

# EL CARÁCTER PEDAGÓGICO DE LA EDAD DE ORO Y SU VINCULACIÓN CON LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN PRESCOLAR.

Lic. Deisy Blanco Amador<sup>1</sup>, MSc. Silvia Hassán Hernández<sup>2</sup>, MSc. Eneida Rodríguez Blanco<sup>3</sup>

1. *Universidad de Matanzas – Centro Universitario Municipal Aida Pelayo Pelayo. Céspedes # 917 e/ Fomento y Tenería. Cárdenas. Matanzas. Cuba. [deisy.blanco@umcc.cu](mailto:deisy.blanco@umcc.cu)*

2. *Universidad de Matanzas – Centro Universitario Municipal Aida Pelayo Pelayo. Céspedes # 917 e/ Fomento y Tenería. Cárdenas. Matanzas. Cuba. [silvia.hassan@umcc.cu](mailto:silvia.hassan@umcc.cu)*



## Resumen

Esta investigación demuestra los aportes de la Edad de Oro de José Martí a la enseñanza-aprendizaje de los juegos tradicionales en la Educación Preescolar. El objetivo de este trabajo es proponer una metodología que teniendo en cuenta las bases de la pedagogía martiana como son el desarrollo físico, cognoscitivo, volitivo y las cualidades morales, se vinculen a la asignatura Práctica de Juegos Tradicionales. La selección de algunos textos martianos de esta obra convertidos en juegos, posibilita que el niño se forme integralmente, desarrolle su imaginación y conozca a Nuestro Héroe Nacional y su enfoque científico, ético e ideológico de la educación.

**Palabras claves:** *pedagogía martiana, juegos tradicionales, volitivo, ético..*

---

## Introducción

*“Aprender a enseñar es lo más bello y hermoso del mundo”*. (Martí, 1894, t5, p431)

La creación de un sistema pedagógico en correspondencia con la realidad histórico- concreta que vive América Latina es una necesidad que exige la Educación Superior. Si bien existen múltiples tendencias pedagógicas, estas no se corresponden siempre con el modelo del futuro profesional que se debe formar en la Universidad actual.

En el informe de la UNESCO: “Aprender a ser” se plantea que: “Comenzando por las necesidades actuales de trabajo y el dominio de los real, hasta llegar al dominio de uno mismo, de la adquisición del método científico, hasta la formación de la ética individual, la formación en el espíritu científico y en las ciencias, aparece como una de las finalidades fundamentales de todo sistema didáctico contemporáneo”. (UNESCO, 1972,151.) Esto significa que hoy la Educación en el mundo no solo busca conocimiento sino la formación ética, en los saberes; conocer, hacer, ser y convivir.



La Educación Cubana no desconoce esta situación y es la Educación Preescolar una de las tareas más sensibles para cualquier pedagogo, por ser esta enseñanza la que sienta las bases del futuro profesional. Se conoce y así se reflejan en los planes de esta enseñanza que el juego es un medio indiscutible en la formación del niño en la primera infancia. El juego es y será siempre una necesidad del niño tan importante como el alimento, el cuidado de su salud y el amor que se le brinda, puesto que además de ser la actividad que mayor placer, los ayuda a desarrollar sus funciones psicológicas, físicas, cognitivas y sociales.

No obstante ser el juego parte de la vida misma del niño y tener esto en cuenta la Educación Preescolar, una asignatura como Práctica de Juegos Tradicionales, no logra aún el rescate de los valores tradicionales y de identidad de aquellos juegos que alegraron la infancia años atrás, por esto todavía se observan serias dificultades que se relacionan con diferentes factores, entre los cuales inciden notablemente la “tecnofilia” y el desarrollo impetuoso de los videos juegos que incitan a la violencia y la deshumización de sus héroes.

Hoy los juegos infantiles tradicionales se van perdiendo ante la avalancha de robots, videos juegos, toda una maquinaria industrial que persiguen los monopolios. Frente a esta realidad que vive la mayoría de la infancia, es necesario que en la Educación Preescolar Cubana se renueven los métodos educativos, se busque la formación integral del niño y se motiven para sentirse felices. Aunque la asignatura de Práctica de Juegos Tradicionales rescata todo el arsenal de estos juegos, cómo no perfeccionarlos y sin perder su naturaleza esencial se vinculen a nuevos modos de actuación en su enseñanza –aprendizaje.

