

El juego: una estrategia de fortalecimiento educativo para reinterpretar el quehacer innovador del educando

Claudia Teresa Domínguez Chavira

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

claudiadominguezch@gmail.com

Resumen

El presente material de discusión surge como producto de dos investigaciones. Una de ellas realizada en la Universidad Autónoma de Coahuila, en el programa doctoral de Ciencias de la Educación en el 2009 donde se evidencia la correlación tan significativa que existe entre el juego y el aprendizaje, los procesos del pensamiento, la sociabilidad y el equilibrio emocional, y otra en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez que aborda al juego como una estrategia de fortalecimiento educativo utilizada para la reinterpretación del quehacer escolar en el 2010. Con los resultados de ambos estudios, esta propuesta pretende incidir en la conceptualización del máster en educación espacial, sobre el cómo llevar al aprendiz a alcanzar los objetivos de la educación de manera innovadora, preponderando como foco atencional al juego. Donde se plantea como objetivo que los y las egresadas adquieran los conocimientos y las habilidades necesarios para analizar, argumentar, debatir y reinterpretar en torno al juego como un factor significativo que influye en el aprendizaje; igual mente sobre las acciones lúdico pedagógicas que el docente deba ejercer para lograr las competencias escolares óptimas en los alumno. Ha realizado en Ciudad Juárez, en el estado Chihuahua, México.

Palabras Clave Juego, Aprendizaje,

Introducción

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano; ya que éste permite las funciones básicas de la maduración psíquica. Si bien, "la cognición ha aportado una gran plasticidad adaptativa al ser humano, sigue siendo la vida emocional el cimiento sobre el cual se sustenta el psiquismo" (González 1999). Actualmente resulta incuestionable que la emotividad es un factor fundamental en la toma adecuada de decisiones (Gordillo, 2011). A partir de ello resulta imprescindible que la educación actual, se apoye en la evolución psicológica del juego infantil, siguiendo las fases de su desarrollo, incluyendo al aspecto lúdico como parte de la formación integral.

La importancia del juego es reconocida desde la antigüedad como un elemento altamente culturizante revisando su origen podemos llegar a dilucidar su contribución para con la especie humana (Huizinga 1968). El juego es inherente a lo humano, donde hay humanidad hay juego., esto es algo que los antropólogos han descubierto, y al observar la correlación existente entre el juego y la infancia, podemos considerar como fundamental el papel de ambos a lo largo de la historia tanto en la construcción del individuo como en el de la sociedad por lo que se infiere que el desatender esta habilidad superior, repercute en un lento y poco fortalecido potencial de desarrollo.

En base en el criterio anteriormente mencionado, se propone que la Maestría en Educación Especial con enfoque comunitario de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez incorpore acciones tendientes a fortalecer el estudio del conocimiento del

componente lúdico del desarrollo humano como aporte a cabalidad de la aplicación de los principios rectores del marco legal del juego como potencializador del desarrollo humano ya resulta muy provechoso la aplicación de programas hacia una educación compensatoria que aporte equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez para favorecer el desarrollo la inteligencia, la cuál es una condición previa para aprender mediante un aprendizaje activo, basándose para ello en la reeducación lúdica para cubrir de manera intencionada y formal cada una de las etapas de juego denominado infantil.

Desarrollo

La calidad con que se aborda y el nivel de análisis en el estudio del desarrollo evolutivo del juego durante la infancia por parte del adulto en general, pero de manera particular, por parte de los estudiantes de la maestría en educación especial de la UACJ provoca que las estrategias didácticas que se elaboran para la atención, educación y tratamiento de las personas con Necesidades Educativas Especiales, descuiden las carencias y desfases que éstos presentan en este componente fundamental para el desarrollo integral, equilibrado y auto sostenido del ser humano.

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria que aporte equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez, para ello se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro/a que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego.

