

Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis *Una contribución a la causa de los niños.*

Elia Ana Bianchi Zizzias

Fuente: http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/index.htm

La madre acaricia a su bebé, lo acoge en un ámbito de ternura. Así se teje, sutilmente, la urdimbre maternal que es, al mismo tiempo, situación existencial y proyecto de vida. Hay un juego primigenio, el diálogo gestual permite percibir una primera relación plena de contenido y gracia.

Un niño pequeño trata de encajar unas formas en un juguete. Una y otra vez comienza su tarea. Las piezas giran en sus manos hasta que, pacientemente, logra ubicarlas. En cada intento de exploración, su gesto pasa de la atención a la frustración, del enojo a la satisfacción. Se establece entre el niño y el objeto lúdico una relación especial y significativa. El niño observa, explora, descubre. Primeros desafíos en su aprendizaje de vida.

La niña camina con los zapatos de su mamá. Lleva de la mano a su muñeca preferida, gastada y querida. La gracia de su andar indica la seriedad de su esfuerzo. La muñeca tiene nombre y por lo tanto entidad afectiva. Acuna a su muñeca y hace que se duerma. Lo lúdico se expresa en esa imitación de las experiencias cotidianas que la niña vivencia mientras afirma su identidad en su contexto de vida.

Un grupo de niños está muy ocupado en la construcción de un rompecabezas.

Exploran, comparan, construyen. En sus ojos hay curiosidad y a la vez satisfacción. Se ha creado un clima pleno de sentido. Las dificultades se resuelven con alegría y con entusiasmo van completando la figura compartida.

En las múltiples relaciones lúdicas que observo hay experiencias de vida, aprendizaje espontáneo. Este es el punto de partida de mi reflexión pedagógica.

Rescatar el juego como actividad existencial del ser humano y convertirlo en la mejor estrategia didáctica es el objeto de mi investigación. Intento proponer un enfoque renovado y a la vez de síntesis, sobre la situación de enseñanza-aprendizaje, entendida como una actividad ambiental, en la que el educador y el educando se relacionan para interactuar en un clima lúdico.

Presentamos algunos principios y hechos que justifican la necesidad de construir una **Pedagogía Lúdica**.

- *El juego es un modo de ser existencial del hombre y de los animales superiores.*
- *El juego como actividad creadora sólo se da a nivel humano.*
- *Arte, Ciencia y Religión son a menudo juegos serios*
- *El juego es la primera trama de la urdimbre maternal.*
- *El hombre juega creativa y libremente.*
- *El niño aprende jugando (Experiencia vivencial).*
- *El juego abre horizontes de posibilidades.*

Si aceptamos estas premisas, la lectura de la realidad nos plantea un verdadero dilema, pues, por otra parte, resulta evidente

- *La disminución de la capacidad lúdico-creativa del niño en el nivel de escolaridad primaria, del adolescente y del adulto.*
- *La dificultad de la familia para crear ámbitos de juego.*
- *La actitud de los docentes frente a las actividades lúdicas.*
- *La separación/división entre juego y trabajo.*

- *La creciente agresividad/violencia de los niños y los adolescentes.*
- *La soledad del niño.*
- *El avance de una tecnología lúdica roja (Videojuegos, máquinas electrónicas, la realidad virtual, etc.) con lenguajes de violencia.*
- *El incremento de las patologías socioculturales*

Estas son algunas de las variables que debemos resolver, familia y educadores, en el complejo mundo en que vivimos al final del milenio.

