

Juego del ahorcado en LSM

Material didáctico

Aldo Espinoza Arévalo

Unidad de Servicio de Apoyo a la Educación Regular No. 156

Zona E006 de Educación Especial

Ecatepec, Estado de México

27 de julio del 2020

Introducción

Como parte de la compleja evolución de la educación en México, las prácticas y metodologías educativas, y más específicamente, la utilización de materiales y recursos esgrimidos por profesionales de la educación en su cotidianidad, han sido objeto de grandes transformaciones a lo largo de casi un siglo. Desde el momento en que se procuró, acertadamente, la creación de la Secretaría de Educación Pública como un motor que, hasta el día de hoy sigue impulsando y reorganizando el eje educativo del país, la visión de los responsables de la educación se volcó por primera vez a los estratos más vulnerables de la sociedad, siendo conscientes de que el aleccionamiento de la población tenía que ser obligatorio, gratuito y laico, así como incluyente con las comunidades indígenas. SEP (2015).

Sin embargo, tuvieron que pasar varias décadas más para otorgarle la debida atención a las instituciones que se encargaban de servir directamente a las necesidades educativas de las personas con alguna discapacidad u otra condición de vida. Fue entonces que, mediante la recién creada Dirección General de Educación Especial, que se encaminaron los esfuerzos para sistematizar y coordinar acciones a nivel nacional que desembocaron en un crecimiento significativo de la cobertura ofrecida hasta entonces. Secretaria de Educación del Estado de Veracruz. Dirección de Educación Especial (2016).

En la actualidad, y teniendo como referente lo antes mencionado para continuar sobre la línea de la innovación educativa, se continúa férreamente con los esfuerzos docentes hacia con los estudiantes de los diferentes niveles educativos, con el firme objetivo de lograr una satisfactoria eliminación de las diversas barreras que enfrentan los alumnos dentro de los planteles educativos. SEP (2018). Parte de las herramientas fundamentales, utilizadas en las labores docentes, son aquellas que están enfocadas en disminuir las BAP: Barreras para el Aprendizaje y la Participación.

SEP (2018), así como facilitar el acceso a los programas de estudio y temarios que se abordan cotidianamente, muchas veces inaccesibles para alumnos con discapacidad o condición de vida, si es que no son adecuados apropiadamente.

Para dicha labor, los docentes frente a grupo que atienden a estos alumnos, tienen que implementar, modificar o inclusive crear materiales didácticos, ex profeso para cada uno de los alumnos que experimenta BAP. SEP (2018). Para atender la problemática, representa una gran ventaja el hecho de tener previa preparación profesional en el ámbito de Educación Especial, no obstante, para el resto del colectivo docente que no está familiarizado directamente con los procesos de inclusión encauzados a los alumnos con discapacidad visual, discapacidad motriz, discapacidad intelectual o discapacidad auditiva, resulta ser una tarea bastante complicada que requiere de orientaciones especializadas. SEP (2006).

El hecho es que, ante la irrefrenable acometida de un modelo más humanista e inclusivo en los estándares Educativos en México, es imprescindible compenetrar con nuestros alumnos para conocer las vías de acceso hacia ellos, a través de la correcta utilización de herramientas y materiales. En este documento se describe el proceso de modificación de un juego tradicional (ahorcado), para ser utilizado y aprovechado primordialmente por la población estudiantil con discapacidad auditiva y su adquisición del aprendizaje del alfabeto en Lengua de Señas Mexicana; esperando que los alcances del presente texto no defrauden las expectativas de quien aposte a consultarlo.

Marco teórico

Fundamentos jurídicos

A lo largo del último siglo, diferentes legislaciones, tanto en México como de manera internacional, han velado fervientemente por los derechos educativos de personas con discapacidad o en situación de vulnerabilidad social; mismas leyes que han garantizado y facilitado, día con día, la permanencia de los estudiantes dentro de las instituciones y planteles educativos, mediante reformas bien estructuradas e implementación de políticas públicas, nacionales e internacionales, encauzadas a un mismo objetivo específico: La igualdad de oportunidades educativas para todos los ciudadanos por igual. De manera oportuna y pertinente se revisaron diversas leyes que dieran sustento a la construcción del material didáctico que da sentido a este documento.