El juego como instrumento potencializador del aprendizaje cognitivo, afectivo y social presenta cinco principios fundamentales: significatividad, funcionalidad, utilidad,

globalidad y culturalidad. Estos principios le permiten al individuo vincular adecuadamente la relación existente entre pensamiento y experiencia para lograr la conexión de manera significativa con su contexto real, al favorecer la instauración de la función simbólica y con ello el surgimiento interno del símbolo.

La capacidad lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil. Esta contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del hombre en cualesquier etapa de su vida. La capacidad lúdica se ve desarrollada a partir de la articulación de las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, provocando así contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje, desbloquear aquellos conflictos que pudieran estar limitando su pensamiento al crear nuevas rutas mnemotécnicas hacia una solución adaptativa, es decir provocar conexiones neuronales atípicas y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos para convertirse en instrumentos más eficientes en el desarrollo de los procesos de aprendizaje así como en la creación de un entorno gratificante.

El principio de significatividad. El juego está lleno de significado por que surge con motivo de procesos internos y que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada (Eisen G.1994. págs. 251-259), esto debido a que en los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente y el juego llega a desarrollar el conocimiento que se necesita para conectarse de manera significativa con los retos con los que ellos se encuentran en la vida. (Marcos, 1985).

La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello el surgimiento interno del símbolo (Bruner, 1984 p. 219), logrando aumentar la capacidad del pensamiento humano. Así el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes

naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y mapas de la organización de su personalidad. El juego promueve la adquisición del concepto de la regla (en su aspecto cognitivo y afectivo) que tanto tiene que ver con el nacimiento del juicio ético y la autonomía social en el niño, dado que por medio del juego los niños empiezan a comprender como funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubriendo que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben de acatarse (Vygotsky 1982).

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, afectiva y social del niño y es necesario para un desarrollo integral, ya que permite las funciones básicas de la maduración psíquica al ser la actividad lúdica una función simbólica cuya meta es la manifestación creativa de la representación común (Lee, 1977).

El juego simbólico es la aparición o surgimiento de un yo modificable a las necesidades del individuo., por lo tanto, al fallar la adquisición y utilización de la función simbólica, ya sea por causa de una discapacidad o deficiencia o bien como consecuencia de la no cobertura en las etapas del juego, esa nulidad de experiencias emocionales producidas en cada una de las etapas lúdica repercute de manera negativa desfasando su competencia social y académica. Por lo que se advierte la importancia en su maduración personal y la necesidad de potencializar en la infancia la práctica del juego espontáneo para que pueda lograrse los niveles adecuados en cada etapa evolutiva.

El principio de funcionalidad. El juego al ser el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa, (Vygotsky 1962, 1978), que permite eliminar de manera inconsciente aquellos bloqueos que le impiden un cambio de actitud mental, logrando durante el juego la innovación efectiva en los rastros mnemónicos del cerebro humano.

El juego es un instrumento facilitador del desarrollo afectivo, al poseer como característica una triple dimensionalidad de habituación lúdica: negativa, positiva y catártica. La condición del estado psicológico que provoca el juego en las personas, influye de manera importante en sus emociones, al potencializarlas de manera natural y espontánea. La Cognición y la Emoción son procesos mentales superiores, a través de ambos procesos los seres humanos interactúan adecuadamente con el mundo, memorizando, resolviendo problemas, discerniendo sobre una situación, comunicando y reflexionando., ambos tienen que ver con la percepción, la atención y la memoria., sin embargo tanto el proceso de cognición como el de la emoción son entidades diferenciables entre sí aunque estrechamente relacionadas en los individuos.

