

Original

La ciencia y la tecnología en la formación lúdica de los estudiantes de Cultura Física. The science and technology in the formation the student of Physical Culture.

Alberto Barroso Arzuaga. Universidad de Oriente. Santiago de Cuba. Cuba.

[abarroso@uo.edu.cu] .

Recibido: 2 de junio de 2021 / **Aceptado:** 2 de agosto de 2021

Resumen:

La presente investigación aborda la importancia de la ciencia y la técnica en la formación inicial del profesional de la Cultura Física con un enfoque lúdico para el trabajo con el Programa Educa a tu Hijo en la actividad física que desarrolla el niño. Se orienta el objetivo hacia Valorar el impacto de la ciencia y la tecnología en el enfoque lúdico del estudiante de Cultura Física. Se utilizaron como métodos teóricos, el análisis y síntesis, y el sistémico - estructural para estructurar las acciones y los métodos empíricos: la observación. Las acciones posibilitarán que los estudiantes eleven sus conocimientos sobre la actividad física en el Programa Educa a tu hijo.

Palabras claves: formación inicial; formación lúdica; enfoque lúdico; cultura física; ciencia; tecnología

Abstract:

This research work deals about the importance of science and technique in the initial formation of the Physical Culture professional with a focus related to games for the labor in the Program Educa tu Hijo in the physical activity that children develop. The objective shows a trend towards appreciating the scientific impact and the technology in the focus related to games of the student of Physical Culture. Different theoretic methods were used such as, the analysis and synthesis, and the systemic - structural to structure actions and as empiric method: the observation. These actions will make possible the raising of the students´ knowledge on the physical activity in the Program Educa tu Hijo.

Key Word: initial formation; games formation; focus related to games; Physical Culture; science; technology

Introducción.

El avance del mundo moderno en la ciencia y la tecnología trae consigo el desarrollo económico, y social de la humanidad proporcionando una mejor calidad de vida al hombre. Debido a los avances del siglo XXI, las instituciones sociales están llamadas a preservar y desarrollar la cultura, precisando una preparación consciente y sistemática de los profesionales y muy en especial del personal pedagógico, que tan importante papel desempeña en la formación de la personalidad de las futuras generaciones.

Debido a estos avance las instituciones educativas abogan por la formación de los profesionales, la cual ha sido objeto de estudio por diferentes autores e investigadores como son Castiñeras (1999); Santamaría (2000); Gato (2003), Alonso (2004); Manes (2005); Marin (2006); Mendoza (2007); Oroceno (2008); Robert (2009); Martínez (2010); (Briones (2016); Silva (2017) entre otros, confiriéndole gran valor e importancia a la formación de los profesionales para la educación.

Otros autores como Esteva (1986) y Villalón (1998 y 2003) han tratado la formación del maestro primario y preescolar a través del juego donde Villalón (1998) piensa que la formación lúdica es considerado como una dimensión de la formación profesional del maestro primario y se define, como un sistema de procesos y actividades que tiene la finalidad de propiciar la formación de profesionales de la educación capaces de estimular, promover y dirigir el juego con sujetos de diferentes edades y en contextos diversos.

A pesar de las investigaciones realizadas en esta temática, todavía es insuficiente el trabajo realizado con el profesional de la Cultura Física para lograr un enfoque lúdico para la atención a la actividad física y que este profesional alcance los niveles deseados, ya que la misma ha sido tratada desde la formación psicopedagógica en el maestro primario y como una pedagogía lúdica en centros de cultura religiosa y de escuela primaria.

Los resultados obtenidos en esas investigaciones no agotan aún todas las áreas de atención al Programa Educa a tu Hijo, como es el caso del desarrollo de la actividad lúdica, campo en el que han habido algunos intentos de abordar la problemática.

Se ha demostrado que en la práctica los profesionales de la Cultura Física no utilizan todas las potencialidades que les brindan los contenidos para realizar las adecuaciones curriculares que permitan la consolidación de la actividad física juego, en las diferentes edades y contexto social, lo que no le permite del todo su desempeño profesional.

Las observaciones en el escenario donde se desarrolla la labor del licenciado en cultura física y la recopilación de información emitida por los profesores pudo corroborar las insuficiencias en su

desempeño profesional, lo que ha quedado reflejado en la práctica educativa donde poseen pocas habilidades y capacidades para dirigir la actividad lúdica en la etapa preescolar.

