ilustrado Aristos,1985)

El juego es un producto de la práctica social. En este contexto se asume el juego como una acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria. Núñez de Almeida (1994)

Esta definición abarca los elementos esenciales del juego, la asume como una actividad por lo que se considera como un sistema de acciones que tiene su propia estructura, se reconoce que tiene un fin y precisa que los que juegan, además de sentir placer por realizar la actividad que les resulta agradable vivencian momentos de tensión y alta complejidad, dado que tienen que vencer obstáculos, superar barreras, cumplir mandatos o reglas, oponerse a rivales, y que todo esto le proporciona una oportunidad de desarrollo.

Morandiera, J. (1986) plantea que el juego es una forma de comportamiento recreativo que tienden a seguir un patrón formado y compartido por todos. Suelen ser actividades lúdicas sociales donde los participantes individualmente o como miembros de un equipo, intentan alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las reglas que regulan el juego.

Aroche, A. (1996) considera que la lúdica es una actividad desarrolladora, sin embargo señala que no ocupa el papel protagónico que se quiere, señala que el juego lo ven como algo aparte del sistema educativo, y que así lo siguen viendo muchos educadores, incluso la familia.

Se asume el criterio de Franco, O. (2012), al reconocer que el juego es una actividad esencial y absolutamente necesaria para el desarrollo integral de los niños.

En la actualidad se desarrollan transformaciones en la escuela primaria, como parte de la Tercera Revolución Educativa que tienen la finalidad de elevar a planos superiores la calidad de la

labor formativa y educativa de los niños y jóvenes cubanos. Como parte del proceso de perfeccionamiento del trabajo educacional, se han producido algunas modificaciones en los planes de estudio y los programas, tales como: incrementar en el primer ciclo de la Educación Primaria actividades de juego, se unificaron turnos de clases a 45 minutos y se incorporó a 30 minutos el tiempo destinado al recreo activo y tiempo del horario a la realización de actividades complementarias (culturales, deportivas, laborales, vocacionales y de apoyo a la docencia).

Resulta llamativo que a pesar de reconocer esta situación, no se encuentre el tratamiento del el juego dentro del banco de problemas de las escuelas, ni en las direcciones municipales y provinciales, lo que evidencia, además la limitada visión que se tiene acerca de su importancia.

El Ministerio de Educación, tomando en consideración estas limitaciones y sobre todo, las oportunidades que ofrece el juego para el trabajo formativo, ha establecido indicaciones que se dirigen al empleo del juego en sus instituciones docentes, así tenemos que en las precisiones sobre el maestro que necesita la educación cubana, señala entre sus objetivos, que sepa utilizar actividades lúdicas en el proceso docente-educativo, con un enfoque pedagógico y adecuado a la edad de los escolares, para propiciar la estimulación intelectual, el máximo despliegue de sus potencialidades y contribuir al desarrollo integral de su personalidad.

Esta actividad lúdica tiene un carácter voluntario, una esencia social - por su naturaleza, contenido y manifestaciones - y elementos propios, por lo que sus características son:

- Evoluciona con la edad y el desarrollo psicológico.
- Forma parte de la cultura social, económica y política de los pueblos.
- Es una forma de socialización e intercambio humano.
- Constituye un espacio desarrollador de la personalidad.
- Durante el juego los niños crean su propia fantasía, por lo que se autoafirman y autorrealizan.

En los fundamentos aportados por varios autores se han observado puntos de contactos en relación con los valores que tiene el juego, por lo que en este contexto se asume también que tiene tres valores fundamentales:

- Valor social. Es una actividad de arraigo social, en el se va implementando el aprendizaje de las normas sociales, se asumen y se confirman los cánones sociales. Mediante el juego se transmiten

conocimientos prácticos y conocimientos generales, así como elementos de la técnica y la tecnología. Sin los primeros conocimientos debidos al juego el niño no podría aprender nada en la escuela se encontraría separado del entorno natural y social. Este constituye un elemento de comunicación.