Ley General de Educación. Específicamente en su Título 2°, capítulo III, en donde se pretende que la educación que imparta el Estado sea en su totalidad inclusiva “al tomar en cuenta las diversas capacidades, circunstancias, necesidades, estilos y ritmos de aprendizaje de los educandos, y así eliminar las distintas barreras al aprendizaje y a la participación, para lo cual adoptará medidas en favor de la accesibilidad y los ajustes razonables.” Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2019, p. 51); y en su Título 3°, capítulo VIII, que enumera, principalmente en sus artículos 63 y 65, la obligatoriedad del mismo Estado y las autoridades educativas, de proporcionar a las personas con discapacidad, la posibilidad innegable de aprender y desarrollar habilidades para la vida, en igualdad de condiciones que los demás, mediante una educación inclusiva y humanista.

Dichas garantías se expresan mediante la realización de ajustes razonables que faciliten la adquisición y el aprendizaje de la lengua de señas, dependiendo de las capacidades del educando, así como la enseñanza del español para las personas sordas. Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2019).

Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad. Que en su título 2°, capítulo III, impulsa vehementemente la aplicación de normas y reglamentos que eviten la

discriminación de personas con discapacidad, propiciando condiciones idóneas en las instalaciones educativas, mediante proporcionar variedad de materiales y apoyos didácticos en los planteles, que apoyen el rendimiento académico de los alumnos. Paradójicamente, si bien la ley menciona que se proporcionarán dichos recursos a las instituciones educativas, impulsa también a los profesionales de la educación a crear los suyos propios, tras no recibir los apoyos que la propia legislación alude en su artículo 12°.

Siendo también que, en este mismo apartado, se señala la apertura de la que gozan las personas con discapacidad de elegir libremente los modos, medios y formatos de comunicación accesibles, como lo son el Sistema Braille y, más apegado al tema de estudio, la Lengua de Señas Mexicana, reconocida oficialmente como una lengua nacional, formando parte del patrimonio lingüístico con que cuenta la nación mexicana. Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2018).

Ley para la Protección, Integración y Desarrollo de las personas con Discapacidad del Estado de México. La cual hace mención en su Título 5°, capítulo III, artículo 37, apartado 7°, de la necesidad de “proporcionar a los estudiantes con discapacidad, materiales, ayuda técnica y humana especializada que apoye su rendimiento académico.” Gobierno del Estado de México (2016, p. 22).

Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. En cuyo Título 2°, capítulo XI, vuelve a mencionar la necesidad imperante de garantizar el pleno respeto al derecho a la educación de niñas, niños y adolescentes con discapacidad, proporcionando apoyos didácticos y técnicos, así como contar con personal docente capacitado. Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2019). Entre otras cosas, se entiende lo antes citado, como la necesidad de implementar distintas estrategias para crear materiales diversos que se adapten a la necesidad particular de los alumnos con discapacidad.

Programa Nacional para el Desarrollo de las Personas con Discapacidad. Consejo Nacional para el Desarrollo y la Inclusión de las personas con Discapacidad (2014-2018). Dentro de sus objetivos 4.1 y 4.2, se contempla la educación bilingüe y el uso del LSM para las personas sordas, integrado en las siguientes estrategias:

4.1.3 Desarrollar estrategias metodológicas y materiales educativos apropiados para la atención de los diversos tipos de discapacidad o de problemas para el aprendizaje.

4.2.4. Promover en la educación Básica la enseñanza de la LSM como primera lengua a los niños sordos, incluidos los padres.