- ✓ Escasos recursos para la comunicación educativa y la poca educación de los valores a través de la actividad del juego que desarrollan en la sociedad y en la edad temprana y preescolar.
- ✓ Escasas habilidades para propiciar, planificar y elaborar materiales didácticos para la enseñanza de la actividad lúdica.
- ✓ La insuficiente preparación para desarrollar una labor lúdica adecuada con las diferentes edades.
- ✓ Poca motivación profesional.
- ✓ No se identifican con su sentido de la labor pedagógica que desempeñan.
- ✓ Insuficientes medios de comunicación para obtener información sobre la importancia de los juegos y así de como desarrollar la actividad lúdica.

El desarrollo de la ciencia y la técnica trae consigo aspectos positivos y negativos en la formación inicial de los profesionales y en especial en los profesionales de la Cultura Física, el cual tiene limitaciones desde los puntos de vista sociales, económicos y culturales, lo que le impide desarrollar un proceso exitoso en sus cuatro esferas de actuación, por lo que se hace cada vez más importante perfeccionar el proceso de formación inicial del profesional de la Cultura Física, a partir del desarrollo de la sociedad.

De ahí que el objetivo de este estudio sea valorar el impacto de la ciencia y la tecnología en la formación lúdica de los estudiantes de Cultura Física.

El tema tratado constituye una línea priorizada en el ámbito de las investigaciones pedagógicas, y particularmente dentro de la Educación por el Ministerio de Educación y el Instituto Nacional de Deporte Educación Física y Recreación. (INDER)

Desarrollo

El Estado cubano se encuentra en constante proceso de cambios y transformaciones y es precisamente gracias a la esencia de los estudios de Ciencia Tecnología y Sociedad (CTS) se puede tener una visión mucho más amplia del conocimiento científico en busca de resolver las diferentes problemáticas que emanan de las necesidades del desarrollo social, al respecto Jover (2007^a p. 35) planteó: Constituyen una importante área de trabajo en la investigación académica, política, y educación. En este punto se trata de entender los aspectos sociales del fenómeno científico y tecnológico, tanto en lo que respecta a sus condiciones sociales como en lo que atañe a sus consecuencia sociales y ambientales.

Al respecto (Balart 2000 p.47) expresó: La ciencia no es solo un sistema de conceptos, proposiciones, teorías, hipótesis, [...] sino también una forma específica de la actividad social dirigida a la producción, distribución y aplicación de conocimientos acerca de los objetos de la naturaleza y de la sociedad. Considera que se presenta como una institución social, como un sistema de organizaciones científicas cuya estructura y desarrollo se encuentra estrechamente vinculados a la economía, la política, los fenómenos culturales, las necesidades y posibilidades de la sociedad actual.

Se hace necesario destacar que varios autores cubanos se acogen en la definición de Ciencia en el sentido de considerarla como: un conjunto de ideas sobre la naturaleza que permiten describirla y sobre todo, hacer predicciones sobre lo que va ocurrir, es la síntesis suprema de la práctica; comprende todos los fenómenos de la realidad; proporciona un conocimiento verdadero de la esencia de los fenómenos y procesos que trascurren en la naturaleza y la sociedad; como forma de la conciencia social; es el producto supremo de razón humana, enmarcando su esfuerzo y poderío.

Para Jover (1990) la ciencia también se presenta como una profesión debidamente institucionalizada, portadora de su propia cultura y con funciones sociales muy bien definidas.

Este autor caracteriza la ciencia como un sistema de conocimientos, una actividad que se desarrolla en busca de conocer lo desconocido, es decir definiciones, métodos, producción y otros elementos importantes, la ciencia es el instrumento que le permite el avance de la sociedad, siendo este el resultando de la actividad de numerosas generaciones, revelándose la interacción de la ciencia con la sociedad y de la ciencia con el individuo en el desarrollo social.

Se hace evidente, entonces que, como la ciencia, la técnica ha experimentado profundas transformaciones en su evolución; ha pasado por un proceso de diferenciación y especialización que ha dado lugar a la tecnología la cual constituye una forma de la técnica que se basa estructuralmente en la existencia de la ciencia.

Para (Jover 2007b p.56) tecnología se define como: técnicas industriales de base científica, y también la define como complejos técnicos promovidos por las necesidades de organización de la producción industrial, que promueve a su vez nuevos desarrollos de la ciencia.