Esta es la actividad que quizás el niño no necesita conocerse para interactuar, llevar a cabo un sistema de acciones, solo basta con que tengan ganas de jugar, la socialización se propicia inmediatamente. Enriquecer la vida con los juegos ha sido durante milenios, una vía natural y espontánea para transmitir de generación a generación, las mejores tradiciones, las normas de comportamiento social. Cuando un niño juega manifiesta curiosidad, asombro, interés, por las cosas que lo rodean, observa, investiga. En general desde esta dimensión de lo social, el juego es una expresión de la cultura de la sociedad, Refleja esas características esenciales de la sociedad en que fue creado y propicia la socialización en el intercambio y la comunicación entre los jugadores, facilitando su interacción en el sistema de relaciones sociales.

- Valor psicológico. Tiene un alto valor en el desarrollo de los escolares en el se evidencia la estimulación de procesos cognitivos como las sensaciones, percepciones, y el pensamiento, procesos afectivo-motivacionales y lo personalógico como la autoestima y la autovaloración así como en la conformación de la personalidad en general. Favorece la estimulación de las posibilidades individuales, desarrolla procesos volitivos como la perseverancia, estimula los procesos del pensamiento, la lógica, análisis, la imaginación y la memoria, fomenta la autorregulación, la concentración, y la distribución de la atención.

- Valor pedagógico. Es una actividad desarrolladora potencial, se educa el carácter, regula la conducta del escolar, favorecen las habilidades comunicativas, se comunican sentimientos, ideas, cariño, en un método educativo y de enseñanza, es un medio de educación de valores de las nuevas generaciones, es un instrumento para potenciar el diagnóstico y tratamiento a las necesidades educativas, es un recurso pedagógico para desarrollar la escuela integrada o única.

A los maestros se les ha orientado jugar con los niños dentro de sus posibilidades, sin embargo ellos plantean desconocer cuál es el aporte de ellos cuando juegan con sus alumnos. Primero que todo, complacen a sus escolares, pues estos casi siempre desean que sus maestros jueguen con ellos, les ofrece un proceso favorecedor del conocimiento y las relaciones interpersonales, tienen

la oportunidad de enseñarlos a jugar, de elevar su cultura lúdica con sus propias experiencias, les enseña patrones de conducta, a asumir roles, a divertirse y sonreír, a confiar uno en los otros.

El juego del maestro con los escolares les transmite confianza y seguridad a aquellos que son tímidos o necesitan del apoyo del adulto, el maestro se convierte en su punto de referencia. Al realizar estas actividades el maestro se eleva su preparación profesional y personal. En lo profesional el maestro crece, porque perfecciona su maestría, propicia una vida más alegre a los escolares por lo que será más estimado y respetado por sus alumnos al igual que por los padres de ellos. Jugar y propiciar que se juegue es hacer gala del desarrollo de habilidades comunicativas, es lograr el protagonismo estudiantil, es dar la posibilidad de que los propios niños jugadores decidan los juegos y sus reglas, respetando la personalidad, gustos e interés de los otros niños. En lo personal, el maestro vive momentos alegres, nuevos intercambios y relaciones y libera tensiones de su vida cotidiana.

Se sostiene el criterio que los maestros al asumir una actividad lúdica profesional, debe ser sobre la base de los siguientes requerimientos:

- La lúdica no puede ser imitada, simplemente es una reproducción que se siente en el plano individual, aunque sí puede estar estimulada.
- La mejor manera para que en el grupo reine una actitud lúdica, es que al maestro le guste jugar.
- La idea no es solo hacer que los niños jueguen, sino que el maestro participe en sus juegos, que pueda jugar con ellos.
- El maestro debe aceptar el cambio, desdoblarse, asumir propuestas y reacomodar las suyas.

El juego no solamente se realiza al aire libre y en espacios abiertos, sino que en la clase como actividad esencial que caracteriza el trabajo escolar, donde su valor es inestimable para el logro de los objetivos educativos e instructivos con los alumnos. En la Circular 01 del MINED, emitida en mayo del 2001, se precisa entre otros elementos que las clases se rigen como un espacio favorable para la utilización del juego, en su carácter de método y procedimiento, tanto para la estimulación de un clima psicológico agradable y favorable a los niños y al maestro para el desarrollo de los contenidos, teniendo siempre presente la motivación.