El proceso cognitivo se lleva a cabo en el sistema nervioso central, exclusivamente en el neocórtex, que es el área pensante del cerebro, este proceso presenta diversas posibilidades de bloqueos o interrupciones., es decir diferentes obstáculos que entorpecen la conectividad neuronal para que el proceso de enseñanza- aprendizaje se de de manera eficaz. El proceso de la emoción se lleva a cabo en el sistema límbico, específicamente en la amígdala, localizada en el área frontal del cerebro, condiciona de forma fundamental la respuesta a estímulos temerosos y a estímulos agradables, es decir elabora la memoria emocional, y cuando esta es afectada por las emociones del sujeto y estas resultan negativas, se produce una pérdida de control de las emociones, al desencadenar en el sistema límbico del cerebro una reacción antes de que la información llegue al área del cerebro pensante; perturbando así la capacidad de retener en la mente datos esenciales para el desempeño eficaz de tareas, y si a ello se le suma la tensión de elegir entre dos o más opciones, la motivación por la toma de esa decisión, disminuye la capacidad creativa de la persona para provocar pensamientos inteligentes.

Filogenéticamente el sistema nervioso se ha estructurado como un sistema que permite a la especie responder en forma más compleja y adaptativa a las exigencias del medio.

Así, al contrastar la neuroanatomía de la emoción y la neuroanatomía de la cognición es posible observar que en la equidistancia entre el sentir y el pensar, la emoción guía el comportamiento y esta conexión es básica para la toma de decisiones adecuadas e inteligentes en la vida (elemento fundamental para la supervivencia), debido a que cuando se produce una pérdida de control de las emociones, se desencadena en el sistema límbico del cerebro una reacción antes de que la información llegue al área del cerebro pensante.

El principio de utilidad. El juego al reforzar la motivación (soporte entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido el binomio juego-aprendizaje alcanza un status holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y, si aprendes, ganas.(Andreu y García , 2010 pág. 124).

La estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica, es confirmada en la evolución del juego que se va dando en el individuo al cubrir desde los más elementales juegos senso-motrices a complejos juegos de reglas y competencias., La relación adecuada existente entre pensamiento y experiencia se da a través del juego creativo en la mente, de ahí que *la psicología cognitiva insista en el papel del juego en el desarrollo personal como* mediador en la enseñanza para fijar con mayor facilidad los contenidos enseñados, *al permitir al alumno* captar la atención y motivación para involucrarse de manera autónoma, dinámica y creativa en su propio proceso de aprendizaje (Bronfenbrenner, 1987).

El principio de globalidad. El juego permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y a experiencias diversas a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa, pues surge como consecuencia de la imitación diferida (es en ese imitar, que se produce la asimilación de

las situaciones y de las relaciones que se observan al partir de los modelos concretos datos), impulsando la creación de campos de acción para que el niño o la niña organicen sus conocimientos sobre el mundo y sobre los otros, al permitir desarrollar el conocimiento que se necesita para conectarse de manera significativa con los retos con los que ellos se encuentran en la vida al lograr experimentar el sentido de poder que surge de tener control y facilitar desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje, al descubrir en un espacio y un tiempo a salvo, que se es competente para solucionar de manera creativa los diversos problemas que se presenten a través del establecimiento de metas, de experimentar sentido de éxito y la asociación a través del placer. (Piaget 1932, 1946, 1962, 1966).

El principio culturalidad. El juego es para los humanos una importante herramienta culturizante, un vínculo generacional, pues en los primeros años, el juego es desarrollado en compañía del adulto, estableciéndose una relación con este que conlleva la formación de vínculos afectivos, adquiriendo la actividad lúdica de este modo una significación social (Hall,1904).

El juego presenta un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo a comprender, aceptar, respetar y algunas veces hasta transformar las reglas que hacen posible una convivencia armónica y pacífica. (Bruner y Garvey 1984), Los juegos de los niños constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida y son importantes porque enseñan alegría cuando se practica y para quienes la practican, por que arrancan de la pasividad y colocan a la persona en situación de compartir con otros, brindando un buen clima de encuentro, una actitud distendida de (Sutton-Smith y Robert 1964, 1981); revelan torpezas de un modo que no duele descubrirlas, cambian los roles fijos en un grupo, son un constante mensaje de vitalidad que se graba en quienes lo realizan.

