# Los juegos didácticos en el aprendizaje de la lectura y la escritura

***The didactic games in the learning of the reading and the writing***

**MSc. María Elena Escobar Laureiro**. Profesora en la Universidad de Ciencias Pedagógicas “Enrique José Varona”, Facultad de Educación Infantil, Carrera de Educación Primaria. La Habana, Cuba.

Correo: [meel65@gmail.com](mailto:meel65@gmail.com).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8275-8725>

**MSc. Anisia Quintana Padrón**. Profesora de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “Enrique José Varona”. Facultad de Educación Infantil, Carrera de Educación Primaria. La Habana, Cuba.

Correo: [anisiaqp64@gmail.co](mailto:anisiaqp64@gmail.co)m

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0611-1882>

**MSc. Maritza González Sánchez**. Profesora en la Universidad de Ciencias Pedagógicas “Enrique José Varona”. Facultad de Educación Infantil, Carrera de Educación Primaria. La Habana, Cuba.

Correo: [maritzaglez236@gmail.com](mailto:maritzaglez236@gmail.com)

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2362-3660

Recibido: abril de 2022 Aprobado: septiembre de 2022

|  |  |
| --- | --- |
| **Resumen**  El juego es una actividad de gran significación para los educandos, por esta razón es necesario que se le preste especial atención, no solo en los momentos establecidos para este, sino también como forma de enseñanza. Para los educandos, los juegos son una importante forma de conocer lo que les rodea y aprender. El juego es una vía de la que se dispone en la educación para desarrollar valores, cualidades de la personalidad y elementos valiosos para su desarrollo integral. Entre los juegos encontramos los didácticos, que constituyen una forma de enseñanza para los educandos con un carácter instructivo y educativo, que permiten fijar de manera más eficaz los conocimientos y desarrollar habilidades. En la enseñanza de la lectura y la escritura estos juegos son una forma amena y divertida de consolidar los fonemas y grafemas de nuestro idioma para incentivar el conocimiento, el pensamiento, la imaginación, la creatividad, y el empleo correcto de nuestro idioma. Pueden ser utilizados para adquirir el código de la lectura y la escritura, su afianzamiento y para su ejercitación.  **Palabras clave:** juegos didácticos, lectura, escritura, aprendizaje. | **Abstract**  The game is an activity of great significance for students, for this reason it is necessary that he/she is paid special attention, not alone in the established moments for this, but also like teaching form. For the educating, the games are an important form of to know what surrounds them and to learn. The game is a road of which prepares in the education to develop values, qualities of the personality and valuable elements for its integral development. Among the games we find the didactic ones that constitute a teaching form for the educating with an instructive and educational character that you/they allow to fix in a more effective way the knowledge and to develop abilities. In the teaching of the reading and the writing these games are an interesting and amusing form of consolidating the phonemes and graphemes of our language to motivate the knowledge, the thought, the imagination, the creativity, and the correct employment of our language. They can be used to acquire the code of the reading and the writing, their establishment and it stops their to exercise.  **Keywords:** didactic games, reading, writing, learning. |

## Introducción

La actividad más característica de los educandos es el juego, en él asimilan de forma más accesible la diversidad del mundo que los rodea, constituye una necesidad, es un medio importantísimo para la educación multilateral del educando. Al jugar conoce los colores, las formas, las propiedades de los objetos, las relaciones espaciales, los números, las plantas y los animales.

Los juegos son reglas que propician el fortalecimiento del organismo, del desarrollo de la destreza, la medición a simple vista y métodos para educar el dominio de sí mismo, el carácter organizativo y la disciplina.

El educando debe rodearse de otros educandos desde edades muy tempranas y compartir, lo que determina la formación de las interrelaciones infantiles, tan importantes para el desarrollo de su personalidad, forman un colectivo infantil con características propias y cuando el pequeño es capaz de tener un cierto grado de socialización e independencia, esto lo impulsa a buscar activamente el contacto con otros educandos y la oportunidad de interactuar y satisfacer el deseo de jugar.