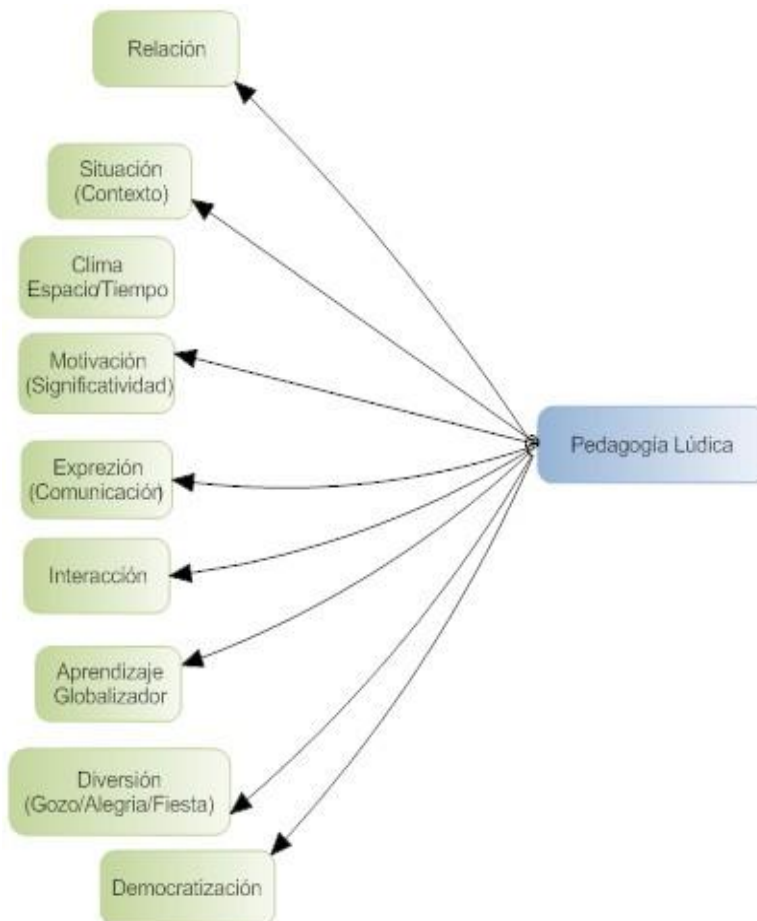
La **Pedagogía Lúdica** se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, sostengo la necesidad de repensar con profundidad la importancia del **juego y del clima lúdico**, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica.

La Filosofía contemporánea otorga al juego y a la actividad lúdica un lugar destacado que responde a la valoración cada vez más alta y necesaria de la **creatividad**. (1)

Para comprender el sentido del juego hay que partir de una concepción relacional-dinámica de la realidad. Esta se nos revela en toda su complejidad (multidimensionalidad) a partir de un método de abordaje vivencial-conceptual. Las múltiples variables que componen lo real -su cambio continuo- sólo pueden ser percibidas globalmente con una actitud de inmersión y apertura, permanente juego de relaciones, que posibilitan la comprensión de nuevos y variados horizontes.

Todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global / integral / motivadora y significativa a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos. Pues bien, todo juego es creador de campos de posibilidades, abre caminos / horizontes, permite el riesgo, la oportunidad, el desafío. Jugar es ser capaz de vivenciar la trama existencial en una constante apelación/respuesta.

La **Pedagogía Lúdica** emerge como resultado intencional de múltiples caminos / vías:



Para la Pedagogía Lúdica -el juego, actividad creadora- se convierte en una función educativa plena de sentido y significación. Dota de una singular ductilidad al educando/jugador que "se juega", se implica, en una experiencia libre y creadora. Le permite apelar, imaginariamente a su entorno y responder con nuevas acciones.

Esto lo forma /capacita para asumir nuevos roles, cambios, complejidad y desafíos. Al poner en práctica la espontaneidad, le permite ser lo que es capaz de ser y hacer y proyectarlo. Jugar -"entrar en juego"- nos compromete globalmente, generando una tensión relacional / lúdica que nos posibilita recrear ámbitos de encuentro y ejercitar la libertad.

El abordaje pedagógico del juego es complejo. Desde una perspectiva antropológica, el juego se fenomeniza (se muestra) como una actividad creativa esencialmente humana. Actividad que relaciona al hombre con los otros y con su entorno "relación primigenia" o "urdimbre constitutiva", al decir de Rof Carballo (2).

Huizinga en su obra "Homo Ludens" ubica al juego en los comienzos de la cultura. El hombre primitivo crea y juega con figuras y metáforas. El marco de la cultura primitiva es un campo de juego. Arte, ciencia y religión son, a menudo, campos de juego. (3)

Schiller se plantea en la Carta 15 de su obra "Cartas para la formación estética del hombre" el tema de la seriedad del juego: "...entre todas las disposiciones del hombre es justamente el juego, y sólo el juego, el que lo hace completo y despliega de una vez su doble naturaleza." (4)

La relación lúdica supera el esquema sujeto-objeto:

"Que sea el juego en todo su alcance no puede llegar a saberse mediante un esfuerzo especulativo, mediante la reflexión subjetiva del jugador. Tal conocimiento sólo se alumbra en el seno mismo de la experiencia lúdica en el cual interactúan fecundamente -Jugador y Juego- vistos como dos campos de realidad.

El jugador es un campo de posibilidades de acción reglada por normas lúdicas. El juego es un campo de acción con sentido.

Conocimiento de lo que es el juego, experiencia del juego, creación de ámbitos lúdicos: he aquí aspectos complementarios de un acontecimiento complejo. Del análisis de esta complejidad se desprende que el Juego es profundamente serio, porque ostenta un modo de ser relacional, dador de sentido" (5)

La **Pedagogía Lúdica** propone desde esta fundamentación relacional, la necesidad de organizar un contexto/ambiental, que se incorpore como una categoría pedagógica: el **Clima Lúdico**.

