

PROPIUESTA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EJERCITAR LOS CONTENIDOS DE ANÁLISIS FÓNICO EN NIÑOS DE SEXTO AÑO DE VIDA PROPOSED EDUCATIONAL GAMES TO EXERCISE THE PHONIC ANALYSIS CONTAINED IN SIXTH YEAR

MSc. Karina de Armas Morfa¹

E-mail: yanakevin@ucp.cf.rimed.cu

MSc. Yanitza Marcaida Pérez²

MSc. Aliuska Tejeda Godoy²

E-mail: alius@ucp.cf.rimed.cu

¹Círculo Infantil “Zapaticos Blancos”. Cienfuegos. Cuba

²Universidad de Ciencias Pedagógicas “Conrado Benítez García”. Cienfuegos. Cuba.

¿Cómo referenciar este artículo?

De Armas Morfa, K., Marcaida Pérez, Y., & Tejeda Godoy, A. (2014). Propuesta de juegos didácticos para ejercitar los contenidos de Análisis Fónico en niños de sexto año de vida. *Revista Conrado* [seriada en línea], 9 (39). pp. 14-23. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/>

RESUMEN

El juego como la actividad directriz, del desarrollo de los niños de la Infancia Preescolar, contribuye a la imaginación, porque llega a ser instrumento de la expresión creadora por los cambios cualitativos que produce en la psiquis. Está presente en toda la vida de los niños además de servir de medio de educación y desarrollo. El artículo ilustra una propuesta de juegos didácticos dirigidos a ejercitar los contenidos de Análisis Fónico en los niños de sexto año de vida, del Círculo Infantil “Zapaticos Blancos” en la provincia de Cienfuegos los que contribuyeron a prepararlos para su entrada al primer grado en una de las tareas principales: la lectura, a fin de alcanzar el desarrollo integral de los niños en la institución educativa.

Palabras clave:

Análisis fónico, juegos didácticos, lecto-escritura.

ABSTRACT

The game like the activity guideline, of the development of the children of the Preschool Childhood, contribute to the imagination, because it ends up being instrument of the creative expression for the qualitative changes that he/she takes place in the psyche. It is present in a lifetime of the children besides serving as half of education and development. The article illustrates a proposal of didactic games directed to exercise the contents of phonic analysis in the sixth year-old children, of the Infantile Circle “Zapaticos Blancos”, in the county of Cienfuegos those that contributed to prepare them for its entrance to the first grade in one of the main tasks: the reading, in order to reach the integral development of the children in the educational institution.

Keywords:

Phonic analysis, didactic games, lecto-writing.

INTRODUCCIÓN

La Primera Infancia es fundamental en todo el desarrollo del niño ya que en ellas se sientan las bases, los fundamentos esenciales para el posterior desarrollo infantil, así como la existencia de grandes reservas y posibilidades que en ella existen para la formación de diversas capacidades, cualidades personales y el establecimiento inicial de rasgos del carácter. Por ello su objetivo fundamental es lograr el máximo desarrollo integral posible para cada niña y niño siendo el juego su actividad fundamental.

En esta actividad intervienen diferentes aspectos, tanto es así, que ha sido de interés para pedagogos, psicólogos y sociólogos. Los pedagogos por ejemplo, investigan en qué forma influye la educación sobre el proceso de formación de los juegos que desarrollan los niños de distintas edades con diferencias individuales. Un niño en sus primeros años, es un potencial que aguarda para desplegarse. En esos momentos de la vida, aquello que es potencia puede comenzar a transformarse en inteligencia, en lenguaje, en autonomía. Será tarea de los adultos que acompañan al niño, y de las instituciones, encontrar los caminos, los espacios, las fuerzas que hagan expandir esa riqueza latente.

Un espacio importante en la vida de las niñas y los niños lo ocupa el juego, por el alto grado de placer que les proporciona y por constituir un preciado medio de educación. Mediante el juego, los educadores proporcionan los medios y actúan para favorecer el desarrollo del niño; al mismo tiempo generan diversos sentimientos de afecto, amistad, compañerismo, ternura, que en general, contribuyen a una mayor sensibilidad hacia los otros que, a la vez los facultan para otra serie de actividades, como la observación y comprensión de estímulos, que crea en ellos independencia y autonomía.