En general, la prolífera cantidad de legislaciones en México, en el ámbito de la defensa de los derechos de las personas con discapacidad, promueve y propicia en todo momento la aplicación de ajustes razonables en materia de materiales especializados y apoyos didácticos, por parte del mismo Gobierno, aunque mayormente recayendo el encargo en los actores responsables de la educación directa en las aulas con los alumnos: los maestros. De esta manera, se le da un papel fundamental al docente como subsidiario de las propias leyes vigentes.

Visión histórica del juego del ahorcado.

Siendo que no hay registros precisos de los orígenes del juego, es difícil determinar un punto exacto en el espacio y el tiempo al que se le pueda adjudicar el comienzo de la utilización del juego del ahorcado (o colgado) como lo conocemos hoy en día. Existen un par de libros, en donde se menciona una posible conexión con Gran Bretaña, no obstante, sigue considerándose como una relación indirecta con el juego. Es Augard (1994), quien en su libro de 1994, menciona los posibles orígenes oscuros del juego en la época Victoriana de la Gran Bretaña; siendo la fuente más viable, debido al vínculo tan directo de la práctica de la horca como pena de muerte, llevada a cabo en el

mismo país. Aunque es en el libro *The traditional games of England, Scotland and Ireland*, que la autora, Gomme (1898), hace referencia por primera vez del juego como parte de la cultura Europea antigua, otorgándole la categoría de juego tradicional.

En México, el juego del ahorcado ha devenido como un juego folclórico que puede insertarse dentro de los parámetros de los juegos tradicionales, ya que ha ido perdurando a través del tiempo, y pasando de generación en generación, mediante la transmisión oral de abuelos a padres y de padres a hijos. Öfele (1999). Haciendo uso del sincretismo entre la cultura de los países de origen y México, el juego del ahorcado ha ido incorporándose durante años al popular mexicano como parte de los juegos tradicionales utilizados mayormente por los infantes.

Si bien, las particularidades del juego como entretenimiento tradicional no requieren más que una hoja de papel y lápiz para llevarse a cabo, es común encontrar distintas modalidades del juego en la actualidad, en donde se involucran diversos materiales, componentes añadidos e inclusive dispositivos electrónicos o digitales que ayudan a que la experiencia del juego del ahorcado sea mucho más didáctica. En este mismo sentido, es evidente que la versatilidad del ahorcado conciba el parteaguas para adecuar e implementar recursos al juego tradicional, haciéndolo accesible a los estudiantes con discapacidad auditiva.

Implementación del juego en el aula

Como parte del complejo proceso de aprendizaje en el niño, se llevan a cabo en el sistema educativo, distintas fórmulas que agilizan la adquisición de procesos básicos de aprendizaje en el infante, mediante el uso de metodologías y técnicas diversas; no obstante, no es sino a través del juego que pueden incentivarse en el niño todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. UNICEF (2018). No con esto se

pretende omitir procedimientos estructurados de diferentes maneras, es solamente el hecho de que priorizar los rincones de juego bien planificados, genera que el desarrollo y las competencias de aprendizaje sean mucho más eficaces que cualquier otra actividad sugerida al infante. UNICEF (2018).

Para comprender mejor los preceptos anteriores se debe de visualizar el juego desde un enfoque integral y socializador. Dicho enfoque no pretende dar continuidad a los estereotipos de educación arcaicos, aquellos que solapaban la inactividad de los alumnos para limitarlos estrictamente al papel de espectadores; la visión didáctica del juego como catalizador del aprendizaje significativo radica en la transformación de la enseñanza para dejar de ser algo tedioso para los estudiantes, convirtiéndolo en algo atrayente. Como bien lo menciona Nevado (2008, p. 9): “(...) el juego genera placer, al mismo tiempo que desarrolla la creatividad y la imaginación. Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.

El estudiante pasa a ser un elemento activo del proceso de aprendizaje, lo convierte en el protagonista del acto educativo.” El objetivo en sí, pasa a ser que el estudiante se convierta en el elemento fundamental y el actor principal, junto con los demás educandos, de su propio aprendizaje; no como una individualidad, sino como un colectivo que crea entramados constantes mediante la interacción social.