Los avances en la ciencia, la tecnología y la sociedad, trajo consigo el desarrollo de actividades que el hombre necesitaba estar preparado para vivir, partiendo de la comunidad primitiva hasta la actualidad, entre las actividades que se desarrollaron conjuntamente con la ciencia está el juego para la formación del nuevo hombre.

En la era moderna eminentes pedagogos comprendieron la importancia del juego para la adquisición de potencialidades educativas de los niños escribiendo obras relacionadas con esta actividad como Montagne, y Juan Jacobo Rousseau; apareciendo los juegos en los programas de Educación Física como medio fundamental para la etapa preescolar. En la medida que la ciencia y la técnica han ido avanzando, estos se aplican a la Educación Física dándole mayor importancia a los juegos, por su trascendencia en el desarrollo psico – físico de los participantes.

El pedagogo cubano el Doctor Alfredo. M. Aguayo también le concedió gran importancia e interés a la actividad lúdica, por tanto, Watson (2008) en tal sentido destacó que el juego constituye un motivo y factor de desarrollo en la educación integral del individuo que puede y debe utilizarse en todas las enseñanzas de la escuela.

Los juegos responden a cada sociedad humana, a las diferentes agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años, por lo que se debe tener presente el doble carácter biológico y social, que determina la ejecución de una amplia gama de juegos; los mismos tienen un valor extraordinario en la formación de la personalidad de convicciones morales, son cualidades que contribuyen a dotar al individuo de lo necesario para su mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad, a través del juego se adquiere el concepto e conciencia social.

El juego es un tipo peculiar de actividad lúdica que tiene un gran significado formador y educativo en la vida del hombre; es el único tipo de actividad que está al alcance de los niños y responde a su necesidad de ser activo y es la actividad fundamental en el programa Educa a tu Hijo.

Garrido (1988) El juego crea todas las condiciones para que se manifieste la necesidad natural de la actividad que tiene el niño y le proporciona las vivencias más reales y vitalmente importantes.

Para Hernán, Echeverri & Gómez (2009a) la lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.

El juego es el principal tipo de actividad de los niños de edad preescolar. A medida que el niño se desarrolla cambian los juegos y el papel que desempeñan en el desarrollo psíquico, es sin lugar a duda, un fenómeno único que puede tener diferentes manifestaciones pero que siempre está muy vinculado a la vida y educación de las nuevas generaciones.

Por otro lado, la lúdica la entiende como “una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. Hernán, Echeverri & Gómez (2009b).

A propósito, el proceso formativo en Cuba fue radicalmente modificado en su base, este proceso se concibió teniendo como finalidad la formación de un hombre nuevo, cuyo rasgo esencial consistía en su emancipación respecto a los resultados y premisas de la vida social. Es decir, se trataba de formar un hombre altamente activo y participativo en la sociedad, para lo cual contara con los medios físicos, espirituales y materiales indispensables.

El proceso de formación lúdica profesional, es considerado como una dimensión de la formación profesional del maestro primario y se define, como un sistema de procesos y actividades que tiene la finalidad de propiciar la formación de profesionales de la educación capaces de estimular, promover y dirigir el juego con sujetos de diferentes edades y en contextos diversos (escuela, familia y comunidad fundamentalmente), desde la integralidad del proceso de enseñanza aprendizaje, para lo cual requiere de una formación especializada, basada en conocimientos teóricos, metodológicos y experienciales acerca de la actividad lúdica. Tiene un carácter organizado, dialéctico, interactivo y multifactorial, donde la unidad de lo afectivo y lo cognitivo centra su dinámica y efectividad (Villalón, 2003).

Por ende, en esta formación es necesario un enfoque lúdico por los avances de la ciencia y la tecnología, para Alcedo & chacón (2011) el enfoque lúdico es las actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego.

El enfoque lúdico tiene en su eje al juego. Para Alba & Remón (s.f.) es una actividad que permite al sujeto, en relación interactiva con el objeto, resolver la contradicción entre las necesidades que aumentan vertiginosamente y las posibilidades reales para satisfacerlas, sirviéndose de los conocimientos previos, la imaginación, la inventiva, la creatividad, la investigación y los mediadores; como el estudio y el trabajo, por sus potencialidades instructivas y educativas, el juego persigue la preparación del hombre para la vida, por tanto es importante enfoque lúdico en la formación de los profesionales.