Este, con una correcta dirección, puede ser convertido en un medio de educación, para desarrollar en el niño cualidades morales. Además, amplía capacidades e intereses, así como la alegría que les proporciona. Por regla general, un acontecimiento se refleja en los juegos y absorbe completamente a los niños. Las educadoras ayudan a desarrollar su imaginación, enriqueciendo los juegos con hechos e imágenes correspondientes y enseñándoles a vincular fenómenos dispersos. Muchas tareas intelectuales se logran mejor en la actividad lúdica que si se les pide directamente mediante instrucciones verbales del adulto. Esto se explica porque el desarrollo del lenguaje no está suficientemente acabado, lo que impide que se organice internamente la actividad psíquica, debido a que su conducta intencional no está desarrollada totalmente. El niño en el juego actúa porque quiere actuar, no porque debe actuar.

Vygotsky (1896-1934) sitúa el hecho de que en el juego el niño crea una situación ficticia. El juego crea, además, una zona de desarrollo potencial en el niño. El juego contiene en sí mismo de forma condensada, todas las tendencias del desarrollo; el niño en el juego casi intenta saltar por encima del nivel de su comportamiento habitual. La relación entre juego y desarrollo puede compararse a la relación entre educación y desarrollo. En el juego se producen cambios en las aptitudes y en la conciencia de carácter general. El juego es una fuente de desarrollo.

Los juegos nacen de la necesidad de comunicación. Esta necesidad en el proceso del juego, se manifiesta en los niños ya desde que son párvulos en sus primeros juegos cotidianos. Según la definición de Huizinga, el juego es una acción y ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados según reglas, absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas, acción que tiene un fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser

de otro modo que en la vida corriente. En todo caso, cualquiera que sea la definición de la actividad lúdica, el juego es un proceso natural de aprendizaje en la educación infantil.

Si el juego se estudia referido al niño, su enfoque se hace más peculiar y toca dimensiones más profundas, que el juego que tiene lugar en la ejecutoria del adulto. Varios autores además de los tres autores representativos del estudio de la proyección del juego en la vida escolar, Froebel, Decroly y Montessori, han destacado que la tendencia natural del niño a jugar puede ser utilizada para estimular y ejercitar las capacidades físicas, psicomotoras, intelectuales y afectivas de este. Durante el proceso de juego se van elaborando formas y hábitos de pensar, actuar y sentir que definirán en instancia la propia personalidad.

En sus juegos, espontáneos o dirigidos, el niño aprende haciendo, experimentando, explorando, elabora su pensamiento en medio de los objetos lúdicos y por la interacción con los objetos construye su inteligencia. Puede considerarse a Froebel como el primer descubridor del valor educativo del juego, que ha inspirado la vida en el kindergarten. Para Froebel (1782-1852), el valor educativo del juego se apoya en el respeto a la tendencia natural del niño y el valor simbólico del juego.

Decroly (1871-1932), es un clásico en la utilización educativa del juego, acuñó el término globalización, el cual para este autor tiene un triple sentido: psicológico, la percepción del niño es global, indiferenciada en sus partes; el niño percibe globalmente, capta la realidad de forma indiferenciada, como un todo, es el modo natural de conocer al niño; técnico metodológico, como sistema de aprendizaje de la lecto-escritura y lógico-epistemológico, o modo integrador de las áreas o materias, en torno a las necesidades vitales del niño, como un intento de estructurar mediante la agrupación y/o concentración de las materias de enseñanza coordinadamente, de manera que se ajusten a la forma natural de conocimiento del niño.

Los niños antes de llegar a la escuela, han realizado ya aprendizajes imprescindibles para su desarrollo como ser humano a través del juego. La importancia del juego, desde los distintos enfoques de esta actividad: lógico, sociológico, biológico, genético, psicológico, se ha puesto en evidencia. Se destacan algunos de estos aspectos:

- Desarrolla sus aptitudes físicas, intelectuales y su capacidad para la comunicación.
- Permite el encuentro entre el adulto y el niño, sirviendo de válvula en su seguridad vital.
- Constituye un factor de exploración y comunicación más amplio que el lenguaje verbal, porque los símbolos, producto de su imaginación, son más asequibles al niño que el signo arbitrario y al tiempo, eleva el lenguaje comprensivo.
- Permite de forma continuada y progresiva, el aprendizaje y entrenamiento, en valores culturales de la sociedad, proyectándolos de forma simbólica en sus representaciones.
- El juego es la vía natural por la que el niño aprende a establecer una relación entre hechos y valores. La formación de criterios de moralidad tiene mucho que ver en las conexiones que se logran en el papel de protagonista dentro de las distintas representaciones lúdicas (ser médico, mamá, maestro).
- Permite al niño exteriorizar sus vivencias y pensamientos.
- Promueve un ajuste armónico, desde la propia infancia, entre mundo interior y mundo exterior, entre subjetividad y objetividad.

- El juego, visto desde ángulos distintos a los expresados por Huizinga, supone la primera inmersión del niño en el mundo de la cultura. Su primer encuentro más allá del (yo) que asumirá y jerarquizará.
- Juego y afecto son pilares fundamentales en el afianzamiento del niño del (sí mismo) personal en el que se asienta la autonomía y la seguridad básica. Esta, en su propio terreno, sigue su propio ritmo sin que de sus actuaciones se deriven consecuencias negativas que mermen su estima personal y a la vez el juego es indicador sustantivo de la situación afectiva del niño.

El juego es una vía para la educación integral, moral estética, intelectual y física. Por medio de este, el niño preescolar se familiariza con el mundo que lo rodea, con el trabajo de los adultos, con su pueblo y otros pueblos, con la vida artística y literaria, con los héroes y mártires mediante sus diferentes formas: roles, didácticos, constructivos, de movimientos, entre otros. Constituye un elemento esencial como instrumento a utilizar en todas las áreas de conocimiento y desarrollo, fundamentalmente en la Lengua Materna, ya que es una de las áreas fundamentales en la edad preescolar, pues el lenguaje no solo es un medio esencial para la comunicación del niño, sino también la base para la adquisición de los conocimientos y la regulación de su propio comportamiento.

Esta área incluye una serie de contenidos particulares como son: la formación de un lenguaje culto en el enriquecimiento, consolidación y activación del vocabulario; el perfeccionamiento de un lenguaje gramaticalmente correcto y coherente, dominando las estructuras básicas de la lengua natal y su adecuada articulación, aspectos esenciales del Análisis Fónico que cumplimenta unas de las tareas básicas del grado preescolar: proveer al niño de una preparación que facilite el proceso de enseñanza de la lectura en el primer grado. Desde el punto de vista del análisis sonoro de las palabras, posibilita la asimilación generalizada de los mecanismos básicos en la formación y combinación de las estructuras silábicas indispensables para la posterior adquisición de habilidades en la lectura. Se utiliza el juego para ejercitarse estos contenidos.

Diferentes bibliografías del país revisadas, han demostrado que el juego constituye un medio adecuado para favorecer la independencia, las relaciones positivas entre las niñas y los niños, el desarrollo intelectual y del pensamiento. Entre ellas Mercedes Esteva Boronat con su libro: *El juego en la edad preescolar* (2001) y Olga Franco con *Lecturas para Educadores IV* (2006).

A partir de la observación a las actividades del proceso educativo, proceso de entrega pedagógica, revisión a la evaluación sistemática y resultados del diagnóstico de sexto año de vida, se ha constatado que se debe seguir perfeccionando el oído fonémático y la exigencia de una adecuada pronunciación de los sonidos del idioma en las niñas y los niños preescolares; por lo que se considera pertinente la elaboración de una propuesta de juegos didácticos dirigida a los niños de sexto año de vida, para ejercitarse contenidos de Análisis Fónico, si se consideran las características de estas edades y el papel del juego como actividad fundamental en la edad preescolar.