Pero, ¿cómo se beneficiaría el colectivo si el juego está destinado específicamente para personas con discapacidad auditiva? La respuesta reside en que, aunque el juego adaptado contempla supuestamente el aprendizaje sólo para estudiantes carentes del canal auditivo, no priva a los demás educandos de la estimulación y beneficios que genera el acercamiento a experiencias y prácticas novedosas como lo es el aprendizaje de la LSM.

Aparentemente, el hecho de que se privilegien juegos especializados para los requerimientos de niños con discapacidad, podría significar en varios casos, que se minimice la enseñanza en grupo

o se le proporcione más énfasis a los intereses y habilidades individuales. UNICEF (2018); sin embargo, como se menciona en el libro de Estrategia de Equidad e Inclusión para la Educación Básica que editó la SEP (2018), se debe partir de los preceptos de una educación inclusiva que perciba en las diferencias un recurso valioso para potenciar las capacidades y habilidades de los estudiantes.

Habría, pues, que eliminar la errónea creencia que impera todavía, de considerar al juego como un simple ejercicio sin fundamento, y comenzar a crear ambientes didácticos saludables, en donde el entorno sea propicio para el alumno. Como dice la UNICEF (2018, p.16): “Un entorno propicio favorable contribuye a que se reconozca la importancia del aprendizaje a través del juego, y puede reforzar aún más dicho énfasis potenciando la coordinación con otros sectores como la salud, la nutrición y la protección social, que en conjunto pueden dar lugar a una voz unificada en favor del juego en la vida de los niños.”

Adecuaciones al juego para discapacidad auditiva. En educación básica, específicamente con el apoyo de educación especial, se pretende que los niños con discapacidad auditiva, consoliden en primera instancia, los procesos básicos del lenguaje para adquirir la capacidad de comunicarse en su lengua materna, como es su derecho, y a su vez recibir una educación bilingüe para favorecer la adquisición de una segunda lengua. SEP (2012). Por lo tanto, y considerando la discapacidad auditiva del educando, todos los contenidos se tienen que ajustar a él, mediante la Lengua de Señas Mexicana como su lenguaje primordial, siendo que el lenguaje escrito será la segunda lengua que apoye directamente al primero.

Dicha situación no tendría que significar una barrera para el alumno ya que, como dice el libro de Orientaciones para la atención educativa de alumnos sordos que cursan la educación básica, desde el Modelo Educativo Bilingüe-Bicultural: “Las personas sordas poseen una capacidad innata

para adquirir un lenguaje, si éste les es plenamente accesible. Las lenguas de señas les son naturalmente accesibles y el desarrollo lingüístico puede ocurrir sin problema ni retraso.” SEP (2012, p.32). Partiendo de los ajustes razonables necesarios y obligados por las legislaciones vigentes, para la adecuada inclusión educativa de todas las personas, se entiende que la vía óptima para el aprendizaje de los estudiantes con discapacidad auditiva sea obviamente la Lengua de Señas Mexicana.

La Ley General para la Inclusión de Personas con Discapacidad, define en su artículo 2° a la Lengua de Señas Mexicana como una “Lengua de una comunidad de personas sordas, que consiste en una serie de signos gestuales articulados con las manos y acompañados de expresiones faciales, mirada intencional y movimiento corporal, dotados de función lingüística, que forma parte del patrimonio lingüístico de dicha comunidad y es tan rica y compleja en gramática y vocabulario como cualquier lengua oral”. Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2018, p. 4).

