

Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia¹

Roles game: a pedagogical strategy for the strengthening of coexistence

DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>

Artículo de investigación. Fecha de recepción: 15/06/2018. Fecha de aceptación: 27/11/2018

Carlos Polo-Acosta²;
María Carrillo-Estrada; María Rodríguez-Barrio; Osiris Gutiérrez-Meriño;
Carmen Pertuz-Guette; Rafael Guette-Granados; Ana Polo-Palacin;
Roque Padilla-Muñoz, Ramiro; Campo, Mileibis Estrada;
Rosa Vergara y Adrián-Osorio³

Institución Educativa Caño de Aguas, sede centro educativo caño de aguas (Colombia)
carisa2122@gmail.com

Para citar este artículo:

Polo-Acosta, C., Carrillo-Estrada, M., Rodríguez-Barrio, M., Gutiérrez-Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Guette-Granados, R., Polo-Palacin, A., Padilla-Muñoz, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R. y Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 869-876. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>

Resumen

La educación ha venido presentando cambios durante su desarrollo, donde los métodos estratégicos utilizados por los docentes en el aula de clases son los elementos fundamentales en el proceso enseñanza mejorando la convivencia. El presente artículo tiene como objetivo fomentar el desarrollo del aprendizaje y mejora de la convivencia de los estudiantes a través del juego de roles como estrategia pedagógica. Se realizó un estudio de tipo cualitativo bajo el modelo de investigación acción, se utilizó una población conformada por cien (100) estudiantes del Centro Educativo Caño de Aguas. Durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación directa, diarios de campo; logrando identificar la problemática presente en la institución. La investigación permitió reconocer la importancia del juego de roles como herramienta pedagógica para fortalecer la convivencia dentro de las aulas de clase, un proceso en el cual el individuo apropia el conocimiento en sus diferentes dimensiones, enfocándose en la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras.

Palabras clave: Convivencia, Estrategia pedagógica, Juegos de roles.

Abstract

Education has been changing during its development, where the strategic methods used by teachers in the classroom are the fundamental elements in the teaching process, improving coexistence. The objective of this article is to promote the development of learning and improve the coexistence of students through role play as a pedagogical strategy. A qualitative study was carried out under the action research model, using a population made up of one hundred (100) students from the Caño de Aguas Educational Center. During the investigative process, techniques and instruments were applied such as direct observation, field diaries; managing to identify the problems present in the institution. The research allowed to recognize the importance of role play as a pedagogical tool to strengthen coexistence within classrooms, a process in which the individual appropriates knowledge in its different dimensions, focusing on the acquisition of habits and the development of motivating activities.

Keywords: Coexistence, Pedagogical strategy, Role plays.

1 Este artículo ha sido derivado del Programa de Fortalecimiento de la Cultura Ciudadana y Democrática CT+I a través de la IEP apoyada en TIC en el Departamento de Magdalena: CICLON

2 Líder del grupo de investigación " más que vencedores".

3 Docentes de la institución Educativa Caño de Aguas, sede centro educativo caño de aguas.

Introducción

El juego de roles es una estrategia que se ha venido utilizando como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia y el desarrollo de los estudiantes debido a que busca que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. Es una forma de representar a través de la actuación las situaciones y realidades que de una u otra forma se viven a diario en el aula de clases. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas pero tienen libertad para pensar, analizar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado, es decir lo representado en el juego de roles sale de forma espontánea y se basa en las situaciones vividas por los estudiantes y los docentes en el desarrollo de las diferentes actividades dentro y fuera del salón de clases (Rodríguez, Chillón, 2014).

El presente proyecto busca determinar las ventajas y contribuciones que nos ofrece el juego de roles como estrategia de enseñanza en el desarrollo de las actitudes y diferentes respuestas de los estudiantes ante las diferentes situaciones que podrían presentarse durante su proceso de formación, como son conocimientos, habilidades y valores que hacen parte del concepto de formación integral que exige una institución para cada uno de sus estudiantes (Fajardo, Cardona, Jara, 2007).

Según Quezada (2011), de acuerdo con Krain & Lantis (2006, p. 396), los ejercicios de simulación, como el juego de roles, “mejoran la experiencia educativa ya que promueven el pensamiento crítico y las

habilidades analíticas, ofreciendo a los estudiantes un nivel más profundo en la dinámica de intercambio político, el fomento de las competencias de comunicación oral y escrita y el fomento de la confianza de los estudiantes”.