DESARROLLO

Propuesta de juegos didácticos

En la propuesta de juegos didácticos se valora el cumplimiento de logros y objetivos que tributan al Análisis Fónico, se realizará una selección de contenidos, se tiene en cuenta el resultado de las revisiones de documentos, observaciones realizadas y el diagnóstico inicial en el sexto año de vida:

1. Determinación de la extensión de las palabras por la cantidad de sonidos que la forman.
2. Pronunciación enfatizada de un sonido en las palabras.
3. Determinar el lugar que ocupan los sonidos.
4. Determinación de los sonidos consecutivos que forman una palabra (tres o cuatro sonidos).
5. Diferenciación de los sonidos en vocales y consonantes.
6. Apreciación de las variaciones en el significado de la palabra por cambios en el orden y los sonidos.
7. Correspondencia sonido – grafía: entre vocales y consonantes (m, l, s).
8. Reconocer vocales y consonantes para la formación de palabras.
9. Formación y lectura de palabras simples.

Juego #1

Título: “A ponerle los rayos al sol”.

Objetivo didáctico: determinar la extensión de las palabras por la cantidad de sonidos que la forman.

Acciones lúdicas: los niños expresan palabras según la maestra lo indique, determinan la extensión de las mismas con la utilización del procedimiento y seleccionan un rayo corto o largo para colocárselo al sol. Al finalizar, el sol cambiará su apariencia de triste a contento.

Reglas:

- ❖ Para colocar el rayo, se debe determinar la extensión de la palabra (larga o corta).
- ❖ Según la palabra seleccionan el rayo. Si la palabra es larga, así será el rayo.

Variante #1

Título: “A ponerle los rayos al sol”.

Objetivo didáctico: pronunciar enfatizando un sonido en las palabras (m, l, s).

Acciones lúdicas: los niños expresan palabras con los sonidos m, l, s, la maestra puede pedir el sonido deseado o viceversa para que el niño exprese una palabra y diga que sonido se escucha, siempre enfatizando el sonido.

Reglas:

- ❖ Para participar, cada niño debe esperar su turno.
- ❖ Para colocar el rayo, los niños deben enfatizar el sonido deseado.
- ❖ Si no contesta acertadamente puede ceder el turno al otro equipo.

Juego #2

Título: “Recolectando palabras”.

Objetivo didáctico: pronunciar enfatizando un sonido en las palabras.

Acciones lúdicas: habrá diferentes representaciones de palabras en el local que se juega. La maestra pide una palabra con el sonido (m, l, s), los niños avanzan hasta donde está la figura con la representación de la palabra y la recogen. Todos tendrán una bolsa, la oportunidad de decir su palabra y enfatizar el sonido.

Reglas:

- ❖ Solo podrán recolectarla si coincide con el sonido pedido por la maestra.
- ❖ Tendrá que enfatizar el sonido pedido por la maestra.

Variante: cada niña o niño recoge una representación, pronuncia su palabra, enfatiza un sonido (m, l, s) de esta palabra e identifica que sonido es.

Juego #3

Título: “Encuéntralo y verás”.

Objetivo didáctico: determinar el lugar que ocupan los sonidos en las palabras.

Acciones lúdicas: en el local donde se realiza el juego, estarán escondidas varias tarjetas, que representan diferentes palabras. Se le da a conocer a los niños algunas características que describan el objeto representado. Éstos adivinan y buscan. Luego expresan la palabra enfatizando el sonido conocido y determinando en qué lugar se encuentra (principio, medio, final). Las niñas y los niños de cada equipo cuentan cuál tiene más tarjetas, cuál es el sonido que más se escuchó y en qué parte de la palabra está. Al finalizar todo el que identificó correctamente, podrá completar el paisaje con la representación de su palabra.

Reglas:

- ❖ Hasta que no encuentren la primera tarjeta, no se dan a conocer los elementos para encontrar la próxima tarjeta.
- ❖ No pueden buscar otra tarjeta hasta que no sea identificada el sonido de la anterior.
- ❖ Hasta que no determinen el lugar que ocupa el sonido, en la palabra no realizan el dibujo del paisaje.
- ❖ Cada equipo tiene una oportunidad y si no contesta lo puede hacer el otro equipo.

Variante: la maestra puede enfatizar el sonido que ella determine y la niña o el niño determina en qué lugar está.

Juego #4

Título: “Armando el rompecabezas”.

Objetivo didáctico: determinar los sonidos consecutivos que forman una palabra.

Acciones lúdicas: se forman dos equipos de cuatro niños, cada uno con un rompecabezas y un esquema de una palabra. Luego determinan los sonidos consecutivos al enfatizar y ser identificado el primer sonido y pueden colocar la primera pieza del rompecabezas hasta completarlo.

