

# **Aplicación de un programa de juegos de interacción social para desarrollar las habilidades de la inteligencia emocional.**

Cecilia Pérez Sánchez<sup>1</sup>

## **Resumen**

**E**l presente trabajo de investigación se desarrolló en la Institución Educativa “Anaximandro Vega Mateola” de Cochabamba-2013, con la finalidad de determinar la influencia de los juegos de interacción social en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de la segunda grado de secundaria

Para realizar este estudio de tipo explicativo aplicado, se utilizó el método cuantitativo y el diseño de investigación cuasi experimental. En el desarrollo de la investigación se trabajó con una muestra de dos grupos: experimental y control, elegidos con el procedimiento del azar (probabilístico intencional, a criterio del grupo investigador), esta técnica consiste en asignar con códigos a cada una de las aulas de la siguiente manera: segundo A es “X” y segundo B es “Y”, luego mediante la técnica del sorteo se seleccionó en grupo control y experimental, siendo una de ellas el “segundo A”, como grupo experimental y como grupo control el “segundo B”.

El objetivo del trabajo estuvo encaminado a determinar el desarrollo de las habilidades de la inteligencia emocional de los estudiantes para cuyo efecto empleamos instrumentos pertinentes con la finalidad que tengamos resultados objetivos. Al mismo tiempo hemos empleado conceptos y teorías que sirven como sustento base de la presente investigación. También se hizo uso de métodos y técnicas de investigación científica para darle la consistencia lógica al trabajo.

Se acepta nuestra hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, ya que según el estadístico de U de Mann-Whitney se tiene una significancia  $p = 0.000$ , esto nos indica que es altamente significativo.

---

<sup>1</sup> MGISLc.

Con esto se demuestra que la aplicación del programa de juegos de interacción social contribuye significativamente al desarrollo de las habilidades de la inteligencia emocional de los estudiantes del segundo grado de la I. E. "Anaximandro Vega Mateola" de Cochabamba, 2013.

Palabras claves: inteligencia emocional, juegos de interacción social, inteligencia.

## **Introducción**

La presente investigación tuvo como objetivo comprobar que mediante los juegos de interacción social se logró desarrollar las habilidades de la inteligencia emocional de los estudiantes del segundo grado en el área de educación religiosa de la I. E. "Anaximandro Vega Mateola" de Cochabamba - 2013.

Para ello se diseñó y aplicó un programa de juegos de interacción social basado en la Teoría de Piaget, Karl Grossy Vigotsky sobre el juego

En esencia este trabajo hace un análisis exhaustivo del desarrollo de las habilidades de la inteligencia emocional en el área de Educación Religiosa que a la vez se convierte en el objeto de estudio de la investigación favoreciendo su desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

El programa de estrategias metodológicas interactivas en el área de Educación Religiosa, puede ser estudiado a partir de la teoría de la inteligencia emocional, la teoría sociocultural y la teoría del aprendizaje como fundamento epistémico, tomando en cuenta las particularidades de ese tipo de procesos. Esta propuesta está basada en un programa de estrategias metodológicas en el nivel de actividades de interacción social, lo cual permitirá al docente reforzar su nivel didáctico, haciendo uso adecuado de materiales, medios y recursos para el desarrollo de juegos, logrando poner de manifiesto las grandes potencialidades que tienen los estudiantes para el aprendizaje cuando se les brindan las oportunidades y condiciones para hacerlo, esto implica aprender a verlos desde sus potencialidades, promover el desarrollo de una imagen positiva en los estudiantes, descubrir sus talentos, reconocer sus éxitos y valorar sus diferencias.

En concordancia con el problema de investigación se formuló la hipótesis, el cual se puede afirmar: La aplicación de un programa de juegos de interacción social contribuye significativamente al desarrollo de las habilidades de la inteligencia emocional de los estudiantes del segundo grado de la I.E "Anaximandro Vega Mateola" Cochabamba – 2013.