En sentido general, clima es el ámbito de variables e interrelaciones que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje.

El conjunto de variables e interrelaciones que configuran el clima puede categorizarse en tres dimensiones: social, física y contextual.

El clima lúdico es un ámbito de alegría y encuentro en el que podemos convivir, participar y expresarnos libremente.

Nos permite:

- Jugar creativamente
- Comunicarnos con facilidad
- Crear vínculos de amistad entre personas que comparten vivencias, intereses y necesidades.

La **Pedagogía Lúdica** valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran la situación de enseñanza-aprendizaje y que dan sentido y significado a todas las variables que intervienen en el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo son, en suma, mediadores en el proceso de aprendizaje. En el cual, los sujetos -educadores y educandos- crecen en la interacción comunicativa y en las experiencias realizadas.

El permanente juego de apelación / respuesta, implicación / libertad, individualidad / sociabilidad, entusiasmo / dificultad, constituyen situación que permite aprendizajes significativos.

Las importantes contribuciones de la psicología contemporánea a las teorías cognitivas del juego nutren, también, el marco teórico de la Pedagogía Lúdica.

Jean Piaget estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego. La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores. (6)

Desde la teoría socio-cognitiva, Vygotsky considera que el juego, como una forma particular de actuación cognitiva espontánea que refleja el proceso de construcción del conocimiento y organización de la mente, tiene su origen en la influencia que ejerce el marco social sobre el Sujeto.

El origen del juego es para Vygotsky, como para Piaget, la acción, pero mientras que para éste, la complejidad organizativa de las acciones, da lugar al símbolo; para Vygotsky es el sentido social de la acción lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos. (7)

La noción de **aprendizaje significativo**, no sólo está ligada a los esquemas conceptuales previos que el niño trae, sino también, a la de familiaridad (en lenguaje, situaciones, entorno cultural) y a la de interés (motivaciones, necesidades y relaciones del sujeto que aprende).

Del sentido de lo vivido emerge para el sujeto la significación de lo real. Las Pedagogías activas de este siglo, descubren que el niño no es un adulto en miniatura, ni un objeto pasivo. Vuelven a considerar a Rousseau, para el que enseñar es justamente, no enseñar, sino dejar al niño que se forme a sí mismo. Las escuelas de Montessori, Decroly, Cousinet o de Freinet tienen, a pesar de sus diferencias, un mismo propósito: basar los aprendizajes en la actividad del niño, dando importancia al juego en los diversos estadios de su maduración. La nueva pedagogía es global en la medida que atiende integralmente al niño.

"La nueva Pedagogía no va de lo sencillo a lo complejo, sino de lo ejecutado a lo reflexionado, de lo global a lo analítico, con la clara conciencia de una necesidad previsoras de una inevitable temporalización en el respeto al funcionamiento del espíritu al nivel de adaptación cualitativa con que se encuentre; con el sentimiento de que la educación intelectual, no sabría desarrollarse sin el contexto físico, afectivo y social de la que ella sólo forma parte y de la que se nutre". (8)

El desarrollo afectivo-relacional-social es, sin lugar a dudas, en componente básico de todo aprendizaje conceptual. En este ámbito, la **Pedagogía Lúdica** pondera el valor de la **ternura**, como otra de sus categorías pedagógicas.

La **ternura** -entendida como un ámbito afectivo-donador de sentido permite al niño sentirse acogido, amparado, considerado. Facilita también la inhibición de sus impulsos agresivos.

En estos tiempos en los que la agresividad y la violencia crecen de manera espectacular y desorbitada, potenciar la ternura nos parece necesario.

"La violencia se presenta ante el hombre contemporáneo como su problema fundamental. O por lo menos, como el problema "clave" junto con la toxicomanía, la pérdida de fe en los valores superiores, el erotismo dislocado, etc. pero en realidad, en el centro de todos ellos" (9)

La **ternura** implica para los aprendizajes vivenciales la confianza necesaria, la seguridad que brinda al niño la posibilidad de expresarse espontáneamente.

Desde la perspectiva pedagógica, la **ternura**, humaniza la relación educativa enriqueciéndola con una actitud de generosa entrega y servicio.

En síntesis, la Pedagogía Lúdica se constituye como un marco teórico fundante de una práctica educativa que tiene como ejes la actividad lúdica del niño, el juego como estrategia de aprendizajes significativos en un Clima lúdico dador de sentido. En este ámbito de encuentro, situado en un contexto complejo, las variables que convergen en el acto didáctico se interrelacionan dinámicamente: espacio, tiempo, comunicación, libertad, creatividad, ternura y alegría, constituyendo el clima adecuado para organizar situaciones de enseñanza-aprendizaje que permitan al niño aprender y crecer.