Si analizamos las diversas causas que han dado lugar a esta situación, están entre otras: la falta de creatividad en los docentes al utilizar de manera esquemática y formal los juegos tradicionales. La ausencia de un texto como La Edad de Oro, fuente inagotable de pedagogía humanista y ética para la formación de los niños. La influencia de las tecnologías de avanzada: videos juegos y otros que muestran la violencia, al triunfalismo y el guerrerismo a través de superhéroes ajenos totalmente a nuestro contexto sociopolítico.



A la vez, se puede comprobar la poca sistematización que brinda la familia para darle la continuidad a la educación de tradiciones a través de los juegos y el poco conocimiento que poseen las educadoras de las potencialidades educativas de La Edad de Oro como fuente de consulta imprescindible en la formación del niño.

Esta situación problemática de comprobar la ausencia de textos martianos, observadas en visitas a clases, como didáctica indispensable en la formación del niño hizo reflexionar a las autoras sobre cómo lograr que el carácter pedagógico de La Edad de Oro contribuya a la enseñanza- aprendizaje de los juegos tradicionales, de ahí las interrogantes: ¿Cómo lograr la educación del niño mediante los juegos tradicionales?, ¿Qué texto martiano podría facilitar la formación integral del niño a partir de la enseñanza de los juegos tradicionales? Por consiguiente se define el objetivo de esta investigación:

Elaborar una metodología que a partir del carácter pedagógico de La Edad de Oro contribuya eficazmente a la enseñanza- aprendizaje de los juegos tradicionales en la Educación Preescolar.

La asignatura Práctica de Juegos Tradicionales que se imparte en el primer año de la carrera de Licenciatura en Educación Preescolar puede asimilar la obra martiana y adaptarla a las condiciones y características del grupo, atender a las potencialidades del niño y utilizar una metodología que mediante la creatividad de cada docente haga que también esos cuentos de La Edad de Oro puedan convertirse en juegos, despierten la imaginación y la sensibilidad del niño, lo ayude a pensar, a comunicarse, es decir a ser feliz educándose, conociendo, a ese hombre de La Edad de Oro.

Al ser La Edad de Oro una obra de variadas temáticas y cuyo objetivo central fue la formación del hombre americano constituye un ejemplo de cómo la pedagogía martiana se anticipó a la Educación de sus tiempos al incluir ya en su obra la formación de los sentimientos. El *Ápóstol* además propone una enseñanza científica donde se conjugan armónicamente el desarrollo físico, psíquico, cognitivo y afectivo del niño. Esta propuesta metodológica revela nuevas cualidades en la enseñanza- aprendizaje de las funciones de los



juegos tradicionales, en correspondencia con las necesidades históricas actuales de educar: “Para los niños trabajamos, porque los niños saben querer, porque los niños son la esperanza del mundo”. (Martí, 1889) He aquí el mensaje que deja la obra martiana.

## **DESARROLLO**

- Historia de los juegos

El juego surge en el decursar del desarrollo histórico de la sociedad, como resultado del sistema de relaciones sociales. Este principio confirma el carácter social del juego, tanto desde su surgimiento como por su naturaleza.

El juego es una actividad libre del niño, socialmente condicionada, desprovista de interés material, abierta a la heterogeneidad de interrelaciones, es campo de alegría, de reafirmación de conocimientos y de obtención de otros nuevos, que está íntimamente ligado al desarrollo integral de la personalidad en apropiadas condiciones de vida y educación

Los juegos tradicionales es un mecanismo especial de acumulación de experiencias de la vida, se transmiten oralmente mediante cantos y expresiones con rimas. Estos juegos se resisten a la prueba del tiempo porque reflejan la sabiduría y el ingenio acumulados por la humanidad; por su propia naturaleza; no pierden su brillo, ni su magia, ni su atractivo.