El juego no es componente privativo de la niñez, no existe un juego infantil sino una manera y un modo infantil de interpretar y responder a la realidad, el juego es adquirido por imitación, los niños imitan el juego del adulto al imitar el juego generacional de vivir. Una inadecuada atención a la necesidad lúdica del ser humano traerá como consecuencia trastornos de dependencia y enajenación en la conducta, lo cual es una condición para que un individuo quede atrapado en la alienación que esta acción con lleva, sin que ningún crecimiento interior contribuya a su desarrollo personal.

La noción de juego desempeña un papel importante en varias teorías, ya sean psicológicas, antropológicas, filosóficas, pedagógicas e incluso económicas y políticas, al relacionar juego y cultura como dispositivos de control éticos para ordenar al cuerpo social, debido a que en todas las culturas el juego ha fungido con un doble rol, como un factor socializante y como fundamento agonal que evidencia el instinto gregario del ser humano (Vygotsky 1933, 1966).

Desde los tiempos prehistóricos el juego se ha utilizado como medio de auto expresión y exploración del universo. La importancia del juego es reconocida desde la antigüedad como elemento culturizante, revisando su origen podemos llegar a dilucidar su contribución para con la especie humana: El juego es inherente a lo humano. Donde hay humanidad hay juego. Esto es algo que los antropólogos han descubierto, y al observar la correlación existente entre el juego y la infancia, podemos considerar como fundamental el papel de ambos a lo largo de la historia tanto en la construcción del individuo como en el de la sociedad.

Actualmente los maestros, en particular aquellos que se desempeñan dentro de la educación especial requieren adquirir los conocimientos y las habilidades lúdico-pedagógicas necesarias para reinterpretar, analizar, argumentar y debatir los principales fenómenos que inciden en éxito escolar. Por ello se plantea la siguiente interrogante de

investigación: ¿El valor socio-psico-pedagógico del juego se encuentra desvalorado por parte docente de educación especial, al considerarlo con baja utilidad didáctica? Por lo que el objetivo general de la investigación se propuso establecer criterios de capacitación para los estudiantes de la Maestría en Educación Especial con un enfoque comunitario de la UACJ que aborden la importancia que reviste el juego respecto al desarrollo de acciones transformadoras para la construcción de un saber pedagógico como aporte al conocimiento.

Resultados

La hipótesis planteada afirma que el valor socio-psico-pedagógico del juego se encuentra depreciado por parte del docente de educación especial, al considerarlo con baja utilidad didáctica. La investigación ha arrojado la siguiente información respecto a cuatro de las setenta variables analizadas.

En la variable **Desarrollo Cognitivo**: ¿Cuán importante consideras que es el juego respecto al desarrollo cognitivo en el niño? La información obtenida nos arroja un porcentaje del **9.55**, lo que se traduce como alta mente importante.

Respecto a la variable **Actividad Lúdica** ¿Qué tanta importancia reviste la actividad lúdica para el maestro de grupo que atiende las necesidades educativas de los niños?

Se obtiene una puntuación del **7.56**, lo que se traduce como bajo nivel de importancia.

Por otra parte la variable **Valor Pedagógico**: ¿Cuán importante consideras que es el valor pedagógico del juego? Las respuestas arrojan una puntuación del **9.50**, que se traduce como bastante importante.

A su vez, la variable **Interés Docente**: ¿Qué tanto interés existe en el maestro frente a grupo de utilizar actividades lúdicas como una estrategia metodológica para acceder a conocimientos formales en el salón de clases? Se obtiene un **4.23**, es decir poco interés.