## **Objetivo**

Demostrar que la aplicación de un programa de juegos de interacción social contribuye el desarrollo de las habilidades de la inteligencia emocional de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa "Anaximandro Vega Mateola" de Cochabamba-2013

## MARCO TEÓRICO

### Programa de juego de interacción social

#### **Definición de programa de juego de interacción social**

El Programa de Juegos de Interacción Social (PJIS) es una intervención psicopedagógica global para enseñar directa y sistemáticamente habilidades sociales y emocionales a los estudiantes a través del juego. La enseñanza se lleva a cabo en dos contextos, colegio y casa, y se hace a través de personas significativas en el entorno social: los estudiantes, el profesorado y los padres. El programa está destinado a promover la competencia interpersonal en la infancia. Se pretende que los estudiantes aprendan a relacionarse positiva y satisfactoriamente con las otras personas, ya sean sus iguales o los adultos.

Para el equipo investigador, programa Juegos de interacción social es una propuesta constructivista de carácter pedagógico con actividades organizadas y sistematizadas que valiéndose de la teoría cognitiva de Piaget pretende que los estudiantes logren fortalecer su nivel de desarrollo socio emocional en el aula y en su contexto donde se desenvuelve.

#### **Características del programa de juegos de interacción social:**

El Programa de Juegos de Interacción Social (PJIS) presenta las siguientes características:

**Motivadora:** A través de este tipo de juegos, se motiva la participación de todos los participantes, aunque para muchos con características especiales al principio les será muy difícil acoplarse, tarde o temprano lo logran, pues el hecho de jugar motiva la participación de éstos durante el desarrollo de las actividades.

**Socializadora:** Permite que los estudiantes se relacionen con otros durante el juego, lo cual pretende desarrollar actitudes positivas al momento de relacionarse con otras personas.

**Busca la participación de todos:** El juego propuesto por el docente, debe buscar la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales.

**Fomenta la unión y trabajo en equipo:** Permite que los estudiantes al socializar trabajen en conjunto, unidos por una meta en común, colocándola por encima de las metas individuales.

Como investigadores vemos la importancia de brindar estas herramientas como medio de vida los estudiantes de segundo grado de la I. E “Anaximandro Vega Mateola”

#### **Pasos o fases del programa de juegos de interacción Social:**

Para la elaboración de cada desarrollo de las habilidades de la Inteligencia Emocional se aplicara una actividad de aprendizaje con juegos seleccionados de acuerdo a dicho desarrollo.

Las actividades se agrupan en 3 unidades en cada unidad se desarrollan 4 actividades una por semana y cada actividad tiene una duración de 2 horas pedagógicas.