En el caso de la educación de los niños de edad preescolar, el juego constituye una actividad principal, que está presente en toda su vida, que es medio de educación y representa un importante espacio para que los infantes puedan desplegar todas sus potencialidades físicas, intelectuales, morales y sociales en general.

El juego permite al niño manifestarse y a la vez satisfacer, en el más alto grado, su necesidad de actividad, durante esta, el niño entra en un amplio y complejo sistema de relaciones con los objetos, con otros niños y con los adultos, Aprenden las convenciones sociales, las conductas sociales.



A través del juego, los niños aprenden a respetar reglas, desarrollan hábitos de vida, actitudes positivas hacia los demás, se ayudan, se prestan juguetes, adquieren la independencia, el autocontrol y subordinan motivos.

Para Winnicott (1982) “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida”. En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación.

F.Schiller y H. Spencer, pensadores del siglo XIX, definieron al juego como descarga de un exceso de energía vital y lo relacionaron con el arte, ligado además, a la satisfacción y liberación de necesidades externas, que se manifiestan por un excedente de fuerzas vitales y a su vez satisfacen las necesidades estéticas.

Vigotski criticó los enfoques de juego a partir de la herencia cuando dijo que, “Cualquier forma de experiencia cultural nueva no surge simplemente desde afuera sino, que el organismo cuando asimila las influencias externas, incorpora nuevas formas de conductas en dependencia del grado de desarrollo psíquico en que se encuentre este”. Explicó de manera convincente, que el error de otras teorías está al ignorar que el niño es un ser pensante, pues este representa el centro de la atención y no debe pasarse de un nivel de actividad a otro, sin tener en cuenta el desarrollo individual de estos, porque al juego crear la Zona de Desarrollo Potencial, propicia al niño estar por encima de su edad, de su comportamiento y de sí mismo.

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptaba, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que se ve la vida.

- Tipos juegos tradicionales.



Los juegos no solo mantienen a los niños activos u ocupados, sino que si se escogen los juegos y juguetes adecuados para cada edad, estimulamos la inteligencia de nuestros niños de una manera divertida, a través de los juegos los incitamos a descubrir el mundo, a interrelacionarse y despertar su interés.

Entre los juegos tradicionales se encuentran:

Los juegos de movimientos, donde los niños realizan tareas didácticas que se ponen en práctica durante el juego, además de contribuir a desarrollar sus movimientos provocan diversas sensaciones en los participantes y, a la vez, propician el desarrollo de diferentes procesos psíquicos, como la percepción, la imaginación, la atención, el pensamiento, la voluntad, los sentimientos, el carácter y el temperamento además de desarrollar la sensibilidad y su oído musical. Por ejemplo, las rondas, (A la rueda, rueda, arroz con leche, a dónde va la cojita), las danzas y los bailes, los juegos de carreras juegos con saltos, juegos de reptación, juegos de relevo, juegos de lanzamientos.

El juego de roles, forma particular de actividad de los niños que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales, que tanto aportan a los niños y a su formación, vistos en sus versiones del juego a la escuela, la seño, la bodeguita, la casita, el hospital.

Entre los juegos de mesas, se encuentran los rompecabezas sencillos de construcción en madera (siempre teniendo cuidado con los tamaños, nada que se pueda tragar o que pueda resultar peligroso), juegos de bloques de madera, dominós, juegos de memoria donde desarrollen la capacidad de memorizar, de relacionar y asociar objetos, colores, animales, formas, de esta para así aprender sobre el vocabulario, la coordinación, la asociación y refuerza la motricidad fina y gruesa.

- Los juegos tradicionales en Cuba.



El origen de los juegos tradicionales en Cuba se remonta a tiempos de la Colonia, cuando los inmigrantes españoles sentaron las bases para el surgimiento de la nacionalidad cubana y unido a su legado cultural, nos enseñaron la práctica de juegos tradicionales que se desarrollaban en distintas regiones de España. Un ejemplo de esos juegos en “la masculina” traído a Cuba con el nombre de “marro” juego que aún se practica en la región oriental de Cuba, otro de estos juegos es “la quimbumbia”, antiquísimo, juego que en esos tiempos se conocía con el nombre de Toña.