De la Teoría a la Práctica: la Transferencia didáctica. Los educadores se enfrentan al dilema y desafío que significa **compatibilizar las Teorías / Modelos / Estilos** que fundamentan teóricamente el hecho educativo con la **práctica docente** en contextos concretos; armonizar las propuestas políticas-técnicas con el acto didáctico y finalmente, la posibilidad de acceder a los conocimientos y poder aplicarlos en el aula. (Perfeccionamiento).

En consecuencia, el problema se plantea en el nivel de la **transferencia didáctica, esto es, en el de la relación entre teoría y práctica.**

Este tema nos preocupa particularmente, porque es la "zona de conflicto" donde suele producirse la separación entre los modelos didácticos y la práctica educativa.

En el marco de la **Pedagogía Lúdica** planteamos la organización de un **Currículo integrador**, que se diseña sobre la base de los principios y categorías pedagógicas enunciados anteriormente.

El Currículo escolar es la organización del conjunto de aspectos, dimensiones y ámbitos a abordar en el trabajo sistemático educativo.

El Currículum integrador es una organización **global, integrada, funcional y consensuada**:

1. **Globalidad** : marco total organizacional del hecho educativo. Puede ser interpretada en tres niveles interrelacionados:

a. Como **marco total**. Este nivel tiene que ver con el Proyecto Institucional y su diseño curricular, que debe ser elaborado como una estructura dinámica, donde cada uno de sus elementos guarden relación, sentido y comunicación entre sí y con el contexto.

b. Como **metodología globalizada** (ciclo/aula). Acciones interdisciplinarias de los equipos docentes que programen sus actividades siguiendo una orientación integradora.

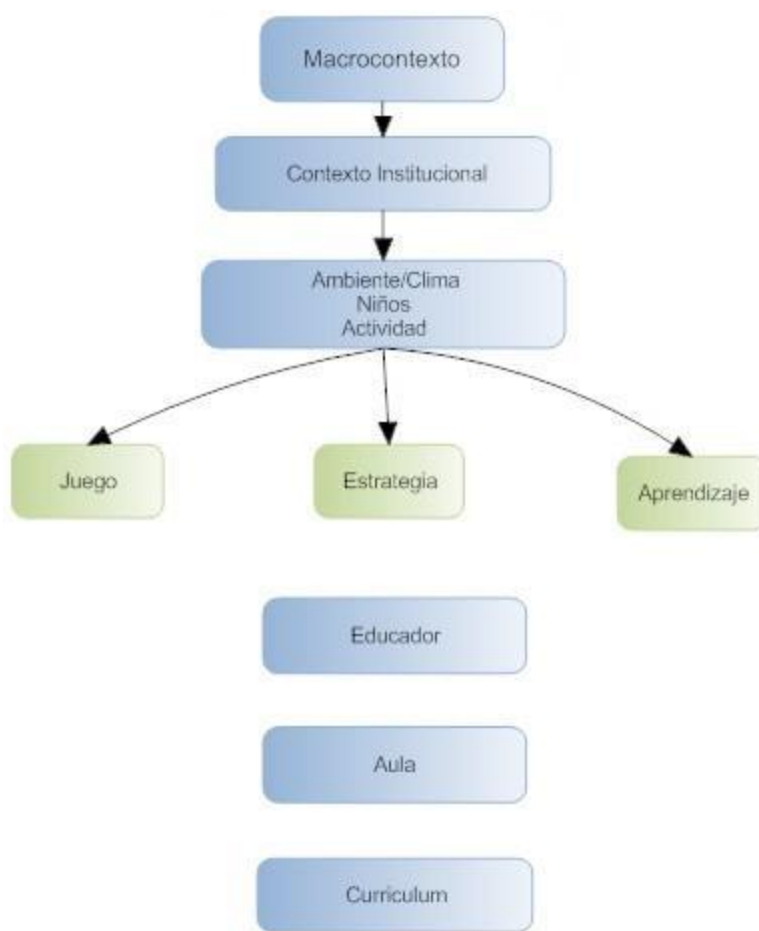
c. Como **experiencia de aprendizaje** que realiza el alumno y que se refiere al modo global y estructural del conocer.

2. **Integración**: Relación entre las variables del contexto, los fines / objetivos / logros. Relación entre las variables que constituyen el clima.

3. **Funcionalidad**: Equilibrio y relación entre el Plan/Proyecto Institucional y los Programas/proyectos operativos, entre ciclos y grados, entre los distintos ejes de aprendizaje.