El juego puede ser ampliamente utilizado en el aprendizaje de las diferentes materias escolares. Al elaborar la nueva materia, el docente debe partir de situaciones interesantes de la vida, que motiven el aprendizaje, que se pueden presentar, en ocasiones, en forma de juego, atendiendo a la edad de los educandos.

La importancia del juego se debe a que es una de las herramientas más poderosas para incentivar el aprendizaje de un educando, ya que favorece la conexión neuronal que acelera la actividad cerebral. El razonamiento y la resolución de problemas son algunas de las habilidades que podrá desarrollar con ayuda del juego.

Existen diversos tipos de juegos que se utilizan para cumplir objetivos instructivos en la formación de habilidades y capacidades sociales.

Para el desarrollo de la asignatura Lengua Española se utilizan en el primer ciclo, como medios esenciales: la pizarra, el componedor, el cartel con el alfabeto, los libros de texto y cuadernos de escritura y caligrafía, así como el laminario del grado. Estos medios deben complementarse con las láminas, las tarjetas y los juegos didácticos que elabore el docente.

Para lograr que los educandos se interesen vivamente por esta asignatura y la estudien con placer, es necesario lograr en el aula una atmósfera agradable, que propicie el gusto por aprender y esto se logra a través de los juegos didácticos.

En primer grado se inicia el aprendizaje de la lectura y escritura. En esta etapa los educandos tienen que aprender el código de la lectura y la escritura, y desarrollar habilidades para utilizar los fonemas y grafemas de nuestro idioma, es por ello que cobra gran importancia el desarrollo de juegos didácticos que hagan que este aprendizaje sea ameno y divertido.

La lectura y la escritura son aprendizajes básicos en los educandos, abre las puertas al conocimiento y ayuda a desarrollar el pensamiento y el lenguaje, pero se trata de una habilidad no innata al ser humano y en ocasiones su adquisición puede presentar dificultades. Ante esta condición es fundamental acercar a los educandos poco a poco a este aprendizaje, sin forzarlo, desde una perspectiva lúdica, pero sobre todo significativa.

En este trabajo se analizan algunos referentes teóricos y metodológicos sobre la importancia de los juegos didácticos para el aprendizaje y la ejercitación de la lectura y la escritura y se presentan ejemplos de algunos juegos.

## Desarrollo

El método del aprendizaje a través de los juegos es muy antiguo. Hoy cobra mayor importancia en el mundo actual conectado a las nuevas tecnologías. Es fundamental para los pequeños no aprender todo a través de las pantallas. Así que, aunque existan multitud de herramientas para que los educandos aprendan con las tecnologías, se intenta utilizar el juego didáctico en clases, ya que emplean en ello los cinco sentidos y pueden compartir con otros educandos la experiencia.

Son diversas las definiciones acerca del juego que se pueden encontrar en la bibliografía pedagógica.

Para el historiador holandés Huizinga, J, 1988

“El juego es una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de lugar, de tiempo, y de voluntad, siguiendo ciertas reglas libremente consentidas, y por fuera de lo que podría considerarse como de una utilidad o necesidad inmediata. Durante el juego reina el entusiasmo y la emotividad, ya sea que se trate de una simple fiesta, de un momento de diversión, o de una instancia más orientada a la competencia. La acción por momentos se acompaña de tensión, aunque también conlleva alegría y distensión”. (p. 217).

El juego es una acción o actividad voluntaria, con límites de tiempo y lugar, que sigue reglas aceptadas por los participantes, acompañada de sentimientos de alegría, tensión, con el deseo de ser de otra manera que en la vida real.

Brodin, J. (1992) destaca que el juego “es un asunto muy serio, que es causa de regocijo y camaradería, y al mismo tiempo constituye la base sobre la cual el niño se relaciona con otras personas”. (Tomado de Esteva, M. 2016, p.3).