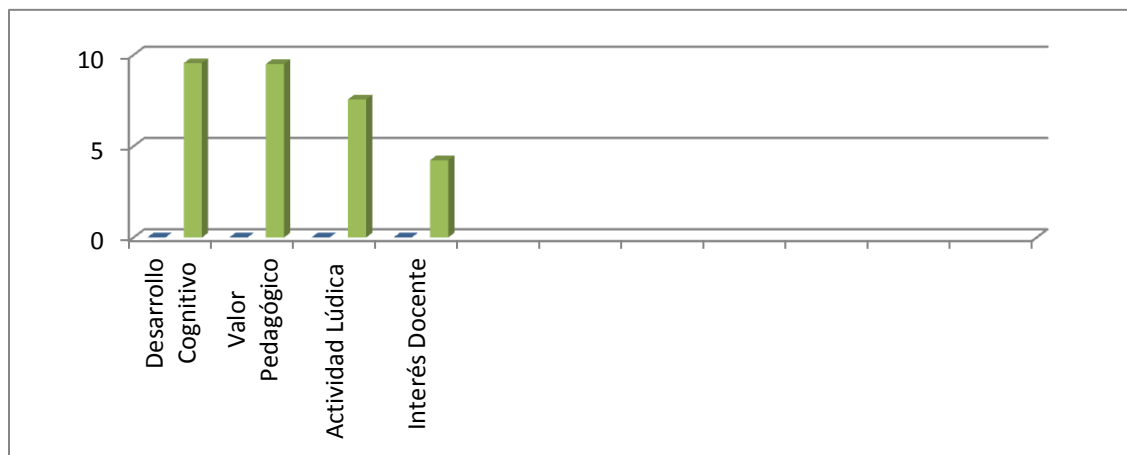


Tabla 1.1 Promedio de respuesta al medir el interés y la importancia pedagógica del juego que demuestran poseer los alumnos de posgrado de la UACJ.

Como proceso de aprendizaje en la comprensión del fenómeno estudiado, se decidió modificar las situaciones didácticas de las asignaturas de Problemas Epistemológicos de la Estimulación Temprana y de Didáctica Diferencial.

De las cuatro semanas que implica cada módulo en la Maestría de Educación especial, se decidió trabajarlo de manera intercalada, en dos de ellas se implementó la metodología propuesta por el Modelo Pedagógico de la UACJ visión 2020 y para las otras dos con actividades cien por ciento lúdicas en relación al juego de reglas y juego de competencias. El nivel de impacto logrado en la actitud, motivación y aprendizaje de los discentes ante el abordaje de los contenidos resultó altamente significativo.

PROPUESTA DE ACCION EMPLEADA

- 1.- Se formaron nuevos equipos de trabajo.
- 2.- Se asigno al azar un capitulo del material a analizar a cada equipo.
- 3.- Cada equipo elaboro un juego de mesa para que sus compañeros de grupo abordaran los contenidos del libro.
- 4.-Un integrante por cada equipo se encargaba de indicar las reglas del juego y evaluar el desempeño de sus compañeros de grupo en base a lo siguiente:

Criterios utilizados para valorar el nivel de participación de los alumnos en la actividad de análisis a los libros analizados:

- I.- El alumno se involucro y participo en la actividad
- II.- El alumno fue tolerante y respetuoso con sus compañeros
- III.- El alumno mostro dominio del tema
- 4.- Los equipos se rotaban cada veinte minutos para participar en los juegos.
- 5.- Cada equipo evaluó la efectividad del juego de mesa en base a lo siguiente:

Los criterios utilizados para valorar los productos elaborados por cada equipo en la actividad de construir un juego que sirva como material didáctico para el análisis de los textos empleados como bibliografía fueron:

- 1.- Creatividad
- 2.- Originalidad
- 3.- Nivel de reto
- 4.- Que tan atractivo y divertido es el juego
- 5.- Nivel de complejidad
- 6.- Laboriosidad

- 7.- Cobertura para abarcar los contenidos
- 8.- Manejo de la información
- 9.- Pertinencia
- 10.- Coherencia

Valores asignados para la evaluación de la actividad.