Reglas:

- ❖ Para colocar la pieza del rompecabezas, deben identificar el primer sonido.
- ❖ Cada equipo tiene una oportunidad y si no contesta, lo puede hacer el otro equipo.

Variante: las niñas y los niños tienen esquemas realizan el análisis de la palabra completa. Después, la maestra enfatiza un sonido y ellos lo identifican, solo así pueden poner la pieza del rompecabezas.

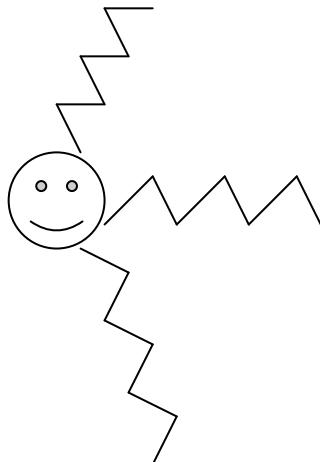
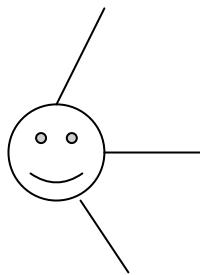
Juego #5

Título: “A dibujarle los rayos al sol”.

Objetivo didáctico: diferenciar sonidos en vocales y consonantes.

Acciones lúdicas: después de realizar el análisis de una palabra, la maestra enfatiza un sonido. El niño debe identificarlo y diferenciarlo en vocal o consonante, retira el sonido y puede dibujarle entonces el rayo al sol, según el trazo que le pida la maestra.

Variantes:



Reglas:

- ❖ Los niños deben identificar el sonido escuchado.
- ❖ Para dibujar el rayo deben diferenciar los sonidos (vocales o consonantes).
- ❖ Deben saber realizar el trazo que se les pida.

Juego #6

Título: Adivina y verás lo que encontrarás.

Objetivo Didáctico: Diferenciar los sonidos en vocales y consonantes.

Acciones Lúdicas: Las niñas y los niños están divididos en dos equipos y escuchan atentos a la maestra, la que enfatiza un sonido para que ellos identifiquen y determinen si es vocal o consonante el sonido enfatizado; para descubrir que hay detrás de las piezas. Las mismas, están representadas con el rojo (vocales) y el azul (consonantes).

Reglas:

- ❖ No pueden retirar la pieza hasta identificar y determinar si el sonido es vocal o consonante.
- ❖ Para quitar la pieza debe relacionar el color de la misma con el sonido identificado.

Juego #7

Título: ¿Quién recolecta más frutas?

Objetivo didáctico: apreciar las variaciones en el significado de las palabras por cambios en el orden y los sonidos.

Acciones lúdicas: se dividen en dos equipos las niñas y los niños que juegan. La maestra tiene diferentes palabras previstas a las que se les puede cambiar el sonido y a su vez el significado. Cada equipo va identificando las palabras formadas y recoge una fruta del árbol. Después ambos cuentan las frutas recolectadas y comparan cual tiene mayor cantidad.

Ejemplos que se pueden utilizar:

Ola – ala	liso - lisa	sol – sal	mulo – malo	rosa – risa
Sala -sola	rema - rima	mal – sal	lima – lema	sala – mala
Mal – mar	rema- lema	ríe – río	mesa – mezo	misu - misa
Losa- loma	lima- lisa	masa- mala	aula – aura	

Reglas:

- ❖ Identificar la variante en el significado de las palabras.
- ❖ No puede coger una fruta hasta que no sea identificada la nueva palabra.

- ❖ Cada equipo tiene una oportunidad y si no contesta, lo puede hacer el otro equipo.

Juego #8

Título: “Yo quiero llegar primero”.

Objetivo didáctico: corresponder sonido – grafía.

Acciones lúdicas: los niños tienen un tablero y un dado, con la grafía de vocales y consonantes. Lo lanzan e identifican que sonido es. Si es vocal, adelantan al primer cuadro rojo y si es consonante adelantan hasta el azul. Luego continúan el resto de las niñas y los niños hasta que le toque su turno nuevamente. Pueden jugar hasta cuatro niños a la vez.