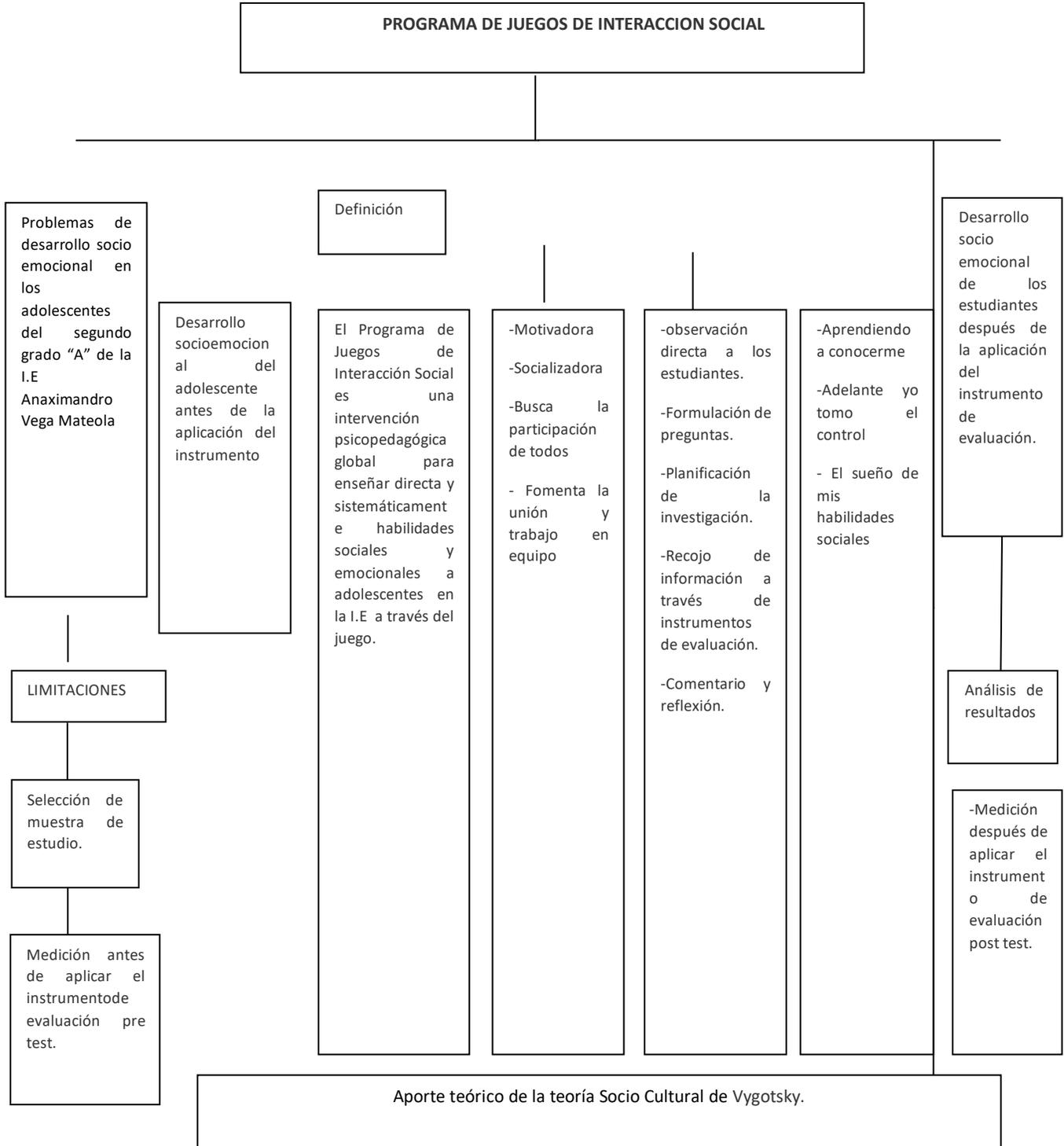
#### **Componentes del Programa de Juegos de Interacción Social:**

RECURSOS HUMANOS	Estudiantes y Docentes
MATERIAL	Grabadora, Videos, papel, balones crayolas, temperas, máscaras
AMBIENTES	Aula y patio de la I.E.

**Actividades que conforma la propuesta**

	UNIDADES	ACTIVIDADES
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL	<b>I UNIDAD</b> “Entendiendo a conocerme”	“Descubriendo como soy”
		“La imagen que otros poseen de mí”
		“Reconociendo mis sentimientos”
		“Caminando, tomo mis propias decisiones”
	<b>II UNIDAD</b> “¡Adelante! Yo tomo el control”	“Digo lo que siento, pensando y actuando”
		“Aprendo a resolver conflictos”
		“Explorando la riqueza del buen humor”
		“Manejando mis temores”
	<b>III UNIDAD</b> “El sueño de mis habilidades sociales”	“El arte de relacionarme con los demás”
		“Haciendo sentir bien a los demás”
		“comunicando con los demás ”
		“Demuestro mis talentos”

**Síntesis gráfica de la propuesta**



## **Teoría de Piaget, Karl Grossy Vigotsky sobre el juego**

Blanco (2012) afirma que:

**Para Jean Piaget (1956)**, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

**Karl Gross:** Teoría del Juego como anticipación funcional

Para Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Así mismo Groos (1902), menciona que el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al estudiante para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar cosas verdaderas, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una

**Fundamento Pedagógico del Juego**

1. MINEDU (2012) En las rutas del aprendizaje en el fascículo general 2, sostiene que el juego:
2. Es la primera actividad natural que desarrollan los niños y niñas para aprender, desarrollando sus primeras actividades y destrezas.
3. Permite dinamizar los procesos de pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.
4. Presenta desafíos y estímulos que incitan la puesta en marcha de procesos intelectuales.
5. Estimula la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crea un clima de aprendizaje favorable.