0= No, 1= Poco, 2= Generalmente, 3= Absolutamente, 4= Supera Lo Esperado

RESULTADOS DE LA PROPUESTA DE ACCION

RESULTADOS:

3=10.0

11=9.0-9.9

2= 8.0-8.9

1= 6.9

PRIMEDIO

9.14

Moda= 9

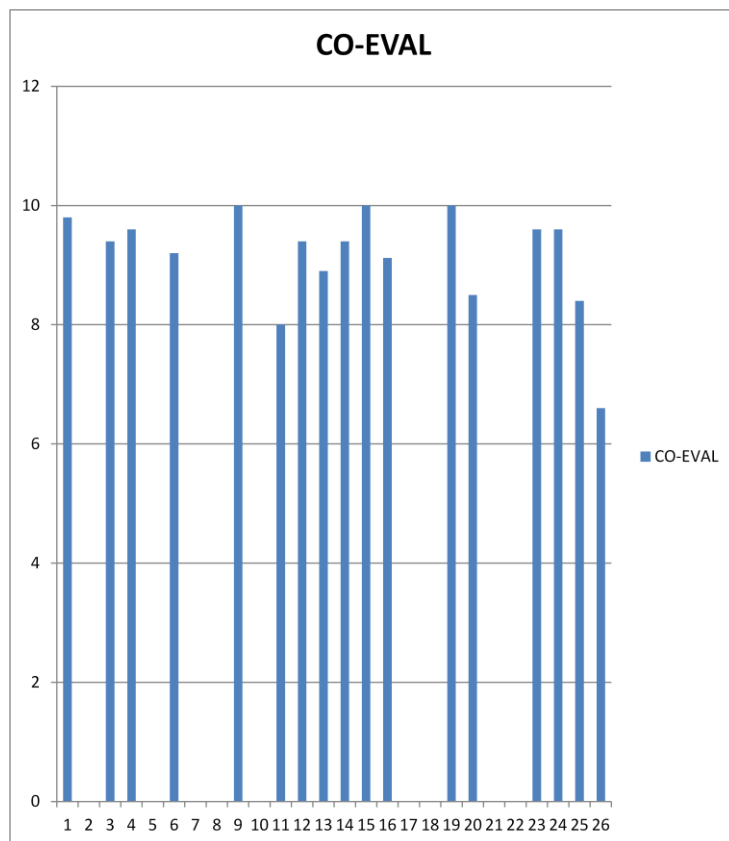


Tabla 2. Calificaciones otorgadas por los mismos estudiantes a sus compañeros de grupo. De los veintiséis alumnos que participaron en la actividad, tres de ellos obtienen en máximo puntaje otorgado (10 puntos), once de ellos obtienen entre 9.0 y 9.9 puntos, a

dos alumnos se les otorgan 8 puntos y solo uno alcanza 6.9 puntos. De lo anterior se obtiene un promedio de valoración de 9.14 puntos.