Reglas:

- ❖ Reconocer la grafía (vocal o consonante).
- ❖ Si no asocian las vocales con el color rojo y las consonantes con el color azul no pueden avanzar.
- ❖ El niño que no lo identifique pierde el turno y juega el que le sigue.

Variante: la maestra tiene varias tarjetas con representaciones. El jugador al lanzar el dado, identifica la grafía y busca una tarjeta con la representación de la palabra que tenga este sonido y así avanza.

Juego #9

Título: “Armar el payaso”.

Objetivo didáctico: reconocer vocales y consonantes para la formación de palabras.

Acciones lúdicas: las niñas y los niños se dividen en dos equipos. Tienen dados con diferentes representaciones de palabras y las partes de dos payasos. Ellos arman la figura luego de lanzar el dado y reconocer la palabra, para posteriormente formarla en el componedor.

Reglas:

- ❖ Cada equipo tiene una oportunidad y si no contesta, lo puede hacer el otro equipo.
- ❖ No pueden poner la parte del payaso hasta que no formen la palabra en el componedor.

Variante: Las representaciones de las palabras están en una ruleta a la que los niños le dan vueltas, a la seleccionada le realizan el análisis y la forman en el componedor.

Juego #10

Título: “Enlaza y sabrás la sorpresa que tendrás”.

Objetivo didáctico: leer palabras simples.

Acciones lúdicas: la maestra trae una bolsa con figuras de diferentes colores, formas y tamaños. En una mesa previamente preparada se encuentran iguales figuras, las que ellos tienen que enlazar según el patrón. Están en su dorso, tienen sílabas que al unirlas forman una palabra para que los niños la lean.

Reglas:

- ❖ Cada niño tiene una oportunidad y si no contesta, lo puede hacer el otro niño.
- ❖ Ganan los que más palabras sean capaces de leer.

Juego #11

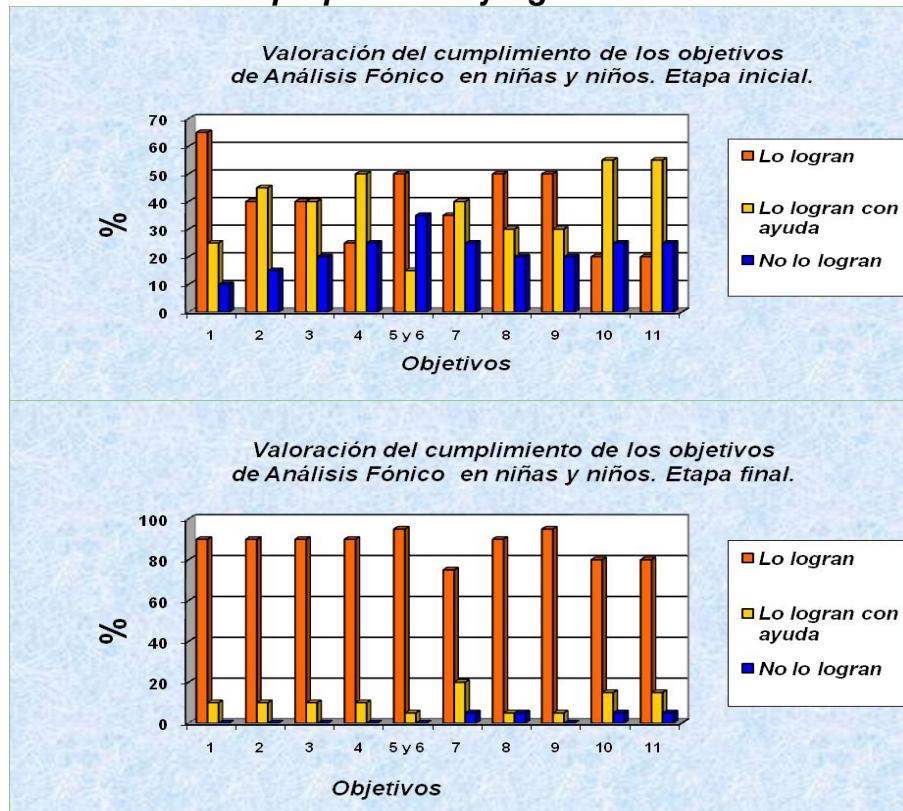
Título: “La carga del mulo”.