4. **Consenso**: Aceptación, participación y compromiso de la comunidad educativa. Requiere una comunicación eficiente, fluida y clara.

El Currículum integrador se diseña teniendo en cuenta los siguientes ejes:



1. Ambiente/Clima:

Áulico/Institucional.
Motivador/Significativo.
Abierto/Dinámico.
Promotor de oportunidades.
Lugar de comunicación fluida.
Comprometido con el contexto
Consensuado.

2. Niño:

Conocimiento del niño y su ambiente.

Concepción de la vida psíquica como una globalidad donde los aspectos cognitivos (Pensamiento y lenguaje), perceptivos (Sensorio-motriz) y afectivos (Relacional/ social) deben ser comprendidos como una totalidad compleja, dinámica, evolutiva e interactuante en un contexto cultural. El Juego es la actividad principal del niño.

3. Juego:

El Juego se convierte en estrategia en una relación de enseñanza-aprendizaje. A través del juego, el niño desarrolla gradualmente conceptos, habilidades y actitudes. Cualquier contenido curricular-conceptual, procedimental o actitudinal-puede ser transferido mediante el juego. Condiciones de las estrategias lúdicas: motivadoras, significativas, dinámicas, oportunidad para el descubrimiento y la creatividad, participativas.

4. Aprendizaje:

Existe aprendizaje cuando en una experiencia se produce un cambio duradero en las capacidades/aptitudes humanas. El aprendizaje implica el pensar, el sentir y el actuar. Las transformaciones que se producen son cambios en la estructura de la personalidad.

El punto de partida de todo aprendizaje escolar es la consideración de los esquemas cognitivos previos del niño, de sus intereses y necesidades, del grado de significatividad de los contenidos y del clima motivador.

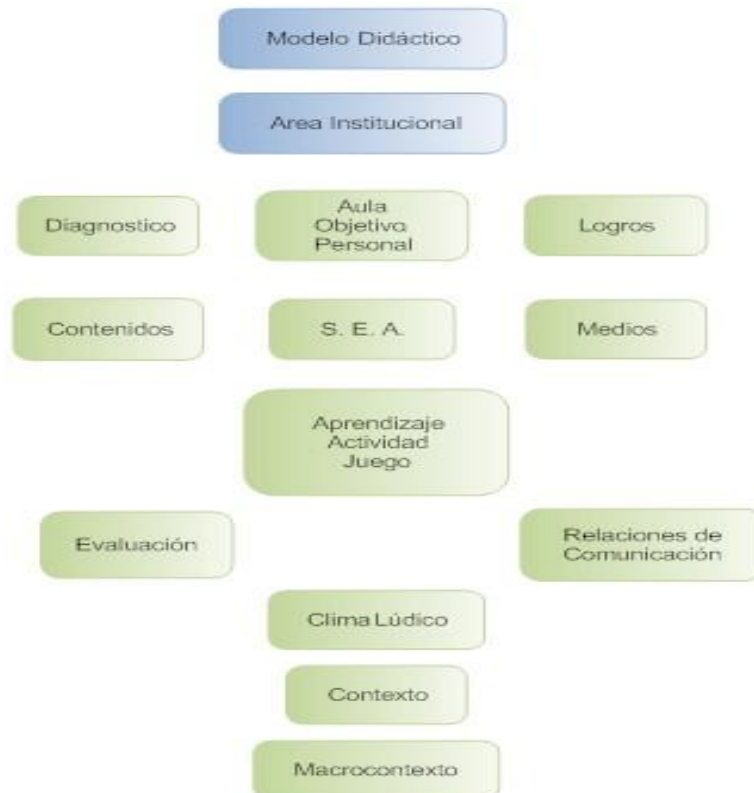
5. Educador:

Actitud de cambio.

Conocimiento y práctica de estrategias lúdicas.

Organizador del Clima lúdico.

El maestro lúdico es un "jardinero de almas infantiles"



En el Modelo Didáctico, la **organización** constituye un elemento muy importante, surge como una necesidad de estructurar/sistematizar las múltiples variables interdependientes de un todo funcional y complejo.

Desde la perspectiva de José Gimeno Sacristán (10) la organización tiene que ser un elemento facilitador de las opciones que se hayan tomado en los demás elementos del modelo.

En el Modelo propuesto, las **actividades de enseñanza-aprendizaje** constituyen el núcleo del proceso educativo.

Las actividades constituyen el campo experiencial de los aprendizajes, por ello, en la selección y organización de los contenidos y las estrategias didácticas, el docente ha de tener en cuenta, no sólo los aspectos funcionales específicos (Qué y cómo trabajar, qué tarea desarrollar en una situación concreta o con un objetivo determinado) sino también, la experiencia global que fundamenta el desarrollo de las estructuras personales del alumno y el modelo de acción que ha puesto en marcha.