RESULTADO 2

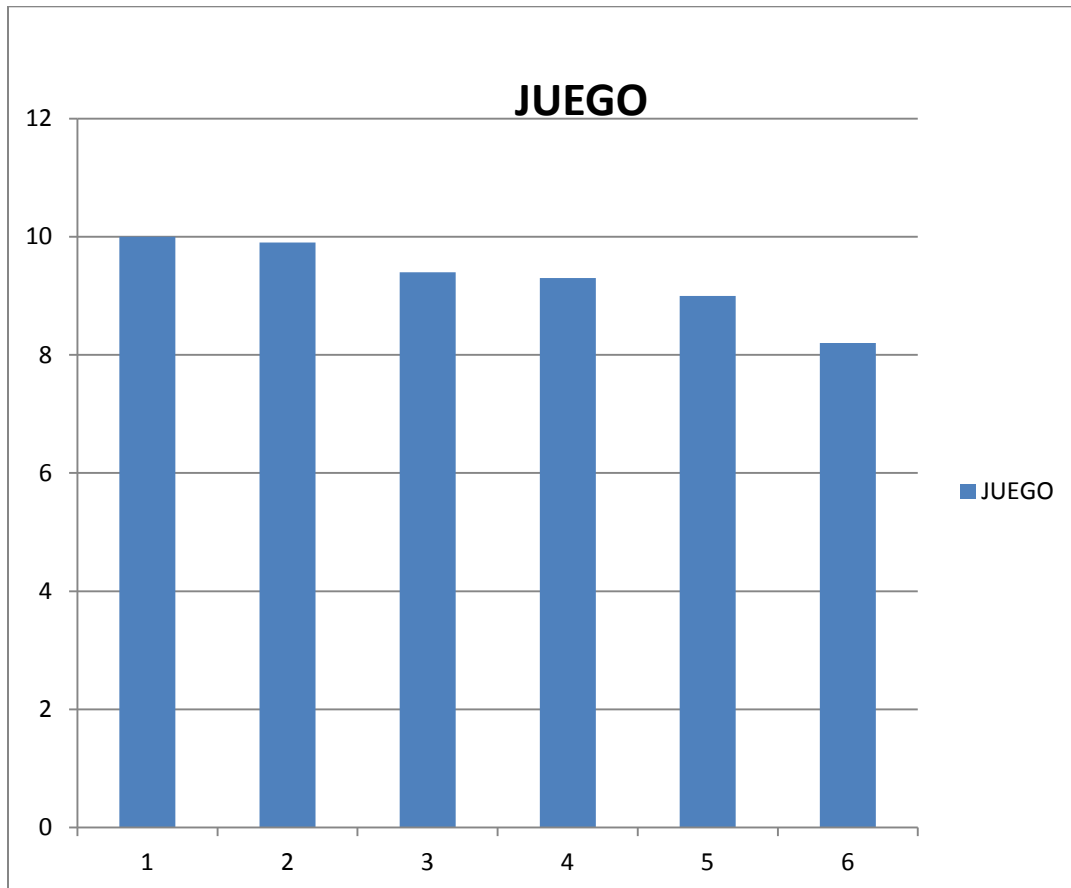


Tabla 3. Puntaje de calificación otorgada por co-evaluación respecto a valorar el nivel de aprendizaje alcanzado.

Una vez realizada la etapa de co evaluación, se procedió a elaborar una base de datos para posteriormente realizar el análisis estadístico correspondiente. El resultado obtenido, evidencia que el nivel de impacto académico de la estrategia empleada es de 9 puntos, es decir muy significativo; pero sobre todo superior al alcanzado con estrategias menos lúdicas. Por lo anterior expuesto se recomienda que los docentes , en particular aquellos que se desempeñan dentro de la educación especial adquieran durante su formación los

conocimientos y las habilidades lúdico-pedagógicas necesarias para reinterpretar, analizar, argumentar y debatir los principales fenómenos que inciden en la inclusión escolar.

Conclusion

La importancia de sazonar las situaciones didácticas con actividad lúdica es realmente remunerativa. Las actividades lúdicas y en específico aquellas que son producidas por el juego o por el arte producen un impacto altamente significativo en el aprendizaje.

Bibliografía

- Andrés, T. (1991). *Juegos, juguetes y ludotecas*. Madrid: Pablo Montesino.
- Andre, M.A. Y García, M. *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. I Congreso Internacional de español. Universidad Politécnica Valencia (España) - IES La Moreria, Mislata, Valencia. Rescatado el día 02 06 2013 en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Ángeles, M. Y García, M. (2000). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos. Amsterdam.
- Bhom, D. y Peat, F. (1978). *Ciencia, Orden y Creatividad*. Las raíces creativas de la ciencia y la vida. Ed. Kaidos. Barcelona. España.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Cambridge, Ma. , Harvard University Press.
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Compilación de José Luis Linaza. Madrid: Alianza.
- ABALLO, V.E. (1993) Manual de 1:3-9.
- Capponi, R. (1987). *Psicología de la inteligencia, en Psicopatología y Semiología Psiquiátrica*. ed. Santiago. Ed. Universitaria.