El juego es:

“una actividad voluntaria que se realiza a partir de la selección y decisión de los que en él van a participar, con reglas, que en él canalizan su dinámica, que son escogidas, aprobadas y cumplidas por todos, y donde los jugadores se sienten y actúan asumiendo nuevos roles, a partir de la connotación que para ellos tiene el juego y por el contenido y funciones que representan en el mismo, que lo hace sentir como si fueran otros; por lo que su comportamiento es de manera muy especial.” Giovanni , Villalón , 2006, p. 12)

Por su parte Vigotski, L.S. a partir de un enfoque histórico cultural, aborda los orígenes y función del juego. Plantea dos problemas fundamentales: ¿de qué modo surge el juego en el desarrollo de los niños? y ¿es el juego la forma dominante o simplemente una forma predominante de la actividad del niño?

Vigotski considera que en el juego el educando siempre crea una situación ficticia y una zona de desarrollo potencial. Considera que el educando se manifiesta por encima de su edad y de su comportamiento cotidiano.

Esteva, M. señala que el juego “desde el punto de vista de la razón por la que juega el niño ha de entenderse siempre como una realización imaginaria, ilusoria de deseos irrealizables”. (2016, p. 7).

La teoría pedagógica actual, parte de un enfoque histórico-cultural, sobre la base de las ideas de Vigotski. Al proyectar la práctica se tiene como premisa el carácter rector de la educación en su relación con el desarrollo con una perspectiva humanista y optimista: la personalidad no es innata, su formación y desarrollo se encuentran íntimamente ligadas a las experiencias educativas y culturales que se reciben.

La formación de la personalidad tiene lugar en las distintas actividades que el individuo realiza, en las relaciones con los demás y en la comunicación que establece a través de estas relaciones.

Los juegos contribuyen al bienestar emocional, no solo por la alegría de participar con sus compañeros, sino porque se insertan en actividades imaginarias, van descubriendo el mundo de los adultos y satisfacen las necesidades de ser como ellos. El juego contribuye al desarrollo de la voluntad, la imaginación, el compañerismo, la disciplina y el conocimiento.

Existe una estrecha relación entre el juego y el desarrollo intelectual, esta relación es mucho mayor en lo vinculado con la imaginación y el pensamiento representativo. La actividad lúdica adquiere diversas formas de acuerdo con el objetivo que la promueva.

El juego desarrolla valores y cualidades de la personalidad. Constituye la primera forma de aprendizaje de la vida en colectividad. Va creando en el educando las condiciones necesarias para su pleno desarrollo, es un medio para la educación multilateral, se determina íntegramente por la influencia del medio social y la vida que los rodea.

El juego temprano y variado contribuye positivamente a todos los aspectos del crecimiento y está vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil que son el psicomotor, el intelectual, el social y finalmente el afectivo-emocional.

Existen diversos tipos de juegos. Yadensko, V.I y Sogin F. A, identifican entre los tipos de juego: (en Esteva Boronat, M. 2016, p. 14)

* Los juegos de roles con argumento.
* Los juegos dramatizados.
* Los juegos de construcción
* Los juegos didácticos.
* Juegos de mesa.
* Juegos de entretenimiento.
* Juegos de movimiento.

Los juegos didácticos:

“constituyen una forma lúdica de organizar la enseñanza y se utilizan para que los alumnos asimilen mejor los contenidos del programa, los ejerciten o los consoliden” (Esteva, M. 2007, p.1).

Los juegos didácticos, “constituyen la forma más característica de la enseñanza para los niños pequeños, en ellos se les plantean tareas de forma lúdica, cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones, y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo”. (Yadensko, V.I y Sogin F.A en Esteva Boronat, M. 2016. p.14)

Para el desarrollo exitoso del juego didáctico es necesario la selección adecuada del objetivo y contenido o contenidos a trabajar, la determinación de las tareas de aprendizaje que se desarrollarán, los materiales didácticos, los métodos que se utilizarán y el momento en que se realizará.