Por tanto, Chirino (2002) en su tesis doctoral la formación inicial del profesional de la educación, es entendida como el proceso de apropiación de conocimientos, habilidades, valores y métodos de trabajo pedagógico que prepara al estudiante para el ejercicio de las funciones profesionales pedagógicas y se expresa mediante el modo de actuación profesional que va desarrollando a lo largo de la carrera.

El reto que enfrentan los profesionales de la Cultura Física con el avance de la ciencia y la tecnología en nuestras diferentes esferas de actuación es buscar vías o soluciones que nos permitan un perfeccionamiento en nuestra educación según las exigencias planteadas en nuestro proyecto social.

El avance de la ciencia trae consigo impacto negativo y positivo de la tecnología información y la comunicación. (TIC)

Impacto negativo de la TIC.

- El dominio y el acceso de la tecnología de la información y la comunicación facilita, directamente el sedentarismo, e indirectamente la obesidad en la población infantil.
- El niño ha sustituido en gran medida el juego motriz popular y las practicas motoras tradicionales por juegos y actividades con móviles, consolas de videos, ordenador, plataformas lúdicas de carácter tecnológico (Play Station).
- La calle como espacio lúdico y motriz ha desaparecido prácticamente y no han sido sustituido por otras de su mismo sesgo, sino ocupadas por otras relacionadas con las tecnologías de la información.
- El sistema educativo vigente la escuela y el colectivo docente no tienen procesos pedagógicos previstos, ni recursos didácticos adecuados, ni procedimientos satisfactorios para abordar este reto académico.

Impacto positivo de la TIC.

- Propicia la aplicación de los resultados científicos del deporte y su uso en el amplio sistema curricular de la Educación Física.
- Facilita un proceso de formación autodidacta.
- Instrumento cognitivo y para procesar la información.
- Constituye una herramienta eficaz para mejorar el rendimiento académico.
- Constituye un medio didáctico para el aprendizaje.
- Propicia un acceso directo a la información.

En el proceso de formación están presentes una serie de factores objetivos pero no se puede dejar de tener presente los de carácter subjetivo, es decir el sistema de influencias educativas organizadas; precisamente la actividad educativa dirigida sistemáticamente garantiza de una forma más sólida la formación y el desarrollo del individuo.

Por tanto, prestar atención a la formación inicial de los profesionales, adquiere una connotación cada vez mayor, en un mundo dinámico como el actual, permanentemente sometido a múltiples y acelerados cambios.

La formación profesional no solo se debe conformar por un conjunto de conocimientos en un breve período de tiempo, pensar y actuar de manera crítica e independiente debe ser su meta, dado que los adelantos tecno científicos aumentan vertiginosamente, de lo que se infiere la necesidad de enseñar una metodología de trabajo sobre la base del autoaprendizaje.

Por formación inicial se entiende la primera instancia de preparación para la tarea en la cual se trabajan los contenidos básicos que otorgan la acreditación para la práctica profesional docente, posibilita el desarrollo de competencias propias del ejercicio profesional en los diferentes niveles del sistema educativo. Parra (2002).

El enfoque lúdico es un proceso que le va a permitir al profesor de Cultura Física tener un mejor desempeño, dirección, organización y planificación de las actividades del juego a desarrollar en las diferentes esferas de actuación: Educación Física, Entrenamiento deportivo, Cultura Física Terapéutica y la Recreación a través del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la actividad física en la comunidad, donde el juego debe tener un carácter educativo, de enseñanza, de formación de valores y conocimiento, lo cual requiere de un formación básica especializada, la cual tenga en cuenta los conocimientos teóricos – prácticos, donde debe estar presente lo afectivo – volitivo para lograr una mejor dirección del trabajo.

Muestra y metodología

La presente investigación se realizó con estudiantes de la facultad de Cultura Física del Municipio Santiago de Cuba, que se encuentran cursando el 3er año de la carrera del curso regular diurno. Se tomo manera intencional al grupo 301CRD.

En el desarrollo de la investigación y dada la lógica seguida en la solución de las tareas planteadas se utilizaron diferentes métodos, Análisis y la síntesis. Sistémico – estructural – funcional, observación, encuestas a estudiantes, entrevistas a profesores, criterio de especialistas.