- Clark, A. (1990). *Microcognition. Philosophy, Cognitive Science, and Parallel Distributed Processing*, Bradford/MIT Press, Cambridge, Mass.
- Cratty, B. (1984). *Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan*. México: Pax.
- Cuervo, C. (1988). *Nuevos modelos conceptuales de la comunicación humana: el modelo pragmático*. Síntesis de la conferencia presentada ante la Asociación Colombiana de Fonoaudiología y Terapia del Lenguaje, Bogotá.
- Dicaprio, N. (1986). *Teorías de la Personalidad*. Traducción Ana Ma. Plascencia Guerrero. Ed. Mc.Graw-Hill Segunda Edición.
- Domínguez, C. (2010) *La actividad lúdica como estrategia potencializadora del desarrollo humano*. UAdeC.
- Decroly, O. y Monchamp, E. (1986). *El juego educativo*. Madrid: Morata. 2ª ed.
- Eisen, G. (1994). *Brain chemistry, the endocrine system and the question of play*. Communication and Cognition. Vol. 27(3) .
- Gonzalez, J. (1999). *Neuro biología de la inteligencia emocional*. Cuadernos de neurociencia, universidad católica de Chile. Rescatado de http://escuela.med.puc.cl/publ/cuadernos/1999/pub_10_99.html, en fecha 02-06-2006.
- Gordillo, F. (2011). *Emoción y toma de decisiones: teoría y aplicación de la Iowa gambling task*. Revista electrónica de psicología Iztacala. UNAM. Rescatado de www.journals.unam.mx/index.php/rep/article/download/.../23285 el día 2006 2013.
- Hall, S. (1904). *Adolescence*. Nueva York. Appleton.
- Huizinga, J. (1954, 1996 1968) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Lázaro, A. (1990). *El juego en el desarrollo del niño*. Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias. nº 35: 83-92. Madrid: CITAP.
- Lee, C. (1977). *The Growth and Development of Children*. Londres. Logman. (Trad. Cast: Crecimiento y madurez del niño. Madrid. Narcea, 1984.)
- Luria, A. (1979). *El papel del lenguaje en el desarrollo de la conducta*. Editorial Cartago, Buenos Aires.

- Marcos, Ma. (1985-1987). La actividad lúdica en la edad preescolar: su influencia en la educación cognitiva. Universidad Pontificia de Salamanca.
- Ortega, R. (1991). *Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil*" Infancia y aprendizaje. nº 55: 87-102.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Pescetti, L. (1996). *Taller de animación musical y juegos*.. Libros del rincón de la SEP México.
- Piaget, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. Barcelona. Fontanella.
- Piaget, J. (1966). *Response to Sutton - Smith. Psychological Review*, Nº 73, pp. 111-112.
- Piaget, J.(1946). *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica.
- Sutton - Smith, B. y Roberts, J. M. (1981). *Play, games and sport*. En H. C. Triandis y A. Herron: *Handbook of Cross – Cultural Psychology*. Vol. 4. Boston. Allyn & Bacon Inc.
- Rodríguez, F. J. (1993). *La literatura y el juego*. . En ANDRÉS TRIPERO, T. (comp.): *Juegos, juguetes y ludotecas*. Madrid: Pablo Montesino.
- Vygotsky, L.S. (1982). *El desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Vygotsky, L. S. (1982). *El papel del juego en el desarrollo*. Barcelona. Crítica.
- Wolff, W. (1953). *La inteligencia, en Introducción a la Psicología*. Ed. México. Fondo de Cultura Económica.

Currículo del autor:

Autor: Claudia Teresa Domínguez Chavira

Preparación Profesional:

- Doctora en Ciencias de la Educación
- Especialidad en Educación Especial.
- Maestría en Terapia de Juego
- Licenciada en Educación

Desempeño Profesional:

- Docente Investigadora de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
- Directora General del Centro de Aprendizaje Integral CAIP.