Para la organización del juego es importante la determinación de las reglas que precisarán qué y cómo hacer las cosas y cómo dar cumplimiento al objetivo planteado. Es necesario la comprensión por parte de los educandos de las reglas del juego.

La asignatura Lengua Española en primer ciclo y especial en primer grado tiene gran importancia porque su objetivo esencial es el estudio del idioma que posibilitará a los educandos el aprendizaje de las demás materias escolares. Para lograr este propósito es necesario la ejercitación permanente de los conocimientos que van adquiriendo sobre el idioma y una de las vías que puede utilizar el docente es el juego didáctico.

El juego didáctico es un procedimiento que se puede emplear en diversos momentos de la clase de Lengua Española, así como en las actividades de ejercitación y consolidación. Además de entretener, recrear, distraer, este puede incidir en la asimilación, la ejercitación y la consolidación de conocimientos, y en el desarrollo de habilidades y hábitos educativos correctos.

El primer propósito que se persigue con la introducción de los juegos, es contribuir a la creación de un ambiente afectivo-emocional adecuado. Sin embargo, los juegos didácticos encubrirán un objetivo, una tarea de aprendizaje, un ejercicio más e irán incrementando su nivel de exigencia, esconderán tras su apariencia leve una propuesta para la reflexión y un mayor desarrollo de habilidades en la lectura y la escritura; y propiciarán que la curiosidad vaya dejando paso, primero al afán de saber y después, al verdadero interés cognoscitivo.

En la etapa de adquisición de la lectura y escritura y en la etapa de ejercitación y consolidación, los juegos didácticos pretenden afianzar los mecanismos fundamentales adquiridos para la lectura y la escritura, para hacer de estas, hábitos que las conviertan posteriormente en instrumentos eficaces de aprendizaje y de comunicación. La ejercitación tiene como objetivo esencial reafirmar las habilidades logradas por los educandos en el proceso inicial del aprendizaje de la lectura y escritura.

Debe procurarse que realmente los juegos didácticos tengan como objetivo la ejercitación de algún contenido, sin subestimar el placer que puede proporcionarles a los educandos un juego cualquiera. En ocasiones basta con darle carácter competitivo a determinada actividad, que reúna las condiciones para ello, para despertar el interés del grupo y hacer más grato el trabajo con un determinado contenido.

Los juegos didácticos tienen como objetivo permitir que los educandos asimilen y ejerciten los conocimientos y habilidades. La variabilidad de este tipo de juego se encuentra en correspondencia con lo que el educando ha de aprender de acuerdo con su edad y sus posibilidades de desarrollo cognoscitivo; permite ejercitar los conocimientos mediante tareas atractivas para el educando, son estructurados sobre la base de reglas que asimilan y cumplen para jugar bien, esto permite lograr que los educandos coordinen sus acciones.

Los juegos didácticos se clasifican en:

• Juegos propiamente educativos con reglas.

• Juegos y ejercicios con juguetes didácticos.

• Juegos de mesa.

• Juegos verbales.

El juego didáctico contribuye a la solución de las tareas de educación moral, a desarrollar en los educandos la sociabilidad, la habilidad de jugar juntos, regular el comportamiento, ser honestos, justos, condescendientes y exigentes.

Para lograr que el juego didáctico contribuya a la adquisición consciente de los conocimientos, se debe estimular la actividad mental de los educandos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y cada juego debe tener relación con las cualidades físicas, psíquicas, intelectuales, la formación de habilidades y la asimilación de conocimientos de forma flexible; por eso el juego será siempre una vía importante para lograr que los educandos apliquen creadoramente los conocimientos, con un desarrollo sistemático del saber cognoscitivo y de sus capacidades creadoras.

Se debe dirigir el juego a la búsqueda de conocimientos nuevos, tributar a la formación de un pensamiento productivo con una marcada actividad mental.