El juego por su naturaleza forma parte de la dinámica de la clase y adquiere diferentes formas atendiendo a su finalidad por lo cual se utiliza, y el impacto que se logra con su empleo en

relación con las exigencias de los objetivos de la actividad docente. El juego puede insertarse tanto en la introducción de la clase, como en su desarrollo o para terminar de una forma agradable. En la introducción el juego se utilizará para preparar psicológicamente a los alumnos para el comienzo de la actividad docente, motivarlos hacia la actividad, así como para brindar los elementos preliminares del contenido a tratar en la clase.

En el desarrollo de las clases el juego propicia el cumplimiento de los objetivos propuestos ya sean los específicos como de los formativos, y para concluir se utiliza para enfatizar en aspectos importantes que no deben olvidar los estudiantes. Por el tiempo de la clase, la profundidad e intensidad del trabajo intelectual y la riqueza del intercambio entre los participantes, el juego puede tener un espacio de desarrollo que a todos conviene. Los niños agradecen esta selección para el trabajo pedagógico, por ello su empleo es significativo para el proceso de aprendizaje de los alumnos por parte de los maestros.

La práctica pedagógica revela que se puede considerar del juego en el desarrollo de la clase, puesto que dinamizan el aprendizaje, restablecen el entusiasmo o disposición para el análisis, fomentan la actividad colectiva, sistematizan conceptos estudiados, facilitan la profundización teórica, propician la aplicación práctica de los conocimientos, y favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas.

Existen otros espacios que el juego puede ser aprovechado por el maestro con sus alumnos. Puede tener lugar en el recreo escolar, en el horario de almuerzo y en el horario vespertino en espera de los padres. Sus características para cada momento son las siguientes:

El juego en el recreo: Recreo es una palabra que tiene su origen latín y significa originalmente volver a crear. El Diccionario Ilustrado Aristos, de la Lengua Española (1985) lo define como sitio para divertirse, y sus sinónimos son diversión, fiesta, entretenimiento, esparcimiento, pasatiempo, distracción y jugar. El recreo tiene lugar dentro del descanso activo, el que realizado oportunamente al aire libre y correctamente organizado, favorece el estado funcional del sistema nervioso central de los escolares y por tanto de su capacidad de trabajo. El recreo escolar se concibe como un receso largo de las actividades, que es utilizado para ingerir alimentos ligeros, meriendas, este tiene disfunciones, contribuye además, a la reposición de la energía gastada y para activar al organismo.

El recreo es una interrupción organizada de las actividades docentes, tiene una gran repercusión fisiológica, psicológica y pedagógica permite el restablecimiento de la capacidad de trabajo y retarda la fatiga. Los niños y las niñas deben conocer cómo desenvolverse durante el recreo, qué actividades pueden realizar, y los maestros orientar las formas de conducta que deben adoptar en el esparcimiento y el juego, a dirigir su comportamiento y que al mismo tiempo no se pierda la función educativa del mismo.

El maestro desempeña un papel esencial sobre el juego en el recreo que contribuye a la formación de la personalidad de los estudiantes. Desde el punto de vista metodológico el maestro debe seguir los siguientes pasos:

- Comprender la esencia psicofisiológica y pedagógica del recreo.
- Asumir el rol que le corresponde ante esta actividad.
- Indagar con los estudiantes cuáles son los juegos de su interés y de otras actividades.
- Proponer determinados juegos.
- Organizar los juegos que ellos proponen, creando las condiciones materiales y de espacio.
- Realizar algunos comentarios sobre lo que hagan en el recreo, sus resultados y nuevas variantes posibles para otras ocasiones.

A continuación se proponen varios tipos de juegos que son apropiados para la educación primaria:

- Los juegos de ronda: Alánimo, El conejo de Esperanza, Canción del cieguito, La señorita, entre otros.
- Juegos de movimientos: La gallinita ciega, Zunzún de la carabela, El gato y el ratón, El kikinbol, Ponerle el rabo al burro, Tierra, mar y cielo, y Formación de grupo por voz de mando, entre los más conocidos.

El juego en el horario de almuerzo: En los centros internos y semi-internos este horario se convierte en ocasiones en espacios de tiempo donde se genera preocupación por parte de los maestros por las exigencias al tener que mantener la disciplina, el orden y a la vez propiciar en los alumnos un estado de ánimo adecuado para ejercer la actividad alimenticia y prepararlos para la sesión de la tarde.