A su vez la influencia española en Cuba generó la creación de nuevos juegos que fueron practicados por niños en España y Cuba, como es el caso del juego tradicional “De La Habana vino un barco cargado de....”

El juego abre las puertas de la imaginación y la creatividad de los niños, los mantiene en forma, los ayuda a generar estrategias y a resolver conflictos y les enseña a crear normas y respetarlas. El juego es la mejor actividad para los niños, la más completa.

Uno de los especialistas sobre juegos (Alfaro, 2003) en su obra “Juegos Cubanos” clasifica los juegos tradicionales de la siguiente forma:

- Arrullos y primeros juegos, que tienen como base los intercambios que padres, madres, abuelos y otras personas tienen con los recién nacidos. A medida que van creciendo, no serán solo arrullos sino juegos, ejemplo “azótate la mocita”, “la carnicería”, “los pollitos”.
- Juegos de rondas y cantos, de los más difundidos sobre todo en las niñas los juegos de rondas “A la rueda, rueda, Pipisigallo, Arroz con leche, A donde va la cojita, Alánimo, La pájara pinta entre otros.
- Juegos de correr, como a los escondidos, el cogido, el pegado, quinquitrilata, en los cuales participan grupos de niños.





- Juegos variados entre los que se encuentran “juegos de bolos”, “yaquis”, “saltar a la suiza” entre otros.

Como se describen anteriormente, los juegos aportan elementos indispensables para su desarrollo y creatividad.

- Características del juego en la edad preescolar.

Los juegos se transmiten de generación a generación. Su modo de transmisión fundamentalmente es oral; mantienen la esencia de su textura y dinámica de juego, aunque están en constante transformación, permiten innovaciones que pueden ser cambios de nombre. Son por lo general anónimos, pues constituyen el resultado de una creación colectiva. Son universales, pues se encuentran en esencia en todas las culturas. Son reservorios y transmisores de determinadas experiencia humana acumuladas de la cultura espiritual de los pueblos.

Por tanto el juego les permite a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones, es donde inician la formación de cualidades morales, los valores, las aptitudes y los sentimientos, a través del tránsito personal del juego se entra en contacto con los otros en el mismo nivel, compartiendo el mismo estatus de jugadores, sean mayores o menores.

Cada situación o experiencia del día puede activar la imaginación y la fantasía de los niños cantar, bailar, cocinar, todo puede convertirse en un juego estimulante y divertido para ellos, el mundo de la fantasía es su propio mundo por lo que estimular la fantasía en los niños es una tarea diaria que se puede conseguir también a través del juego.

- La Edad de Oro y el juego en los niños.

José Martí escribe entre julio y octubre del 1889, 4 números de La Edad de Oro, revista de carácter didáctico que pone de manifiesto el alma del maestro y el amor a los niños que identificó siempre a nuestro Héroe Nacional, no por gusto no pudo continuar este hermoso



proyecto, puesto que se podrá observar en cada uno de sus números y páginas su verdadero objetivo: formar hombres del mañana en Cuba, preparar al niño latinoamericano para enfrentar la problemática de su tiempo y poder cumplir así su misión histórica, despertar consciencias y enseñarles a los futuros hombres, el papel histórico que debían cumplir.

Lo novedoso y didáctico de la obra está en que la literatura infantil imperante en la época era de magos, hadas y sermones de Teología y moral práctica, todo esto se elimina en su obra, porque a José Martí le interesa más explicar el origen del mundo y la finalidad de la vida que es ser útil; por eso en su último número expresará: “Se es bueno porque sí, y porque allá adentro se siente como un gusto cuando se ha hecho un bien, o se ha dicho algo útil a los demás( Martí, 1889)

Una destacada escritora y poetisa como Mirta Aguirre, que también fue pedagoga y cuya obra infantil es gustada por la niñez cubana ha señalado los valores formativos de La Edad de Oro entre los que se encuentran:

- Formar hombres de criterios independientes
- Firmes en sus ideas pero comprensibles con los demás
- Que conozcan la vida con sus verdades
- Quieran a la tierra en que se nace con ternura y fiereza y defenderla contra todo y contra todos como guerreros.