La formación de estudiantes es un proceso complejo, que requiere de una serie de condiciones, durante el proceso de formación se requiere tanto de la colaboración directa del docente como la de los estudiantes y los padres de familia. La disponibilidad de herramientas por parte de la institución y el correcto uso, control y manejo de estas, forman parte de la adecuada formación. El proceso de enseñanza-aprendizaje y convivencia va muy de la mano y se ve influenciado por la estrategia que usa tanto la escuela como el docente en el desarrollo y formación del estudiante.

Dentro de las opciones que tiene algunos escritores de libros acerca de posibles estrategias pedagógicas para el desarrollo integral de los estudiantes, se encuentra plasmada la idea de utilizar dilemas morales, juegos de roles, aprendizaje cooperativo, proyectos, aprendizaje a través del servicio, y estrategias institucionales como método estratégico para la mejora de la convivencia y el aprendizaje. Por otra parte también hacen énfasis en cómo se pueden implementar algunas de las estrategias anteriormente mencionadas, en las áreas o cursos disciplinares del currículo. Esto se hace a través de actividades diseñadas con la finalidad de poder alcanzar los objetivos planteados por una organización o autoridad al momento de crear una institución con fines de formación a adolescentes (Chaux, 2014).

Según Arceo, Rojas y Gonzales (2002) de acuerdo con Vendar y Levie (1993), Existen tres aproximaciones que han demostrado ser eficaces para lograr el cambio actitudinal, y estas son: el proporcionar un mensaje persuasivo, el modelaje de

la actitud, y la inducción de disonancia o conflicto entre los componentes cognitivo, afectivo y conductual. Dentro de las metodologías que han demostrado ser eficaces para trabajar con los procesos actitudinales se encuentran el juego de roles y los sociodramas.

Un juego de roles sencillo puede basarse simplemente en la modelación de una situación que se rige por las reglas de interacción y donde cada cual se comporta según el papel que le ha correspondido, asumiendo éste a su real saber y entender, asumiendo las consecuencias de seguir o no las reglas. Así, de cierta forma el estudiante vera las diferentes perspectivas de la situación (Panqueva, 1998).

Juegos de rol y educación

Una vez se tiene claro que este tipo de juegos es una buena estrategia de desarrollo, se puede empezar a analizar hasta qué punto pueden llegar a ser útiles a nivel educativo, antes de empezar, es importante señalar uno de los aspectos más relevantes en la sociedad actual: los cambios que la transforman y que van a suponer retos, especialmente para las nuevas generaciones.

El mundo y la forma de pensar de quienes lo habitamos está cambiando, siempre se ha permanecido en constante cambio, pero en la actualidad este cambio se ha venido aumentando a una velocidad acelerada gracias al avance de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación). (Grande de Prado, García, 2010) La relevancia de las instituciones educativas en nuestra sociedad se fundamenta en que los conocimientos cambian tan rápido que tenemos que reciclar y renovarnos cada poco tiempo. Esto obliga a replantearnos la intervención educativa y a pensar en que se espera para un futuro si las diferentes estrategias no son implementadas de la forma adecuada. (Villamil, 2018).

Las TIC constituyen una auténtica revolución que supera ampliamente por su inmediatez y globalización referentes anteriores como la invención de la escritura, la imprenta o la revolución industrial (Rojas, 2013). Las TIC, representadas por internet como eje vertebrador recorren el planeta rápidamente. El tener acceso a lo que nos brinda las TIC de una forma sencilla, como es vía internet de cierta forma ayuda a que las personas puedan desarrollarlas e implementarlas de una manera más práctica y sencilla sin ningún coste alto. (Carneiro, Toscano, Díaz, 2013).

Castell (2001) afirma que la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad representan una manera muy sencilla de entender las diferentes costumbres y estilo de vida de las personas, puesto que hoy en día la información es el elemento clave de la sociedad.

Una idea, un texto, una imagen o cualquier tipo de información es difundida en internet, para que en cuestión de horas, ya existan cientos de comentarios y modificaciones por parte de cualquier persona que tenga acceso a estas a través de servicios gratuitos como blogs, foros o servicios multimedia como YouTube, entre otros. Dicho de otra forma, los cambios son rápidos, ramificados, multidireccionales y la información, pieza clave de esta nueva sociedad. El conocimiento y la agilidad relacionada con todos los temas relacionados a la tecnología, implica un acceso seguro a la información allí compartida, donde la capacidad de comunicación y reflexión, son elemento clave para la generación de riqueza en el nuevo orden mundial (Castell, 1997). La escuela, por tanto, debe aportar los recursos necesarios para que el alumno aprenda a adaptarse a este entorno, los juegos de rol, en este sentido representan una estrategia muy ágil y ventajosa para convertir en conocimiento, cada uno de los datos e información obtenida.