Los juegos didácticos no pueden verse como un método de sustitución de la clase, o para disminuir lo desagradable o tediosa que pudiera ser, sino como un método unido directamente al aprendizaje. Debe utilizarse de forma planificada, en correspondencia con los objetivos y los contenidos del programa de la asignatura, debe tenerse en cuenta las características de los educandos, su edad, intereses y necesidades y su puesta en práctica requiere una adecuada orientación metodológica.

En el desarrollo de los juegos didácticos se deben contemplar los siguientes aspectos:

• Selección del juego: se deben considerar los objetivos que se desean lograr, el momento en que se usará, el lugar, el carácter de la actividad (competitivo o no competitivo), la imaginación, improvisación y adaptación que exige el juego y el carácter dinámico del mismo.

• La preparación: se debe analizar el contenido, características del juego, reglas, elaborar instrucciones, determinar los materiales, precisar cómo se agruparán los educandos, quiénes serán los árbitros y jefes de equipos si fuera necesario, variantes del juego, el tiempo y elaborar ejercicios derivados del juego.

• Realización del juego: es la etapa en la que los educandos ejecutan la actividad y en la que el docente debe tener una participación mínima, encaminada a cuidar y mantener la disciplina, hacer aclaraciones y explicaciones necesarias, dan solución a cualquier conflicto, observar la participación y conducta de los educandos y lograr un ambiente de camaradería entre los participantes, evitando actitudes deshonestas y rivalidades.

• Análisis del juego: en él participan docentes y educandos para destacar la participación y cuestiones positivas, criticar las actitudes incorrectas, valorar cómo el juego ha influido en la adquisición y consolidación de los conocimientos, proponer variantes del juego y asignar ejercicios de estudio relacionados con el contenido trabajado. Se estimula por igual a todos educandos, destacando que más importante que ganar es participar.

Los juegos didácticos en el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión, potencian la creatividad, desarrollan la coordinación óculo-manual, incrementan la motricidad fina, estimulan la memoria visual, desarrollan las capacidades de análisis y síntesis, mejoran la comprensión y el razonamiento, aumentan la capacidad de atención y concentración, favorecen la comunicación y la interacción, sobre todo con los otros educandos y los docentes.

Los juegos didácticos requieren reflexión por parte de los docentes para logar su efectividad y promover formas disímiles de aprendizaje, adquirir de forma eficiente el aprendizaje, satisfacer las necesidades y motivar a los educandos.

Algunos juegos didácticos que el docente puede desarrollar con los educandos para el aprendizaje y la ejercitación de la lectura y la escritura son los siguientes:

¿Quién sabe más?: Consiste en competir para ver quién dice más palabras que comiencen con a, b, v, … Se pueden escribir o realizarlo de forma oral.

También se puede realizar con sílabas: quién dice más palabras que comiencen con la sílaba fa, pre, …

Juego con la ruleta de la suerte: Se hace girar la ruleta y al detenerse se dice el nombre de la imagen que señala, realizar el análisis fónico y el esquema gráfico de la palabra, formar las palabras en el componedor.

Construir letras en 3D: Se pueden hacer letras con plastilina, galletas de letras, escribir letras sobre azúcar o la arena.

Crear con letras móviles: Pueden ser imantadas, de cartón, de madera... Podemos buscar juguetes o fotos de miembros de la familia y escribir los nombres con las letras.

Juegos con dados: Armamos seis dados con letras y formamos palabras con las letras que van saliendo. ¡¡¡El que forma más palabras gana!!!

También en un camino de letras, que van a transitar tirando los dados con números, juegan a identificar las letras mayúsculas y minúsculas. Se puede realizar en el suelo marcando el camino con tizas o en una cartulina se dibuja el camino.

Bingo de letras: Podemos crear cartones de bingo con las letras del alfabeto y jugar con ellos. Esto favorecerá el aprendizaje de las letras de una forma lúdica.