He aquí porque se selecciona La Edad de Oro para vincularla con la asignatura Práctica de Juegos Tradicionales puesto que cada texto tiene una significación axiológica que se resume en su concepción de que el hombre debe ser bueno, trabajar, aprender y defender su patria.

Especialistas como la Dra. C. María Antonia Rodríguez han visto en La Edad de Oro un modelo para la formación del hombre americano. Como se aprecia el contraste entre los



videos juegos, las series infantiles de violencia, el regocijo de la acción guerrera, la exaltación de la ley del más fuerte, es sustituido en la literatura de José Martí por la verdadera literatura y el arte como base constructiva para desarrollar juegos que realmente estimulen y eduquen a los niños cubanos.

- Propuesta metodológica.

La propuesta metodológica se sustenta las premisas fundamentales que Martí propone para la formación integral del niño: Sé bueno porque “el ser bueno da gusto y lo hace a uno ser fuerte y feliz. (Ídem 391) Trabajar porque solo la acción, el tesón y la actividad desarrollan físicamente al niño. Aprender porque el desarrollo cognoscitivo del niño solo se logra cuando se les dice la verdad, lo que exige e importa que el niño quiera saber “Porque todo hombre tiene el deber de cultivar su inteligencia por respeto a sí propio y al mundo” (Martí, ídem) y defender su patria, porque ellos son el futuro y los que llevarán el destino de la patria a no ser esclavos jamás y a ser hombres de pensamiento independiente.

La propuesta metodológica parte de la formación del niño en sus diferentes esferas: cognoscitiva, volitiva, cualidades morales y lo ideológico. Estas esferas constituyen las bases metodológicas en que se sustentará la enseñanza aprendizaje de los juegos tradicionales con La Edad de Oro.

**Esfera cognitiva:** El niño aprende a conocer, a saber, saber hacer, a partir de una concepción científica del mundo. Es enseñarlo sin atiborramiento de conocimientos, sin imposiciones ni doctrinas, sino con ternura y sabiduría.

**Esfera volitiva:** Se enseña al niño a trabajar, a enfrentar la vida, al desarrollo de hábitos y habilidades que le permitan compartir con los demás y mantener una conducta ética de respeto y convivencia.



Esfera afectiva: Desarrolla las cualidades morales del niño entre las cuales se destacan la bondad, la virtud, la honradez, la laboriosidad, la utilidad y el altruismo como valores esenciales en su desarrollo personalógico.

Esfera ideológica: Es indispensable formar en los niños el sentido de pertenencia a la nacionalidad cubana, el amor a los símbolos patrios, a la revolución y la defensa de sus más puros ideales.

Como se comprueba estas esferas unen lo científico, lo ético, las cualidades morales y las convicciones como pilares fundamentales en la formación martiana de los niños.

Junto a esto, la propuesta refiere también la selección de juegos que contribuyan al desarrollo físico, intelectual, emocional y social.

Desarrollo físico: Selección de juegos que contribuyan al desarrollo de habilidades motoras básicas: control corporal, desarrollo de los grandes y pequeños músculos que comprendan carreras, saltos, trepar, lo que permitirá la rapidez, agilidad y coordinación de movimientos.

Desarrollo intelectual: Adquieren nociones del mundo que los rodea, desarrollan importantes procesos del conocimiento, como son la percepción, la memoria, el pensamiento, la imaginación y el lenguaje.

Desarrollo emocional: Propicia el bienestar emocional de los niños, posibilita las relaciones con otros niños y satisface las necesidades de descubrir cosas nuevas. Se divierte y emociona ante las nuevas experiencias.

Desarrollo social: Aprenden las convenciones sociales, las conductas sociales, respetan las reglas, fomenta actitudes positivas hacia los demás: se ayudan y se prestan los juguetes, adquieren la independencia, el autocontrol y la subordinación de motivos a los intereses colectivos.