Ventajas y desventajas del Juego de Rol

Existen ciertas recomendaciones que se deben tener en cuenta en la utilización de juegos de roles:

- a. Los personajes y la situación no deben ser inventados. Se recomienda tomar el papel de una situación de la vida real que refleje el problema de interés.
- b. En ningún caso deben imponerse diálogos preestablecidos, pues se pretende que entre los estudiantes y los organizadores surja la espontaneidad y creatividad. Es conveniente cierto grado de ambigüedad que refleje las condiciones de la vida real.
- c. En la descripción no se deben incluir elementos evaluativos que parcialicen negativamente a los intérpretes con su propio personaje, ni se deben indicar actitudes y comportamiento.
- d. Antes de la escenificación, el grupo debe saber los criterios con que serán observados.

Ventajas:

- a. Examina problemas delicados de las relaciones humanas.
- b. Explora posibles soluciones a situaciones con alta carga emocional y entrena para situaciones conflictivas o de tensión.
- c. Aumenta la comprensión de otras personas mediante la adopción de papeles que implican asumir actitudes diferentes a las que se desempeñan en la vida real.
- d. Logra la identificación con determinados patrones de conducta.
- e. Desarrolla habilidades de comunicación.
- f. Puede brindar posibles soluciones a un problema, sin necesidad de correr los riesgos y cometer errores en la vida real.

- g. Puede ser utilizado para complementar el aprendizaje de teorías y para ilustrar la dimensión emocional de un estudio de casos.
- h. Se aprende haciendo.
- i. Es una vía efectiva para el cambio de actitudes.

Desventajas:

- a. La falta de planificación en la conducción del método puede implicar resultados perjudiciales.
- b. La artificialidad de la situación puede impedir el logro de los objetivos.
- c. Los participantes pueden no tomar en serio el método.
- d. Puede herir la sensibilidad de las personas involucradas.
- e. Para algunos resulta muy difícil el desdoblamiento de la personalidad.
- f. Muchos participantes pueden enfrentar cierto temor a hacer el ridículo frente al grupo.

El juego de rol como herramienta didáctica de enseñanza aprendizaje

Es importante destacar el fundamento teórico que nos brinda Lev Semionovich Vygotsky con relación al juego: “este surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”.

La teoría de Vygotsky (1933) considera que en el juego, los pensamientos del niño funcionan un escalón más allá de las actividades serias, aquellas que están regidas por formalidades, y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo; considera que en el juego se unen las dos líneas de desarrollo por él propuestas: la natural y la sociohistórica.

Asimismo, el juego de rol tiene un sentido funcional práctico, previamente sustentado por diferentes teóricos del aprendizaje, en este caso, por Lev Semionovich Vygotsky (2003), y sus teóricas relativas al juego como estrategia educativa.

Proceso de enseñanza-aprendizaje

Proceso de enseñanza-aprendizaje es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento (Monereo, Castelló, Clariana, Palma & Pérez, 2000). Dicho proceso es muy complejo e inciden en su desarrollo una serie de componentes que deben interrelacionarse de manera óptima para que los resultados sean adecuados.

Para aquellos que de manera incipiente se interesan por comprender el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores como el éxito o fracaso escolar, es recomendable que se aproximen de manera previa al estudio de algunas variables que están implícitas en el mismo.

La convivencia escolar

La convivencia escolar permite el desarrollo integral de los niños y jóvenes en su proceso de integración a la vida social, en la participación responsable durante su vida cotidiana y en el desarrollo de su propio proyecto de vida (Krauskopf, 2000).

Abordar la conveniencia en la escuela como parte de la formación de los sujetos que enseñan y los que aprenden, posibilita el desarrollo de competencias personales y sociales, para aprender a ser y a convivir juntos que se transfieren y generalizan a otros contextos de educación y de desarrollo humano.

La coexistencia de los seres humanos ya está dada socialmente, pero la convivencia hay que construirla y comprende entre otros muchos factores un proceso de enseñanza-aprendizaje. Como señala Jiménez Romero (2005) la convivencia es un arte que involucra aprendizaje. Para este mismo autor la convivencia implica a dos o más personas que son diferentes en su relación, en la que siempre intervienen otros y que además está sujeta a cambios incesantes.