Descubrir sílabas: Se escriben sílabas con fibra indeleble en globos inflados y el educando debe pinchar la que el maestro le indique. También se puede armar el 'tren de las palabras donde cada sílaba representa un vagón y el niño debe ir construyendo las palabras con las sílabas que le entregan. Ej: MA RI PO SA tendrá 4 vagones.

Cosquillitas de letras: Dibujar letras en la espalda del niño o niña para que las adivine. A medida que vayan avanzando en la lectura, podemos escribir palabras cortas.

Búsqueda del tesoro: La memoria, el pensamiento lógico y la resolución de problemas son algunas de las habilidades que los niños logran desarrollar con este juego, ya que buscar un objeto con ayuda de acertijos y de ciertas pistas estimula su habilidad para explorar y descubrir. Organizar en el aula o en el parque una búsqueda del tesoro para encontrar palabras que comiencen con una letra, terminen en ella, la contengan, etc. Este juego es ideal para realizarlo con varios educandos.

De compras: El maestro inicia diciendo: Voy al mercado a comprar aguacate, los educandos deben continuar mencionando palabras con cada una de las letras del alfabeto repitiendo las palabras anteriores: aguacate y bombones; aguacate, bombones y caramelos; aguacate, bombones, caramelos y dulces, hasta terminar con las letras del alfabeto. Los educandos que se equivocan pierden y no continúan jugando.

Rotular objetos: Consiste en crear papelitos con los nombres de objetos de la escuela y casa (mesa, silla, cama, tele…) y colocarlos en los lugares que nombran. Podemos jugar a colocarlos, a encontrar el que está equivocado, a buscar los que empiezan por una letra, etc.

Ordenamiento de letras: Ordena las letras y escribe el nombre de cada dibujo.

Cuentos con pictogramas: Son cuentos en los que algunas palabras se sustituyen por dibujos. De esta manera podemos realizar una lectura conjunta, leyendo los adultos el texto y los educandos los dibujos.

Dominó: Juego tradicional donde deben hacer coincidir la imagen con la letra que inicia la palabra.

Adivinanzas: El docente realiza adivinanzas y un educando de cada equipo viene corriendo hasta la mesa donde hay tarjetas con las palabras que son respuesta a la adivinanza. Quien primero la encuentre gana un punto.

Ejemplos de adivinanzas para ejercitar los fonemas y grafemas g-j:

En los pies tengo los ojos,

dos puntas en la cabeza,

para hacerme trabajar,

los ojos me han de tapar. (la tijera)

Gira que gira, ya sale el sol,

nombre con gira, nombre con sol.

¿Qué es? (el girasol)

No es araña, pero araña,

no es motor y ronronea,

no es hombre y tiene bigotes

y por los techos pasea. (el gato)

Dictado de palabras: En un tren con varios vagones cargados de tarjetas con dibujos, los educandos toman una tarjeta, la leen y escriben la palabra en la pizarra o sus cuadernos.

En el primer vagón aparecen las ilustraciones: rompecabezas, muñeca, bicicleta, trompo, soldadito, parchís, carriolas, alcancía, trencito.

Segundo vagón: libro, cuaderno, lápiz, libreta, crayolas, cartabón, regla, mochilas, pizarra.

Tercer vagón: pelotas, balón, globos, deportista, árbitro, blanco.

Cuarto vagón: zapatos, medias, botas, zapatero, tacón, chancleta.

Crucigrama gigante: Consiste en realizar colectivamente un crucigrama gigante. Los educandos irán rellenando el crucigrama con palabras sencillas y definiciones adaptadas a la edad de los educandos.

Fuera de lugar: Se presentan láminas con siluetas de lugares y dentro de ellas palabras para que los educandos las lean y determinen qué palabra está en el lugar equivocado. Ejemplo: dentro de la silueta de una casa pueden estar las palabras silla, mesa, cama, búcaro, árbol. Deben identificar la palabra árbol como fuera de lugar. También se pueden dar las palabras desordenadas para que coloquen dentro de la silueta de la casa las palabras que corresponden.