En la **organización de las actividades** sugerimos tener en cuenta las siguientes condiciones:

- **Calidad:** las actividades seleccionadas deben contemplar el desarrollo del mayor número de capacidades y aptitudes.
- **Adecuación:** atender a las características de los alumnos: nivel de aprendizaje, intereses, vivencias, ambiente en el que interactúan, tiempo de aprendizaje,
- **Secuenciación:** incluir en las actividades secuencias: individual/grupal, de interior y exterior, de movimiento/reposo, de expansión sensorio-motriz, etc.
- **Motivación:** actividades gratificantes y promotoras de la singularidad creativa de los niños. El Juego es un instrumento óptimo de motivación.
- **Sistematización:** necesidad de programar sistemáticamente las actividades teniendo en cuenta los criterios anteriores.

Elaborar una enumeración de experiencias vivenciales de los alumnos y transferirlas en estrategias didácticas permitirá relacionar significativamente a la escuela con los ámbitos personal, familiar y social.

El Juego tiene una especial importancia en la selección de actividades de aprendizaje del niño. Constituye un ámbito permanente de encuentro, motivación, creatividad, expresión y gozo que no debe faltar en ningún modelo didáctico infantil.

Como transformar una S.E.A. (Situación de enseñanza-aprendizaje) en una S.E.J.A. (Situación de enseñanza-juego-aprendizaje)

I. Características:

1. La relación de enseñanza-juego-aprendizaje es una relación lúdico-expresiva 2. Para organizar una S.E.J.A. es necesario tener en cuenta el clima lúdico.
2. Cualquier contenido-conceptual, procedimental y/o actitudinal, puede transferirse por medio de estrategias lúdicas.

II. Momentos o fases de una S.E.J.A.

1. Motivación / Incentivación: importancia de la actitud docente. Facilitador, promotor y organizador.
2. Exploración: juego exploratorio libre. Oportunidad para curiosear, observar, explorar, investigar situaciones, hechos, materiales.
3. Incorporación: juego dirigido. Participación, interacción, importancia del grupo.
4. Aplicación: momento de la creatividad y del descubrimiento.
5. Expresión: libertad de expresión en todos sus códigos: verbales, gestuales, etc. Construcción de significados compartidos. Importancia del niño como elaborador de signos.
6. Evaluación: conceptualización estimativa de la experiencia realizada y formulación de nuevas posibilidades.

Los principios y fundamentos de la Pedagogía Lúdica y el Modelo Didáctico emergente de esta propuesta educativa, se concretan en la organización de Ludotecas Escolares, unidades educativo-recreativas integradas al currículum del Proyecto Institucional. Están a cargo de Ludotecarios, docentes con un nuevo perfil profesional, que definimos como un especialista en la organización de espacios lúdicos y estrategias de juego. Igualmente, el Programa Ludítizar el Aula, diseña el espacio áulico, como un ámbito de clima lúdico. La comprensión del ambiente como facilitador de los aprendizajes supone dinamismo, libertad, cambio, recursos significativos, en los que el alumno se implica y participa activamente en su creación y construcción, expresándose de múltiples formas.

Citas

- (1) López Quintás, Alfonso. *Estética de la Creatividad*. Ed. Cátedra. Madrid. 1977.
- (2) Rof Carballo, Juan. *Violencia y Ternura*. Ed. Prensa Española. Madrid. 1.977.
- (3) Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Alianza. Editorial Madrid. 1990.
- (4) Schiller, Friedrich. *Cartas Sobre la Educación Estética del Hombre*. Ed. Aguilar. Madrid. 1969.
- (5) López Quintás, Alfonso. *Op. Cit.* pág.71.
- (6) Piaget, J., Lorenz, K., Erikson, E. y otros. *Juego y Desarrollo*. Ed. Grijalbo. Barcelona. 1982.
- (7) Moll, Luis (Comp.) *Vygostky y la Educación*. Aique Grupo Editor. Buenos Aires. 1993.
- (8) Legrand, Louis. *Une methode active pour lécole diaujordihui*. Delachaux et Niestle. Neuchâtel. 1971.
- (9) Rof Carballo, Juan. *Op. Cit.* pág. 333.
- (10) Gimeno Sacristán, José. *Teoría de la Enseñanza y Desarrollo del Currículo*. REI Argentina S.A. Bs. As.1992.