Metodología

Diseño

Se realizó una investigación cualitativa puesto que esta buscó describir el proceso de formación en valores a través de la investigación como estrategia pedagógica, desde un trabajo de campo, estableciendo actividades para alcanzar el objetivo, en un tiempo y espacio establecido. Los estudios de investigación acción considera la situación desde el punto de vista de los participantes, describirá y explicará el medio en el que se rodea manejando el mismo lenguaje (Hernández, Fernández & Baptista, 2010). De esta manera generar detalles, que se pudieron obtener en el transcurso de la investigación hechos, actividades que se vinculan con el objeto de estudio para fomentar la convivencia mediante la investigación como estrategia pedagógica (IEP) utilizando el juego de roles en educación básica.

Participantes

La población beneficiaria con este estudio corresponde a la Institución del Centro Educativo Caño de Aguas, participando cien (100) estudiantes que oscilan en edades de catorce (14) a dieciséis (16) años de bachillerato de los grados de octavo y decimo.

Técnicas e instrumentos

Se utilizó técnicas propias de la investigación cualitativa como; observación participante y diario de campo, las cuales permitieron evidenciar el medio donde se desenvuelven dentro del aula de clase, durante el estudio realizado, permitiendo sistematizar las experiencias aportando estrategias para lograr una mejor convivencia.

Procedimiento

En el proceso de investigación se realizó en cinco (5) momentos que ayudan en la planeación y ejecución dándole solución al problema. Los momentos utilizados se presentan a continuación.

- Momento (1): Convocatoria y acompañamiento para la conformación de los grupos de investigación; se tomó los participantes de la investigación para realizar el estudio después se hizo un diagnóstico sobre lo que más afectaba a los estudiantes dentro del aula de clase.
- Momento (2): como segundo momento se identificó la temática con la cual se realizó la investigación, y se fundamentó teóricamente el estudio.
- Momento (3): se realizó el diseño la investigación, ejecutando el proceso de sistematización, se eligieron los instrumentos de recolección de información, se estructuró el diseño metodológico y registro y evidencia de la información.
- Momento (4): Producción de saber y conocimiento, aquí se redactó el estudio realizando una sistematización de la investigación.
- Momento (5): Apropriación social del conocimiento, a través de espacios como el maestro tiene la palabra se pudo realizar la divulgación de lo logrado en la investigación.

Resultados

Esta investigación pretende dar a entender la importancia del juego de roles como herramienta pedagógica para fortalecer y mejorar la convivencia en los estudiantes siendo el aprendizaje un proceso en el cual dentro de las actividades realizadas juegan un papel importante pues el individuo apropia un conocimiento que se adquirió en medio de las actividades realizadas dentro y fuera de las aulas de clase en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras.

Como se mencionó anteriormente en la investigación, se utilizaron técnicas e instrumentos tales como la observación directa y diarios de campo; logrando que los participantes y cuerpo docente identificara la problemática dentro de las aulas de clase. Utilizando estrategias pedagógicas para fortalecer la convivencia escolar como el juego de roles, mediante actividades lúdicas y haciendo uso de la tecnología de la información y la comunicación (TIC), se pudieron detectar factores, que incide en la mejora de la convivencia y a su vez en el desarrollo del aprendizaje como:

- a. Intentar que se involucren con las actividades que se realizan en la escuela que ayuden a mejorar el comportamiento
- b. Problemas de conducta.
- c. Desactualización en el uso de herramientas del conocimiento e información actuales.
- d. Cambios en la sociedad actual y a su vez miedo a enfrentarlos con los estudiantes.
- e. Alto índice de absentismo escolar.

Las actividades estuvieron enfocadas en el juego de roles que tuvieron objetivos específicos para mejorar la convivencia de los participantes dentro y fuera de las aulas de clase tales como. (ver tabla 1)

TABLA 1

Actividades pedagógicas para fortalecer la convivencia

Actividad	Propósito	resultado
<i>Imitemos a alguien:</i> consiste en lograr que el estudiante reproduzca las acciones de la otra persona por medio de mímica	Encontramos que con esta actividad los estudiantes consiguen ponerse en el lugar de la otra persona interpretando sus sensaciones y movimientos.	Los estudiantes se involucraron en los sentimientos y emociones del compañero tratando de conciliar y llegar a una solución
<i>La enfermería:</i> Juego de roles y dramatización cuyo objetivo consiste en representar el papel de alguien que los ayude en una situación difícil.	Fortalecer los valores en los estudiantes ya que el juego se crea un ambiente de socialización, que ayuda al desarrollo de las relaciones interpersonales aumentando el interés por las cosas que le rodean	Esta actividad puede ayudar a que los estudiantes tengan participación en un momento crítico y pueda ser valorada su opinión motivando y generando gran participación de los estudiantes.
<i>Canción para imitar gestos:</i> Seguir cada movimiento e indicación que sugiera la canción	Ayuda a fomentar la autonomía del estudiante	logrando que aprenda a respetar reglas y se exprese a través del lenguaje no verbal
<i>Aprender a escuchar.</i> Esta actividad se realizó a través de una mesa redonda donde se inició con preguntas relacionadas a los valores. Se escogió varios tratando de que se respetara la palabra y escuchando cuando no es su turno para hablar	Creas ambientes de respeto y de escucha.	En esta actividad se refuerzan la escucha, el respeto, y se valora cada pensamiento de los estudiantes

Fuente: elaboración propia.