Entre los textos martianos que se pueden incluir y bajo la creatividad de cada docente convertirlos estos textos en juegos infantiles están entre otros:

Los zapaticos de rosa. Podría presentarse como un juego en la playa, con la selección de los versos: “Ella va de todo juego/ con aro, balde y paleta/, donde se llevaría un aro, un cubito y una paleta y así lograr que los niños realicen juegos de imitación y movimiento, nadar, saltar con las olas del mar, recoger los caracoles, mirar a lo lejos por donde vienen las olas para desarrollar la imaginación, el lenguaje, habilidades motoras y se presenta al final, como un regalo de Pilar, la pelota, el balde, el aro y así invitarlos a jugar.

Bebé y el señor Don Pomposo podría crearse el juego de “El caballito y el sable, teniendo en cuenta que Bebé tiene un caballito al que le lleva azúcar todas las mañanas y le llama caballito del alma y el sable por resaltar la bondad de Bebé al regalárselo a su primo pobre Raúl. Todas las esferas cognitivas, afectivas volitivas y cualidades morales se pueden destacar en la figura de Bebé, sobre todo en la esfera afectiva se trabajará la solidaridad, la honradez de Bebé, su altruismo y su amor filial por su primo, además su modestia y sencillez al regalarle el sable a escondidas, y así cumplir el legado martiano del gusto que da ser bueno y hacer el bien.

La muñeca negra. Sobre este cuento la educadora puede elaborar una casa de muñecas, y para ello utilizar muñecas artesanales que contrasten con la que le regalaron a Piedad, la protagonista del cuento, que nada tiene que ver con nuestra sociedad. Aquí se logra el desarrollo cognoscitivo y afectivo además de las cualidades morales al hacer que los niños valoren cómo la belleza no está en lo artificioso ni en los adornos ni prendas sino en la belleza natural de las cosas, demuestra también los sentimientos de Piedad y la necesidad que tiene su muñeca negra de sentirse querida, ¿acaso esto no es una de las ideas martianas contra la discriminación racial? El final del cuento demuestra la ternura y el amor de Piedad cuando abrazando a su muñeca le dice ¡“te quiero, porque no te quieren”!

En el caso del cuento Nené Traviesa sería muy interesante trabajar el libro, puesto que como dice el cuento “un libro bueno es lo mismo que un amigo viejo”. Enseñarles un libro,



su estructura, grabados que presenta y sugerirles que digan lo que ven en sus láminas sería una manera inicial de acercarlos al mundo de la lectura y al aprecio y cuidado de los libros. Se cumple fundamentalmente la esfera cognitiva al demostrarle al niño los verdaderos tesoros que tiene los libros al enseñarlos a conocer el mundo y su verdad, lo afectivo en el respeto cuidado y conservación que deben tener los libros y las cualidades morales porque enseña cómo lo mal hecho por Nené tiene su regaño del padre por lo que se enmienda las conductas incorrectas.

El poema Dos milagros es una verdadera historia narrada en dos partes: una cuando el niño intenta cazar la mariposa y otra cuando le da un beso, la suelta y se hace el milagro como en estos versos:

“Estaba un sicomoro;

Le da un rayo de sol, y del madero

Muerto, sale volando un ave oro” (Martí, 1975)

Un mensaje científico, humano, que demuestra el cuidado a la naturaleza, sus aves, sus plantas es un verdadero mensaje de bondad conciencia y respeto por salvar la naturaleza. Este poema es un canto ecológico las bellezas que encierra la naturaleza, es un mensaje científico al cuidado del medio ambiente y es la transformación de una actitud arrogante a la conservación de la flora y la fauna, por lo tanto se unen lo cognitivo, lo afectivo, las cualidades morales y demuestra también la atracción y el cariño hacia la mariposa.

Esto es una simple muestra de algunos textos martianos que pueden convertirse en juegos, lo que de ninguna manera impide que se mantengan los juegos tradicionales. Precisamente la amplitud y libertad de la propuesta hace que aun otros juegos como “A la rueda rueda”, “La gallinita ciega”, “A las escondidas”, se puedan vincular con la pedagogía martiana señalada, puesto que está en el docente las habilidades para el desarrollo físico,



cognoscitivo, afectivo y el fomento de las cualidades morales del niño en función de los postulados martiano para los niños.