Los especialistas en educación especial, a sabiendas de la gran parquedad de materiales en las instituciones escolares, que cuenten con las características antes mencionadas, nos hemos dado a la tarea de modificar los materiales con los que contamos actualmente para intervenir dando una apropiada respuesta, así como también crear, a partir de nuestra propia iniciativa, las herramientas que puedan facilitar la labor de enseñanza que tan loablemente desempeñamos día a día. No es de sorprender que, muchas veces, los mismos maestros, como profesionales, tengamos que incrementar nuestro acervo cognitivo, mediante cursos, talleres, entre otros, aunque nuestro conocimiento académico sea basto ya, sólo para responder de manera integral a las demandas estudiantiles.

En este trabajo se encaminan esfuerzos para fusionar el juego tradición del ahorcado con la Lengua de Señas Mexicana, creando un material didáctico que sea capaz de coadyuvar los

esfuerzos docentes de consolidar la adquisición del lenguaje en LSM en los alumnos con discapacidad auditiva. Habiendo realizado el análisis previo de los contenidos de cada materia (juego del ahorcado y abecedario en LSM), se procedió a tomar la esencia del juego como tal, modificándolo de tal manera que, su mecánica y reglamentación no sufrieran cambio alguno, por el contrario, se edificara sobre su propia estructura una adición de contenidos. Es decir, se hiciera un sincretismo entre ambos conceptos: el del juego y el de la Lengua de Señas.

El hecho de que el juego posea una gran plasticidad, en cuanto a sus posibilidades de modificación ha beneficiado directamente la empresa de crear un nuevo concepto. Se ha comenzado de lo más básico a lo más complejo. En primer lugar, el objetivo del juego: Descubrir la palabra que se encuentra oculta, ya sea en guiones, espacios en blanco o utilizando otro medio, pero tiene que ser visible la cantidad de letras que conforma la palabra que se pretende adivinar. Por ejemplo: Si la palabra que está en juego es PELOTA, entonces se deberán trazar o dejar seis espacios, uno para cada letra. Siendo que hay una correspondencia directa entre las letras del abecedario escrito en castellano y el abecedario en LSM, la asociación no representa mayor conflicto:

Tabla 1:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	
													
N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
													

Posteriormente se procede con las reglas de juego: Primordialmente se requiere de un mínimo de dos jugadores para realizarlo, no obstante, beneficiándose del aprendizaje holístico que generan las interacciones sociales, se puede ejecutar entre más participantes, siendo que varios equipos se involucren para hacerlo más dinámico. La persona o equipo que escoge la palabra que se adivinará será el que vaya guiando al jugador contrario. Lo que sigue es tratar de descubrir cuál es la palabra oculta. Por ejemplo: Si el que está adivinando cree que puede contener una letra A y la palabra no la contiene, entonces se procede a trazar o dibujar parte del personaje u hombrecito que va colgado en la representación del ahorcado. Por cada letra errada, se dibujará otra parte del hombrecito, hasta terminar de dibujarlo por completo, lo que significará que el participante ha perdido el juego ya que no logró hallar a tiempo cuál era la palabra. Por el contrario, si logra adivinarla antes de que se dibuje por completo la figura del hombrecito, significará que ha ganado.

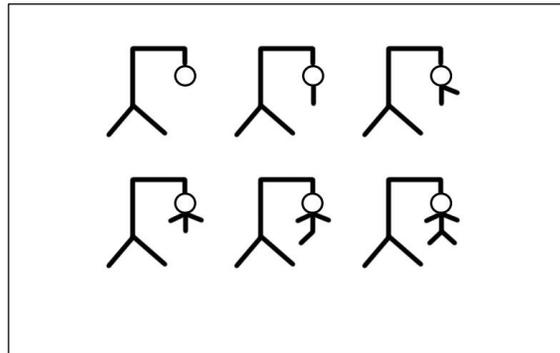


Figura 1.

Representación de la silueta del hombrecito que se dibuja en el juego del ahorcado. Plan infantil (2016).

Como se observa, los parámetros del juego son sencillos pero muy efectivos pedagógicamente hablando. El alumno puede, además de consolidar el aprendizaje del abecedario en Lengua de Señas Mexicana para su uso en dactilología, incrementar su vocabulario, estimular el pensamiento e incluso mejorar la ortografía en el lenguaje escrito.