Objetivo didáctico: leer palabras simples.

Acciones lúdicas: un mulo cargado de palabras llega al aula, para que las niñas y los niños las lean. A medida que se vayan leyendo dichas palabras tienen que llenar de frutas y vegetales la alforja que trae el mulo para regalarlos a las cocineras del círculo.

Reglas:

- ❖ El jugador que no lea la palabra no puede echar ninguna fruta o vegetal en la alforja del mulo.
- ❖ Cada niña o niño tiene una oportunidad y si no contesta, lo puede hacer el otro niño.
- ❖ Ganan los que más palabras sean capaces de leer.

Resultados de la propuesta de juegos didácticos**CONCLUSIONES**

El estudio realizado permitió identificar un conjunto de elementos o rasgos que especifican aspectos relacionados con la importancia del desarrollo del lenguaje en la Primera Infancia como premisa del aprendizaje del Análisis Fónico en sexto año de vida, que garantiza el desarrollo del oído fonémático, pronunciación enfatizada, discriminación y diferenciación de los sonidos, lo que serviría de preparación para la adquisición de la lecto-escritura al ingresar a la vida escolar.

La propuesta de juegos didácticos para ejercitarse los contenidos de Análisis Fónico en niños de sexto año de vida fue concebida en correspondencia con los objetivos y contenidos contemplados en el programa de esta área y su salida mediante diferentes formas de organización del proceso educativo, así como la vinculación con otras áreas, el desarrollo de sentimientos y cualidades positivas de la personalidad.

Los resultados obtenidos durante la aplicación de la propuesta, demuestran su efectividad a partir de que se propició el aprendizaje de niñas y niños en el área de Análisis Fónico, al desarrollar la motivación en la realización de los juegos, las habilidades intelectuales generales y las premisas del desarrollo de los procesos lógicos del pensamiento.

BIBLIOGRAFIA

- Díaz Quintero, M. (2009). Tesis de Maestría. *Actividades de preparación familiar para potenciar desde el hogar contenidos de Análisis Fónico en el grado preescolar.* Cienfuegos, Cuba: Instituto Superior Pedagógico Conrado Benítez García.
- Esteva Boronat, M. (2001). *El Juego en la edad preescolar.* La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Franco García, O. (s.f.). Necesidad del enfoque lúdico en el proceso educativo de la educación preescolar. En *Lecturas para educadores preescolares, IV* (págs. pp. 26-34). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Franco. Olga. (2006). *Lecturas para educadores preescolares, III.* La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- González, J. M. (1983). Las actividades de análisis fónico en el círculo infantil. *Revista Simientes*, pp. 20-22.
- Jova Machado, J. (1978). Juegos Didácticos. *Revista Simientes*, pp.16-19.
- Marcaida Pérez, Y. (2008). Tesis de Maestría. *Preparación al docente que atiende a niñas y niños de edad preescolar: Propuesta de actividades teórico- prácticas para dirigir Proceso Educativo con enfoque lúdico.* Cienfuegos, Cuba: ISP "Conrado Benítez García.
- Piaget, J. (1980). Las reglas de juego. *Revista Correo de la UNESCO*, pp. 29-32.
- República de Cuba. Ministerio de Educación. (1995). *Concepción del Programa de Educación Preescolar.* La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- República de Cuba. Ministerio de Educación. (2001). *Programa cuarto ciclo, Educación Preescolar. Parte. 1.* La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Rodríguez Mondeja, I. (1989). Juegos didácticos en la edad temprana y preescolar. *Revista Simientes*, pp. 14-17.
- Semidey, I. (1978). El juego como factor de desarrollo en los niños preescolares. *Revista Simientes*, 28-30.
- Tijéiva, E. I. (1989). Importancia educativa de los juegos didácticos . *Revista Simientes*, pp.15.
- Venguer, L. A. (1981). *Temas de Psicología Preescolar.* La Habana: Editorial Pueblo y Educacion.
- Vigotski, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. *Revista Cuadernos de Pedagogía*, pp.38-48.
- Zhukovskaya, R. I. (1975). *La educación del niño en el juego.* La Habana: Editorial Científico-Técnica.