Conclusiones

En esta investigación y partiendo de los resultados obtenidos, se puede observar y dar cuenta de la necesidad de desarrollo del mismo, puesto que urge el aprovechamiento del tiempo por parte de los estudiantes en temas de interés y que acusen algún tipo de enseñanza y productividad en su desarrollo. Las diferentes problemáticas que han venido presentando los estudiantes en temas de convivencia están muy relacionados con la falta de aprovechamiento de sus horas libres, puesto que prefieren dedicarse a actividades sin ningún tipo de enseñanza formativa, dejando a un lado sus compromisos personales e institucionales.

Utilizar la técnica de juego de roles resulta ser una metodología didáctica y a la vez de mucha productividad. Los estu-

diantes se divierten y a su vez desarrollan nuevos pensamientos, ven la vida desde diferentes puntos de vista e incluso mejoran su aptitud y comportamiento en el desarrollo de las actividades de la vida diaria. La elaboración del proyecto permitió reconocer la importancia del juego de roles como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, niñas y jóvenes siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras. Durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación directa, y diarios de campo; logrando que la comunidad educativa pueda identificar la problemática presente en la institución

Se intentó convertir el Centro educativo en un lugar en el que se pueda convivir y se aprenda hacerlo dentro y fuera del aula de clase pudiendo mejorar el ambiente a través de las actividades que se plantearon con el juego de roles, logrando así mejorar uno de los diferentes problemas que se pueden presentar en una institución y gracias a este esfuerzo poder encaminar y acercar la comunidad a nuestro Centro Educativo de tal manera que ella sea creativa, participativa en la formación integral del educando. Este esfuerzo conlleva a:

- a. Implicar a los padres de familia de la formación integral de hijo (a) junto con director de grupo.
- b. Promover la participación del alumno en la organización del aula. Como forma de crear convivencia de que debemos convivir en una sociedad democrática en la que los derechos y deberes del niño deben articularse.
- c. El Centro Educativo y el director de grupo deberán ejercer la supervisión y control necesarios sobre el grupo de estudiantes a cargo con el propósito de crear y mantener un ambiente pedagógico óptimo (condiciones favorables para el aprendizaje).

Referencias

- Arceo, F., Rojas, G. y González, E. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. México, D.F.: McGrawHill.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica. 5ta.* Fideas G. Arias Odón.
- Carneiro, R., Toscano, J. y Díaz, T. (2009). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo.
- Chaux, E. (2004). Competencias ciudadanas: de los estándares al aula. *Revista de Estudios Sociales*, (19).
- Fajardo, F., Cardona, G., Alveiro, W. y Jara, E. (2007). El juego de roles como estrategia didáctica en la formación integral de los estudiantes de segundo semestre del Programa de Electrónica y Telecomunicaciones en UNITEC.
- Grande, M. y Abella, V. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3).
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México, D.F.: Mc Graw Hill.
- Krauskopf, D. (2000). Participación social y desarrollo en la adolescencia. Fondo de población de las Naciones Unidas.
- Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M., Palma, M. y Pérez, M. (2000). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Graó.
- Panqueva, A. (1998). Educación para el siglo XXI apoyada en ambientes educativos interactivos, lúdicos, creativos y colaborativos. *Revista Informática Educativa-UNIANDES-LIDIE*, 11(2), 169-192.
- Quezada, R (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y educadores*, 14(2), 6.
- Rodríguez, A., Mery, E. y Chillón, L. (2014). Propuesta y aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles en la enseñanza del idioma inglés y su influencia en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de educación secundaria.
- Rojas, F. (2013). La incidencia del uso de la internet y las TICs en los procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes y docentes de la Facultad de Comunicación Social.
- Villamil, K. (2018). La técnica juegos de roles aplicada al emprendimiento.
- Vygotsky, L. (2003). *Imaginación y creación en la edad infantil* (Vol. 100). Nuestra América.
- Vygotsky, L. (1933). Problemas fundamentales de la defectología. *Obras Completas*, 5.