Bibliografía

- ABERASTURY, A. *El niño y sus juegos*. Paidós. Buenos Aires. 1986.
- AEBLI, H. *12 Formas Básicas de Enseñar*. Narcea S.A. Madrid. 1988.
- ALONSO, M. y MATILLA, L. *Imágenes en Acción*. Ed. AKAL S.A. Barcelona. 1990.
- AUMONT, J. *La Imagen*. Ed. Paidós. Barcelona. 1992.
- AUSUBEL, D.; NOVAK, J.; HANESIAN, H. *Psicología Educativa. Un Punto de Vista cognoscitivo*. Ed. Trillas S. A. México. 1990.
- AUSUBEL, D. y SULLIVAN, E. *El Desarrollo Infantil*. Paidós. Barcelona.1983. Tomos I, II y III.
- BALLY, G. *El Juego como Expresión de Libertad*. F.C.E. México. 1986.
- BANDET, J. y ABBADIE, M. *Cómo enseñar a través del juego*. Ed. Fontanella. Madrid. 1983.
- BAUDRILLARD, J. *De la Seducción*. Ed. Planeta. Barcelona. 1989.
- BEAUDOT, A. *La Creatividad*. Narcea S.A. Madrid. 1980.
- BETTETINI, G. y COLOMBO, F. *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Ed. Paidós. Barcelona. 1993.
- BOLLES, R. *Teoría de la Motivación*. Ed. Trillas. México. 1973.
- BREE, J. *Los niños, el consumo y el marketing*. Paidós. Barcelona. 1993.
- BRUCE, V. y GREEN, P. *Percepción Visual*. Paidós. Barcelona. 1994.
- BRUNER, J. *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. Alianza Ed. Madrid. 1989. *Desarrollo Cognitivo y Educación*. Morata. Madrid. 1988.
- CARRETERO, M.; CASTILLEJO BRULL, J. y otros. *Pedagogía de la escuela infantil*. Santillana S.A. Madrid. 1.989.
- CASASUS, J. *Teoría de la Imagen*. Salvat Ed. Barcelona. 1993
- CASULLO, N. (Comp.) *El Debate Modernidad - Posmodernidad*. Ed. El Cielo por Asalto. Buenos Aires. 1993.
- COROMINAS, A. *La Comunicación Audiovisual y su Integración en el Curriculum*. Ed. GRAO. Barcelona.1994.
- CURTIS, J., DEMOS, G. y TORRANCE, E. *Implicaciones Educativas de la Creatividad*. Anaya. Salamanca. 1976.
- CHATEAU, J. *Psicología de los Juegos Infantiles*. Ed. Kapelusz. Buenos Aires. 1958.
- DEAN, J. *La organización del aprendizaje en la escuela primaria*. Paidós. Barcelona. 1993.
- DECROLY, O. *El Juego Educativo*. Morata. Madrid. 1986.
- DEMBER, W. y WARM, J. *Psicología de la Percepción*. Alianza. Ed. Madrid. 1990.
- DE ORELLANA-PIZARRO, L. *El Material del desarrollo Sensorial*. Paidós. Barcelona. 1986.
- DOLTO, F. *La Causa de los Niños*. Paidós. Barcelona. 1994.
- DOT, O. *Agresividad y Violencia en el Niño y el Adolescente*. Ed. Grijalbo. Barcelona. 1988.
- ECO, U. *Apocalitici e Integrati*. Bompiani. Milán. 1964. *Interpretación y sobreinterpretación*. Cambridge University Press. Gran Bretaña. 1995.
- ELKONIN, D. *Psicología del Juego*. Pablo del Río. Madrid. 1980.
- FABRO, C. *Percepción y Pensamiento*. EUNSA. Pamplona. España. 1977
- FERRES, J. *Televisión Subliminal*. Ed. Paidós. Barcelona. 1996.
- GARCÍA, J. y PALOMO, M. D. (Coordinadores) *Contenidos Educativos y Generales en Educación Infantil*. Ed. Aljibe. Málaga. 1994.
- GARCIA SICILIA, J., IBAÑEZ; E. y otros. *Psicología evolutiva y Educación infantil*. Santillana S.A. Buenos Aires. 1989.
- GARVEY, C. *El Juego Infantil*. Ed. Morata. Madrid. 1985.
- GAUTHIER; G. *Veinte lecciones sobre la Imagen y el Sentido*. Ed. Cátedra S.A. Madrid. 1992.
- GIMENO SACRISTAN, J. *Teoría de la Enseñanza y Desarrollo del Curriculum*. REI Ed. Buenos Aires. 1992.
- GOLEMAN, D. *La Inteligencia Emocional*. Javier Vergara Ed. Buenos Aires. 1996.
- GOMBRICH, E. y ERIBON, D. *Lo que nos dice la imagen*. Ed. Norma. Colombia. 1993.
- GOMBRICH, E., HOCHBERG, J. y BLACK, M. *Arte, Percepción y Realidad*. Paidós. Barcelona. 1993.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Alianza Ed. Madrid. 1990.