Favorece la comprensión.

Posibilita el desarrollo de capacidades.

Se conecta con la vida y potencia el aprendizaje.

## Hipótesis

La aplicación de un programa de juegos de interacción social contribuye significativamente al desarrollo de las habilidades de la inteligencia emocional de los estudiantes del segundo grado de la I.E “Anaximandro Vega Mateola” Cochabamba – 2013.

Ho: La aplicación del programa de juegos de interacción social no contribuye significativamente al desarrollo de las habilidades de la inteligencia emocional de los estudiantes del segundo grado de la I.E “Anaximandro Vega Mateola” Cochabamba – 2013.Variables

Variable Independiente (X) = Programa de Juegos d Interacción Social.

Variable Dependiente (Y) = Desarrollo de las habilidades de la Inteligencia Emocional.

## Objetivo del estado de investigación

Aplicación de un programa de juegos de interacción social para desarrollar las habilidades de la inteligencia emocional de los estudiantes del segundo grado en el área de educación religiosa de la i. E. “anaximandro vega mateola” de cochabamba

## Tipo de investigación

Según Hernández, S.; Fernández, C. y Baptista, L. (2010) el enfoque cuantitativo, usa la recolección de datos para probar hipótesis con base a la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías (p. 4)

Nuestro trabajo de investigación corresponde a un enfoque cuantitativo: porque la realidad es objetiva y existe en forma independiente del sujeto; porque los datos son numéricos, se cuantifican y se someten a análisis estadísticos; porque la investigación cuasi-experimental, tiene un diseño de investigación, tiene reglas, es rígido y no es posible cambiarlo en el proceso; porque plantea resultados de carácter concluyente, se preocupa por la generalización; y los resultados.

Asimismo es cuantitativa, porque se va hacer mediciones del desarrollo de las habilidades de la inteligencia emocional antes y después de aplicar el programa de juegos de interacción social en los estudiantes del segundo grado de la I.E “Anaximandro Vega Mateola” de Cochabamba.

Diseño de estudio

El diseño que se empleó es cuasi experimental con grupo control y experimental utilizando pre test y post test, cuyo diagrama es el siguiente:

G. E.: Grupo Experimental

G. C.: Grupo Control

O1 y O3: Observaciones antes del estímulo al grupo experimental y control

X: Programa de juegos de interacción social

O2 y O4: Observaciones después del estímulo al grupo experimental y control 4.1. Descripción de resultados

Los datos obtenidos como producto de la aplicación de los instrumentos de investigación fueron organizados en tablas estadísticas. Luego se procedió a realizar su análisis e interpretación al pre test y posterior a la aplicación del estímulo, el post test.

La información se ordenó en la forma siguiente:

En primer lugar, se muestran los datos obtenidos de la medición del pre test y post test a través de tablas comparativas del grupo experimental y control que nos permitieron evidenciar los logros obtenidos por los estudiantes que conformaron el grupo de estudio.

A partir de los puntajes de logros obtenidos de la muestra de estudio, se presentan los resultados que han permitido determinar las medidas tanto de tendencia central (media aritmética) como de dispersión (desviación estándar y coeficiente de variabilidad), producto de la aplicación de fórmulas correspondientes, lo que permitió comprobar la eficiencia de la aplicación de un programa de juegos de interacción social que contribuye significativamente al desarrollo de las habilidades de la inteligencia emocional de los estudiantes del segundo grado de la I. E. "Anaximandro Vega Mateola" Cochabamba, 2013, donde se utilizó la hoja de cálculo SPSS V. 21 y EXCEL para procesar la información.