El horario de almuerzo se debe considerar como dos partes diferentes: antes y después de la ingestión de alimentos, porque precisamente son espacios de tiempo muy diferentes con elementos fisiológicos, psicológicos, pedagógicos y físicos de gran magnitud. Mientras se espera el almuerzo los maestros pueden tomar el juego como variante para lograr una preparación adecuada de los niños para almorzar, los juegos en este momento deberán ser realizados después de unos minutos de información y preparación de las condiciones para pasar al comedor, los juegos serán de corta duración en su sistema de acciones (es que en cualquier momento serán interrumpidos para pasar al comedor), se pueden hacer juegos de rondas, canciones, cantos tradicionales, trabalenguas, adivinanzas, juegos de mesa como parchís, y damas, entre otros.

Después que el horario de almuerzo concluye es recomendable propiciar un ambiente lúdico que ayude a prolongar el tiempo de alta capacidad de trabajo que les queda en transcurso del día. Alguno de los juegos que se pueden realizar en este momento son: adivinanzas, barajas, damas, parchís, dominó, las prendas, la víctima, juegos de construcción, qué han cambiado, las estatuas, los cuentos tradicionales leídos o contados, yaquis, cubiletes, juego de situaciones imaginarias, y títeres; se pueden emplear otros que el maestro considere oportunos.

El juego en el horario vespertino de espera de los padres: Una vez que culminan las actividades docentes y extradocentes en los centros educacionales los niños y niñas se disponen para su retirada, pero los más pequeños y otros no tan pequeños deben esperar a que sus padres o tutores los recojan por lo que en este espacio de tiempo los educadores deben compartir con ellos algunos juegos que tengan un enfoque educativo.

En este tiempo los juegos deben ser de corta duración, de baja intensidad en la concentración de la atención, y en las exigencias intelectuales, de pocos participantes, que facilite su recomposición estructural cuando algún alumno se marche. En este espacio de tiempo se pueden emplear los juegos musicales, barajas, damas, los yaquis, juegos con pelotas, las bolas, adivinar los colores o las prendas mientras los padres lleguen a la escuela, o al grado al que se dirigen. Lo importante es que los niños la pasen bien, que compartan con sus coetáneos y con su maestro, con lo que logran experimentar vivencias que influyen en el desarrollo de su personalidad.

Conclusiones

Lo antes expuesto evidencia que desde las edades tempranas en las niñas y los niños la dirección del juego por parte del maestro ocupa un lugar importante en el desarrollo de la personalidad.

Con el juego se desarrollan hábitos, habilidades, patrones de conducta, respetar la diversidad, escuchar, tomar decisiones, acatar órdenes, sentirse útiles, trabajar en equipo.

La actividad lúdica estará presente en cada momento de sus vidas, elementos que deben tener presente las educadoras y los maestros en la preparación de sus actividades docentes que permita que niños y niñas logren apropiarse de una forma sana, alegre, el contenido de las diferentes asignaturas.

El juego como actividad esencial de este grupo etario satisface las necesidades inherentes al proceso de enseñanza-aprendizaje al poder emplearse en cualquier momento del proceso educativo, de ahí las consideraciones didácticas que se ofrecen para hacer de las actividades lúdicas verdaderos escenarios de aprendizaje que contribuyan al desarrollo de la personalidad de los niños y niñas de la Educación Primaria.

Bibliografía

Amonachvili, C.H. El juego en la actividad de aprendizaje de los escolares. En Perspectiva No.57. UNESCO, 1986, pp.87-99.

Aroche, A. El juego actividad pedagógica. En El juego en la edad preescolar. Ciudad de la Habana, 1996.

Elkonik, D.B. Psicología del juego. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1983.

Diccionario Ilustrado Aristos de la Lengua española. Ministerio de Cultura, La Habana: Editorial Científico Técnica, 1985.

Espina Prieto, R. Los juegos tradicionales en la escuela cubana actual. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001.

Franco García, O. Selección de temas de la actividad lúdica y el juego. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2012.

Ministerio de Educación. Carta Circular del 01 de mayo, 2001.

Morandeira, J. La lúdica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1986.

Núñez de Almeida, A. El juego y algo más. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1994.

Villalón García, G. Estrategia pedagógica para la formación lúdica del maestro. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Universidad de Ciencias pedagógicas "Frank País García", Santiago de Cuba, 2003.