Para la creación del material didáctico especializado y su uso directo en el aula, se requirió de la recabación de un material que fuera resistente y a la vez seguro para los alumnos. Se trabajó específicamente con láminas de madera MDF, previamente medidas y cortadas bajo patrones creados ex profeso para el proyecto. Se ideó un prototipo de tablero con fichas móviles y colgantes, prescindiendo de la necesidad del uso constante de hojas de papel y la escritura con lápiz. Haciendo mucho más dinámico el juego al tener la posibilidad de colocar la palabra que se adivinará, completa en el tablero, aunque de revés. Con este procedimiento se evitará que se observe cuáles son las letras que la componen, y solamente pudiendo voltearlas conforme se vayan adivinando.

Se facilitó de igual manera, el acceso a todas las letras del abecedario, mediante un catálogo colgante dispuesto alrededor del tablero para su elección previa. Finalmente la figura del hombrecito o personaje colgante, también se sustituyó por fichas que representan cada una de las partes de su cuerpo. En este sentido, cada que se diga una respuesta errónea, no se dibujará más al hombrecito sino que se colocará, una por una en el tablero, la ficha que corresponda a su cabeza, sus brazos, sus piernas, y así consecutivamente.



Figura II.

Material didáctico del juego del ahorcado en LSM terminado.
Fotografía: Espinoza (2018)

Ciñéndose a un ambiente alfabetizador con el alumno, el profesional de la educación podrá continuar haciendo ajustes razonables y adiciones pertinentes al juego, mejorando y ampliando de esta manera, la experiencia del educando con el ahorcado; siempre teniendo en cuenta su avance y las competencias que se pretendan alcanzar. Por ejemplo: una vez que se quiera complejizar un poco más el nivel de aprendizaje de la Lengua de Señas Mexicana, se podrá articular la dactilología con los ideogramas. Esto significa que el alumno ya no sólo podrá deletrear con sus manos la palabra con las letras aprendidas del abecedario, sino que será capaz de realizar la seña que corresponde a la palabra con ideogramas. Ejemplo:



Figura III.

Vinculación entre la dactilología y el ideograma de la misma palabra: GATO. DIF (2020).

Así mismo, las adecuaciones no se limitan a la simple adquisición y reproducción de la LSM para fines de un solo campo formativo, sino que podrá realizarse una transversalidad entre asignaturas, campos de formación o incluso con áreas del desarrollo personal.

Conclusión

Es indispensable para un correcto funcionamiento de los centros educativos, que en todos sus aspectos sean contemplados los requerimientos individuales de cada uno de los alumnos, en relación a las BAP que lleguen a enfrentar en algún momento de su educación. Si bien la escuela prioriza y opta por una educación inclusiva, en donde todos los niños tengan los mismos derechos por igual, se sabe que para lograr este objetivo se tiene que trabajar desde la individualidad y hacia lo colectivo. ¿En qué sentido? Logrando que las herramientas que utilizan los maestros y alumnos sean apropiadas y eficaces para los diferentes modos de aprendizaje de cada uno, pero capaces de ser ingeribles para cualquier otro alumno que quiera beneficiarse de los conocimientos que desprende.

El juego del ahorcado, que se creó expreso para los estudiantes con discapacidad auditiva, no solo contempló los preceptos universales de su origen como juego tradicional, sino que partió del ideal de pertenecer a un colectivo universal, que pueda comprenderlo, moldearlo y apropiarse de él para incrementar y fortalecer su propio bagaje cognitivo.

No es más que el esfuerzo de maestros y especialistas el que se ve reflejado en la creación y modificación de materiales especializados que no tienen un objetivo diferente al de propiciar entornos ideales para el alcance de aprendizajes esperados y competencias para la vida de todo tipo de estudiantes.