JUIF, P. y LEGRAND, L. *Grandes Orientaciones de la Pedagogía Contemporánea*. Narcea S.A. Madrid. 1988.

KANIZSA, G. *Gramática de la Visión. Percepción y Pensamiento*. Paidós. Barcelona. 1986.

KAMII, C. y DE VRIES, R. *Juegos colectivos en la primera enseñanza*. Ed. Visor. Madrid. 1988.

LEIF, J. y BRUNELLE, L. *La verdadera naturaleza del juego*. Ed. Kapelusz. Buenos Aires. 1978.

LOPEZ QUINTAS, A. *Estética de la Creatividad*. Ed. Cátedra. Madrid. 1977.

LYOTARD, E. *La Condition postmoderne*. Minit. París. 1979.

MAC LUHAN, M. *The Gutenberg Galaxy*. University of Toronto Press. Toronto. 1963. *Comprender los Medios de Comunicación*. Paidós. Barcelona. 1994.

MALDONADO, T. *Lo real y lo Virtual*. Gedisa Editora. Barcelona. 1994.

MARIN, R., DE LA TORRE, S. (Comp.) *Manual de la Creatividad*. Ed. Vincens Vives, Barcelona. 1991.

MARINA, J. *Teoría de la inteligencia creadora*. Anaya. Barcelona. 1993.

MATTELART, A. y M. *Historia de las teorías de la Comunicación*. Paidós. Barcelona. 1996.

MATURANA, H. y VERDEN ZOLLER, G. *Amor y Juego. Fundamentos olvidados de lo Humano*. Ed. Instituto de Terapia Cognitiva. Santiago. Chile. 1995.

MEDINA, R. y VEGA, M. *El juego en el Aprendizaje Constructivo*. Ed. Braga. Buenos Aires. 1993.

MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenología de la percepción*. Ed. Planeta. Barcelona. 1994.

MOYLES, J. *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Morata. Madrid. 1990.

MOLL, J. (Comp.) *Vygostky y la Educación*. Aique. Buenos Aires. 1993.

NIKITIN, B. *Juegos inteligentes. La Construcción temprana de la mente a través del juego*. Ed. Visor. Madrid. 1988.

OSTERRIETH, P. *Psicología Infantil*. Morata. Madrid. 1993.

PIAGET, J. *Teoría Cognitivas del Aprendizaje*. Morata. Madrid. 1984. *La representación del Mundo en el Niño*. Morata. Madrid. 1984.

Autobiografía. El nacimiento de la inteligencia. Ed. Caldén. Buenos Aires. 1976.

La Construcción de lo Real en el Niño. Ed. Grijalbo. México. 1985.

Seis Estudios de psicología. Ed. Planeta. Barcelona. 1993.

La formación del símbolo en el niño. F.C.E. México. 1965.

PIAGET, J., LORENZ, K. y otros. *Juego y Desarrollo*. Ed. Grijalbo. Barcelona. 1982.

PRIGOGINE, I. *El fin de las certidumbres*. Ed. Andrés Bello. Chile. 1996.

RHEINGOLD, H. *Realidad Virtual*. Gedisa Editora. Barcelona. 1994.

RODRIGUEZ ESTRADA, M. y KETCHUM, M. *Creatividad en los Juegos y Juguetes*. Ed. Pax-México. México. 1992.

ROF CARBALLO, J. *Violencia y Ternura*. Ed. Prensa Española. Madrid. 1977.

SARRAMONA, J. y MEQUES, S. *¿Qué es la Pedagogía?* Ed. CEAC S.A. Barcelona. 1985.

SAEGESSER, F. *Los juegos de Simulación en la escuela*. Ed. Visor. Madrid. 1991.

SOLER FIERREZ, E. *La Educación Sensorial en la escuela Infantil*. Ed. RIALP. Madrid. 1992.

TONUCCI, F. *La Soledad del Niño*. Ed. REI. Buenos Aires. 1994.

Con ojos de maestro. Ed. Troquel. Buenos Aires. 1995.

VYGOTSKI, L. S. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Ed. Grijalbo. Barcelona. 1979.

WINNICOTT, D. *Realidad y Juego*. Gedisa Ed. Barcelona. 1992.

ZABALZA, M. *Didáctica de la Educación Infantil*. Narcea Ed. Madrid. 1987.

ZUBIRI, X. *Inteligencia Sentiente*. Alianza Editorial. Madrid. 1981. *Naturaleza, Historia y Dios*. Ed. Nacional. Madrid. 1978.