## Descripción de resultados

Los datos obtenidos como producto de la aplicación de los instrumentos de investigación fueron organizados en tablas estadísticas. Luego se procedió a realizar su análisis e interpretación al pre test y posterior a la aplicación del estímulo, el post test.

La información se ordenó en la forma siguiente:

En primer lugar, se muestran los datos obtenidos de la medición del pre test y post test a través de tablas comparativas del grupo experimental y control que nos permitieron evidenciar los logros obtenidos por los estudiantes que conformaron el grupo de estudio.

A partir de los puntajes de logros obtenidos de la muestra de estudio, se presentan los resultados que han permitido determinar las medidas tanto de tendencia central (media aritmética) como de dispersión (desviación estándar y coeficiente de variabilidad), producto de la aplicación de fórmulas correspondientes, lo que permitió comprobar la eficiencia de la aplicación de un programa de juegos de interacción social que contribuye significativamente al desarrollo de las habilidades de la inteligencia emocional de los estudiantes del segundo grado de la I. E. "Anaximandro Vega Mateola" Cochabamba, 2013, donde se utilizó la hoja de cálculo SPSS V. 21 y EXCEL para procesar la información.

## Conclusiones

- Los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa "Anaximandro Vega Mateola" de Cochabamba, que conformaron la muestra de estudio, al inicio de la presente investigación el Grupo Experimental obtuvo un 3,6% en la categoría de

habilidades de la inteligencia emocional bajo, el 96,4% se ubicaron en la categoría de habilidades de la inteligencia emocional regular y los que conformaron el Grupo Control obtuvieron el 14,3% en la categoría de habilidades de la inteligencia emocional bajo y el 85,7% en la categoría de habilidades de la inteligencia emocional regular.

Así arrojaron una media aritmética ( $\bar{X}$ ) de 82.86 puntos, que los ubica en la categoría regular en el desarrollo de las habilidades de la inteligencia emocional. Lo que nos indica el poco interés por parte de los docentes, en desarrollar actividades que contribuyan al desarrollo de habilidades como el autoconocimiento, el autocontrol y habilidades sociales, sino simplemente se trabajaba con una teorización frecuente de las sesiones de aprendizaje en las cuales el docente cumple un rol protagónico y no el alumno; perdiendo significatividad las clases, que se tornan rutinarias y poco motivadoras para los estudiantes y lograr en ellos un formación integral.

- El diseño y aplicación del programa de juegos de interacción social ejecutado con los estudiantes del grupo Experimental durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ayudaron a desarrollar las habilidades de la inteligencia emocional de los estudiantes de la Institución Educativa “Anaximandro Vega Mateola” de Cochabamba.
- Posterior a la aplicación del estímulo: Programa de juegos de interacción social a través de las sesiones de aprendizaje y evaluada el test de

inteligencia emocional, se pudo observar que el 78,6% y el 21,4% de los estudiantes del Grupo Experimental lograron ubicarse respectivamente en las categorías de regular y bueno de la capacidad de habilidades de la inteligencia emocional con una media aritmética de 103,57 puntos. Por su parte los estudiantes del Grupo Control, (que no fueron estimulados) el 10,7% y el 89,3% se quedaron respectivamente en las categorías de bajo y regular de la capacidad de habilidades de la inteligencia emocional, con una media aritmética ligeramente aumentada de 79,43 puntos.

- Se acepta nuestra hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, ya que según el estadístico de U de Mann-Whitney se tiene una significancia  $p = 0.000$ , esto nos indica que es altamente significativo.

Con esto se demuestra que la aplicación del programa de juegos de interacción social contribuye significativamente al desarrollo de las habilidades de la inteligencia emocional de los estudiantes del segundo grado de la I. E. “Anaximandro Vega Mateola” de Cochabamba, 2013.