Referencias bibliográficas

Augard, Tony (1994). *The Oxford A to Z of world games*. (1a ed., 1994). Oxford University Press, Oxford, New York.

Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2018). *Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad: última reforma publicada 12-07-2018*. DOF. México, SEGOB.

Recuperado de http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGIPD_120718.pdf

Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2019). *Ley General de Educación: última reforma publicada 30-09-2019*. DOF. México, SEGOB. Recuperado de

http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/137_220317.pdf

Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2019). *Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes: última reforma publicada 17-10-2019*, DOF. México, SEGOB.

Recuperado de

<file:///C:/Users/Home/Documents/USAER/Ley%20General%20de%20los%20derechos%20de%20Ni%C3%B1as,%20Ni%C3%B1os%20y%20Adolescentes.pdf>

Consejo Nacional para el Desarrollo y la Inclusión de las personas con Discapacidad (2014-2018). *Programa Nacional para el Desarrollo y la Inclusión de las personas con Discapacidad*.

DOF. México. Recuperado de https://www.un.org/development/desa/disabilities/wp-content/uploads/sites/15/2019/10/Mexico_Programa-Nacional-para-el-Desarrollo-y-la-Inclusi%C3%B3n-de-las-Personas-con-Discapacidad-2014-2018.pdf

DIF, ciudad de México (2020). *Descubre algunos de los animales en Lengua de Señas Mexicana*.

Recuperado el 17 de julio del 2020 en:

<https://twitter.com/DIFCDMX/status/1240327016345292800>

Gobierno del Estado de México (2016). *Ley para la Protección, Integración y Desarrollo de las personas con Discapacidad del Estado de México: última reforma publicada 16-11-2016*,

México, H. “LVIII legislatura del Estado de México. Recuperado de http://www.cndh.org.mx/sites/all/doc/Programas/Discapacidad/Ley_PIDPD_EdoMex.pdf

Gomme, Alice Bertha. (1898). *The traditional games of England, Scotland and Ireland: With tunes, singing-rhymes and methods of playing accoring to the variants extant and recorded in different parts of the Kingdom, volume II*. Recuperado el 17 de julio de 2020 de: <https://archive.org/details/traditionalgames02gommuoft/page/n1/mode/2up>

Nevado Fuentes, Charo. (2008). *El componente lúdico en las clases de ELE*. Marco ELE, Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera, núm. 7, julio-diciembre, 2008, pp. 1-14, Marco ELE. Valencia, España.

Öfele, María Regina. (1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Recuperado el 17 de julio del 2020 de: <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm#:~:text=Algunos%20juegos%20tradicionales%20posibles%20de,%2C%20juegos%20de%20hilo%2C%20etc.>

Plan infantil. (2016). *El ahorcado*. Recuperado el 20 de julio del 2020 de: <https://www.planinfantil.es/plan/el-ahorcado/>

Secretaría de Educación Pública (2006). *Orientaciones generales para el funcionamiento de los servicios de educación especial*. (1ª ed., 2006). México, D.F.

Secretaría de Educación Pública. (2012). *Orientaciones para la atención educativa de alumnos sordos que cursan la educación básica, desde el Modelo Educativo Bilingüe-Bicultural* (1ª ed., 2012). México.

Secretaría de Educación Pública (2015). *Historia de la secretaría de Educación Pública*.

Recuperado el 17 de julio del 2020 de <https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/historia-de-la-secretaria-de-educacion-publica-15650?state=published>

Secretaría de Educación del Estado de Veracruz. Dirección de Educación Especial (2016).

Historia. Recuperado el 16 de julio del 2020 de <https://www.sev.gob.mx/educacion-basica/especial/historia/>

Secretaría de Educación Pública (2018). *Aprendizajes clave para la educación integral. Estrategia de equidad e inclusión en la educación básica: para alumnos con discapacidad, aptitudes sobresalientes y dificultades severas de aprendizaje, conducta o comunicación*. (1ª ed., 2018). México.

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). New York, octubre de 2018.