Resultados del diagnóstico

Escasas las asignaturas que brindan las características con una formación lúdica la atención de la actividad lúdica (juego) en el Programa Educa a tu Hijo; es insuficiente la preparación que reciben para dirigir la actividad física en el programa Educa a tu Hijo; son pocos los tipos acciones que se acometen en la preparación de los profesores para el conocimiento de los estudiantes del Programa “Educa a tu Hijo”.

No se realiza una práctica fomentada en la etapa preescolar; poco conocimiento por partes de los estudiantes de las características fisiológicas y psicologías de los niños en la etapa preescolar por lo que no saben que juego de movimiento desarrollar para lograr el desarrollo

motriz de los niños y que particularidad del enfoque lúdico adquirir ya que no se expresan en su modelo aspectos que la distinguan siendo importante en esta etapa, según los momentos actuales de ciencia y tecnología.

Por lo que las funciones de la ciencia en la Cultura Física están dirigida a adquirir nuevos conocimientos como vía para fortalecerla, mediante la búsqueda de soluciones transformadoras para:

- El sistema curricular
- Los programas de enseñanza.
- La Planificación desarrollo y control de la Cultura Física.
- La formación de los profesionales.

El profesional de la Cultura Física un profesional del perfil amplio según el plan de estudio D, capaz de actuar en los diferentes campos de la Cultura Física : Educación Física, los Deportes, la Cultura Física Terapéutica y la Recreación Física necesita de esta formación lúdica porque en estas diferentes esferas de actuación va a trabajar con diferentes edades y grupos, donde debe tener presente las características psicológicas y biológicas para la realización de las clases, a los cuales le va a enseñar la importancia y la necesidad del juego para la vida, ya que a través del mismo el profesor de cultura física va desarrollar y mejorar la habilidades motrices básicas y las capacidades físicas condicionales, coordinativas y de flexibilidad.

Darle solución a estos problemas solo es posible en una sociedad como la cubana, en la que existe una voluntad política del Estado, donde se tiene como principal recurso al ser humano, y donde se pone la ciencia en función de ello, los cubanos hacemos realidad la reflexión martiana de que “Se han de conocer las fuerzas del mundo para ponerlas a trabajar (...) el hombre a de aprender a defenderse y a inventar”.

Por lo que se hace necesario proponer las siguientes acciones para mejorar esta formación inicial profesional con un enfoque lúdico:

1. Fortalecer el trabajo de las disciplinas del ejercicio de la profesión con un enfoque lúdico para el trabajo en el Programa Educa a tu Hijo predominando en la disciplina Teoría y Práctica de la Educación Física.
2. Proponer una estrategia pedagógica en los programas de la disciplinas del ejercicio de la profesión para desarrollar el enfoque lúdico a partir de acciones con un carácter lúdico e integrador.
3. Proponer un folleto de capacitación con orientaciones metodológicas, con aspectos teóricos y prácticos para el desarrollo de la formación lúdica en el futuro licenciado en Cultura Física.

4. Desarrollar la Práctica Laboral Investigativa en la enseñanza preescolar y así favorecer el desarrollo de un enfoque lúdico en la formación inicial del profesional de la Cultura Física.
5. Planificar desde los departamentos del ejercicio de la profesión un sistema de acciones integradas con orientaciones metodológicas donde el centro de atención sea la actividad lúdica, donde fortalezca el enfoque lúdico.
6. Planificar en los planes de trabajo de los colectivos de año actividades con orientaciones metodológicas que contengan o propicien la formación lúdica en el estudiante de la Cultura Física.

Análisis de los resultados.

Con el fin de valorar las acciones para mejorar esta formación inicial profesional con un enfoque lúdico, se encuestaron 6 especialistas de la facultad de cultura física con experiencia laboral de ellos 1 Doctor en Ciencias de la Cultura Física y Profesor Auxiliar, dos Máster en Actividad Física en la Comunidad, dos Profesores Asistente y Máster en Actividad Física en la Comunidad y un profesor Licenciado en Cultura Física, dos con más de 20 años de trabajo, uno con más de 20 años laboral dos entre 10 y 15 años de experiencia y uno con 10 años en la materia.