## Sugerencias

- Al director de la I.E. “Anaximandro Vega Mateola” y a su plana docente para que tengan en cuenta el desarrollo de las habilidades de la inteligencia emocional de los alumnos, pues de ello depende su formación integral de los estudiantes y el éxito que alcanzarán en su vida.
- Con este trabajo de investigación también sugerimos a todos los docentes de educación secundaria en especial, la aplicación del programa de juegos de interacción social, puesto que en nuestra investigación hemos obtenidos resultados que demuestran que ayudan a desarrollar las habilidades de la inteligencia emocional tan importantes para formación integral de los estudiantes.

- A los directivos de la UGEL, como órgano descentralizado del Ministerio de Educación, a través del especialista de secundaria debe capacitar a los docentes sobre este aspecto tan importante, como es la inteligencia emocional, puesto que de ello depende que los estudiantes logren con efectividad y eficacia su desenvolvimiento en la sociedad.

## Referencias Bibliográficas

- Blanco, V. (12-11-2012) Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Gross. Recuperado de: <http://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Castillo, R. (2006) Análisis comparativo de la inteligencia emocional entre los estudiantes del quinto de secundaria con padres separados y no separados del colegio nacional mixto Cartavio.Trujillo- Perú.
- Condolo, J. (2010). Inteligencia emocional en adolescentes pre-universitarios. Lima – Perú
- Lexus 22. (1976). Diccionario Enciclopédico. España. Edición Integra
- Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica. (Febrero 2005).La educación emocional. Diputación General de Aragón N°1 Zaragoza, 2, 4-6
- FernándezBerrocal, P., Ramos, N., y Extremera, N. (2001) Inteligencia emocional, supresión crónica de pensamientos y ajuste psicológico. Boletín de Psicología, 70, 7995
- Fingermann G (1916). Las Teorías del Juego: La función biológica de la actividad lúdica en el niño. Buenos Aires: Imprenta Suiza.
- Gallego, D. J., y Gallego, M. J. (2006). Educar la inteligencia Emocional en el aula. (2ª edición).España: PPC.
- Goleman, Daniel (1997). La Inteligencia Emocional. Buenos Aires:Javier Vergara.
- Goleman, D (1997). Inteligencia Emocional. Barcelona: Kairos.
- Goleman, D. (2000). Emotionalintelligence. La Inteligencia Emocional. Buenos Aires Argentina: Ediciones B Argentina S.A.
- Goleman, D. (2001). An EI-Basedtheory of performance. En: Cherniss, C. y Goleman, D. (eds). Theemotionallyintelligentworkplace: How to selectfor, measure, and improveemotionalintelligence in individuals, groups, and organizations. San Francisco.
- Goleman, D. (1997). Beyond IQ: Developingtheleadershipcompetencies of emotionalintelligence, paperpresented at the International CompetencyConference, London.
- Hernández, R. Fernández, C y Baptista, p. (2010).Metodología de la investigación. México.
- MINEDU (2013). El Juego en el enfoque centrado en la resolución de problemas. Rutas del aprendizaje fascículo general 2,16
- Monjas, M. (2002). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS). Madrid: CEPE.
- Piaget J. – (1980). Psicología de la Inteligencia. Buenos Aires: Psique. Piaget, J... “Los mecanismos del desarrollo mental”. Madrid: Editorial Nacional. (1976) TP. 240

Rojas, Y. (2013). La inteligencia Emocional en Niños con bloqueos o interferencias en el aprendizaje de la lectura. Universidad Nacional Abierta Vicerrectorado Académico Educación Mención Dificultades de Aprendizaje Centro Local Mérida.

Shapiro, L. (1998). La inteligencia emocional en los niños. Buenos Aires: Javier Vergara

Sigüeza, J. D. (2006). Diseño de un nuevo Modelo Pedagógico basado en la Inteligencia Emocional como una estrategia para mejorar el nivel Psicopedagógico de los docentes. Tesis de Maestría: Universidad del AZUAY, Cuenca-Ecuador.

Vargas, W.R. (2010). Pedagogía y Currículo. Perú: Impresiones Miranda

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society. Cambridge, MA: Harvard University Press. Vygotsky, L. S. (1978). Pensamiento y lenguaje. Madrid: Paidós.