### **Conclusiones.**

La vinculación de la pedagogía martiana con los juegos tradicionales contribuye eficazmente al desarrollo integral del niño, tanto en lo físico, lo cognitivo, lo afectivo así como sus cualidades morales.

Los juegos tradicionales constituyen parte del patrimonio cultural de un pueblo, puesto que reflejan el contexto histórico social en que se desarrollan sus niños y posibilita la formación de su identidad nacional y el amor a su patria.

La propuesta metodológica es flexible y no solo tiene en cuenta los textos martianos convertidos en juegos, sino que da posibilidad de que su modelo pedagógico reflejado en La Edad de Oro favorezca al fortalecimiento educativo de los juegos tradicionales.

La vinculación de La Edad de Oro con los juegos martianos fortalece la estrategia formativa del pensamiento martiano y permite que las educadoras puedan aplicar de una manera más eficaz la pedagogía martiana.

### **Bibliografía.**

ALFARO TORRES, ROLANDO. Juegos cubanos. Editorial Abril, Ciudad de la Habana, 2003

ARIAS GARCIA SALVADOR. Glosario La edad de Oro. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana. (2001)

BAENA, A. Luis (1995). Enfoques cognitivos y comunicativos de la enseñanza de la Lengua. Colombia: /S/n/



CÁRDENAS RESTREPO ANA B. El juego en la educación inicial. Bogotá, Colombia  
2014. ISBN 167326

CASTELLANOS SIMONS, Doris (1999). La comprensión de los procesos de aprendizaje.  
Ciudad de La Habana: ISPEJV

\_\_\_\_\_ (compiladora) (2003). Talento: estrategia para su desarrollo. Ciudad de la Habana:  
Editorial Pueblo Educación.

COLECTIVO DE AUTORES (2003) Valoración múltiple de José Martí. La Habana.  
Fondo Editorial.

ELKONIN D. B. Psicología del juego. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de La  
Habana. 1984

FRANCO GARCÍA OLGA E, MSc. Lectura para educadores preescolares. Selección de  
artículos. La Habana. (2003)

\_\_\_\_\_ Lecturas sobre el juego en la primera infancia. (2011)

GARCÍA MARRUZ, FINA (2004) El amor como energía revolucionaria en José Martí. La  
Habana: Centro de Estudios martianos.

GONZÁLEZ VALDÉS, C. (2004). Creatividad y método de indagación. La Habana:  
Editorial Pueblo y Educación.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur.  
Haarlem, 1938. Traducido al español con el título: Homo ludens, por E. Imaz, Buenos  
Aires, Emece, (1957).

LLANTADA MARTÍNEZ, M (1998). Calidad educacional, actividad pedagógica y  
creatividad. Ciudad de La Habana: Editorial: Academia.

MARTÍ PÉREZ, JOSÉ (1975) Obras Completas. La Habana: Editorial de Ciencias  
Sociales.

MARTÍ PÉREZ, J. (1975). Obras completas. La Habana: Editorial: Ciencia Social.

\_\_\_\_\_ (2001) Poesía completa-Edición crítica. La Habana: Editorial Letras  
cubanas.





- 
- (2011) Cartas a María Mantilla. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- RODRIGUEZ DEL CASTILLO MARÍA A, Dra C. Tabloide La Edad de Oro, 30. ISBN 978-959-271-129-7
- VALDÉS GALARRAGA, R. (2003). Diccionario del pensamiento martiano. La Habana. Editorial: Ciencia Social.
- VIGOTSKI, L. S. (1982). Pensamiento y lenguaje. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- VITIER, CINTIO Y FINA GARCÍA MARRUZ (1969) Temas martianos. La Habana: Biblioteca Nacional José Martí.
- TURNER MARTÍ LIDIA et al. Pedagogía de la ternura, Editorial Pueblo y Educación La Habana. Cuba. (2002)