## Conclusiones

El juego es una actividad de gran significación para los educandos. Por esta razón es comprensible que se le preste mayor atención como forma de enseñanza. El juego contribuye al desarrollo de la imaginación, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo, desarrollar la memoria, el colectivismo, la creatividad. El juego didáctico se utiliza como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos estimula las habilidades prácticas y psicológicas, considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas.

En la enseñanza de la lectura y escritura el juego puede convertirse en un procedimiento útil al docente en la fijación de los fonemas y grafemas de nuestro idioma, con objetivos determinados, precisión en el contenido que se trabajará y el empleo de materiales que hagan que el educando se estimule para participar y realizar correctamente las tareas de aprendizaje que se proponen, para de esta forma potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

## Referencias bibliográficas

Alfaro, R. (2003). Juegos Cubanos. La Habana: Casa Editorial Abril.

Armas, M. A. (1990). Cómo elevar el nivel de juego en los niños. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Aroche, A. (1996). ¿El juego: actualidad pedagógica? Artículo tomado del curso de Postgrado: El juego en la edad Preescolar. La Habana.

Esinosa, M., Socarrás, L. y González, A. (2019). Propuesta de juegos didácticos para favorecer la formación de la habilidad comunicativa descripción en las niñas y niños de sexto año de vida. Revista Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo. ISSN: 1989-4155. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/juegos-didácticos-habildades.html>

Esteva, M. (2007). ¿Quieres jugar conmigo? La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Esteva, M. (2016). El juego en la edad prescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Hidalgo, E. (2001). El juego como alternativa del trabajo del psicopedagogo para el diagnóstico y tratamiento a los niños con necesidades educativas. Diplomado de Psicopedagogía ISP. Frank País García. Santiago de Cuba.

Huizinga, J. (1972). Homo Ludens. España: Alianza Editorial.

Huizinga, J. (1988) Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu. Francia: Editorial Gallimard,

Moreno, L.C., Román D. y Ramírez L.I. (2020). Actividades lúdicas para la estimulación del pensamiento concreto conceptual en escolares de primer grado. Revista Observatorio de las Ciencias Sociales en Iberoamérica. OCSI/ISSN 2660 5554. Volumen 1 número 4 noviembre 2020.

Paris, L. Y. y Bender, V. (2022). Ensino de leitura para criancas com dislexias e com risco de dislexia. CES Psicología Online versión ISSN 2011-3080. Psicología Vo. 14 no. 2 Medellín May/Aug. 202. Epub Feb 03, 2022.

<http://www.scielo.org.co./scielo.php?script¿=sci_arttexpid=S2011-30802021000200089lang=es>

Rey E. (1985). El folklore y las canciones infantiles tradicionales. En Simiente. Año XXI. No 3. Septiembre-octubre. La Habana.

Reyes, C. (2000). Algunas reflexiones sobre los juegos tradicionales cubanos. Monografías. [www.monografias.com](http://www.monografias.com)

Villalón García, G. L. (2003a). Estrategia Pedagógica para la formación lúdica del maestro. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Santiago de Cuba.

Villalón García, G. L. (2006b). La lúdica, la escuela y la formación del educador. Editorial Pueblo y Educación.

**Declaración de conflicto de interés y conflictos éticos**

Los autores declaramos que este manuscrito es original, no contiene elementos clasificados ni restringidos para su divulgación ni para la institución en la que se realizó y no han sido publicados con anterioridad, ni están siendo sometidos a la valoración de otra editorial.

Los autores somos responsables del contenido recogido en el artículo y en él no existen plagios, conflictos de interés ni éticos.

**Contribuciones de los autores**

Autor 1…: redacción del artículo, fundamentos teóricos, diseño de la metodología, diseño del artículo,

Autor 2…: fundamentos teóricos metodológicos, revisión de todo el contenido.

Autor 3…: fundamentos teóricos metodológicos, revisión de todo el contenido.