Especialistas	Categoría Docente	Categoría académica	Años de experiencias	% de los especialistas
Profesores (2)	Auxiliar	2 Máster	20 años	33,3%
Profesor (1)	Auxiliar	1 Doctor	Más de 20 años	16,6%
Profesores (2)	Asistente	Máster	Entre 10 y 15 años	33,3%
Profesor (1)	Asistente	Licenciado en Cultura Física	10 años	16,6%

Se tuvieron en cuenta indicadores para evaluar la efectividad de las acciones ellos son:

- Muy adecuado
- Adecuado
- Poco adecuado
- No adecuado.

Criterio de especialistas

El 100% de los especialistas coinciden como muy adecuadas las acciones en su actualidad y su valor científico porque responden al contexto actual de la universidad y en el que desarrolla la formación de los profesionales de la Cultura Física.

En su totalidad afirman que las acciones puestas en práctica posibilitaran una formación inicial con un enfoque lúdico para su trabajo futuro con los juegos en la etapa preescolar la cual es necesaria, por lo que es importante el enfoque lúdico.

Cuatro de los especialistas, que representa el 66,6 % son factibles las acciones y son muy adecuadas para la contribución del enfoque lúdico en los estudiantes durante su formación. Los otros dos especialistas, el 33,3 % son valoradas de importante e interesantes en el proceso de la formación inicial del profesional de la Cultura Física por lo que la consideran adecuada la propuesta; pero la misma es considerada muy adecuada.

	Muy adecuado		Adecuado		Poco adecuada		No adecuada	
	()	%	()	%	()	%	()	%
Nivel Científico	(6)	100%	0	0%	0	0%	0	0%
Factibilidad	(4)	66,6%	(2)	33,3%	0	0%	0	0%
Actualidad	(6)	100%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	(16)	88,8%)	2	(11,1%)	0	0%	0	0%

Conclusiones.

Después de las valoraciones y críticas realizadas, a lo largo del trabajo ha permitido en sentido general que la formación de los profesionales y en particular la de los licenciados en Cultura Física es un instrumento valioso para no perder nuestra identidad cultural y enfrentar los problemas del mundo actual.

Los referentes teóricos facilitaron concretar las relaciones existentes en la formación inicial en el profesional de la Cultura Física y la necesidad de utilizar vías para el proceso de su enfoque lúdico.

La formación lúdica del estudiante de Cultura Física se debe realizar bajo una concepción pedagógica sustentada en un enfoque desarrollador para adquirir los recursos necesarios para

desarrollar un sistema de conocimientos y habilidades que tributen al perfeccionamiento del mismo.

Referencias Bibliográficas.

- Alba, D & Izaguirre R. (s.f.) El Enfoque Lúdico de la resistencia desde la clase de Educación Física en la Educación Médica Superior. Cuba. p.p.5. ID: 991.
- Alcedo, Y & Chacón C. (2011) El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover El Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria saber. Revista Multidisciplinaria Del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente, vol. 23, núm. 1, p.72 Universidad de Oriente Cumaná, Venezuela.
- Castro, D. F. (2000) Ciencia, Innovación y Futuro. La Habana.
- Chirino, R. M. V. (2002) Perfeccionamiento de la formación inicial Investigativa de los Profesionales. Tesis Presentada en opción al Título de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto superior pedagógico Enrique José Varona. La Habana. Cuba.
- Garrido, L. (1988) Psicología. Editorial Deportes. La Habana.
- Hernán, J & Gómez J G (2009) Lo lúdico como componente de lo pedagógico , la cultura, el juego la dimensión humana, Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación, pp. 3.
- Núñez, J. J. (1990) Ciencia, Cultura y desarrollo social, t.1.Editorial de la Universidad de Camagüey.
- Núñez, J.J. (2007) La Ciencia y la tecnología como procesos sociales. Editorial Félix Varela. La Habana.
- Parra, V. I. B. (2002) Modelo didáctico para contribuir a la dirección del desarrollo de la Competencia didáctica del profesional de la educación en formación inicial. Tesis Presentada en opción al Título de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto superior pedagógico Enrique José Varona. La Habana. Cuba.
- Villalón, G. G. (2003) Estrategia pedagógica para la formación lúdica del maestro primario. Tesis de Doctorado. Santiago de Cuba. ISP. Frank País García.
- Watson, B. H. (2008). Teoría y Práctica de los Juegos Editorial Deporte. La Habana.