

Artículos atravesados por (o cuestionando) la idea del sujeto -y su género- como una construcción psicobiológica de la cultura.
Articles driven by (or questioning) the idea of the subject -and their gender- as a cultural psychobiological construction.
Vol. 8 (2023), enero-diciembre
ISSN 2469-0783

ANÁLISIS DEL VIDEOJUEGO TOWNSHIP PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE NIÑOS DE NIVEL PRIMARIO

ANALYSIS OF THE VIDEO GAME TOWNSHIP TO FACILITATE THE LEARNING OF PRIMARY SCHOOL CHILDREN

María Cecilia Roma mariacecilia.roma@uai.edu.ar
Universidad Abierta Interamericana, Argentina.

Cómo citar este artículo / Citation: Roma, M.C. (2023). Análisis del videojuego Township para facilitar el aprendizaje de niños de nivel primario. *Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara*, Vol. 8 (343).
DOI: <https://doi.org/10.32351/rca.v8.343>

Copyright: © 2023 Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara. Este artículo de acceso abierto es distribuido bajo los términos de la licencia [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Recibido: 01/09/2023. Aceptado: 04/09/2023 Publicación online: 06/09/2023

Conflicto de intereses: Ninguno que declarar.

Resumen

Este artículo propone una mirada innovadora hacia el aprendizaje de las áreas clásicas de nivel primario. Se realiza un análisis del videojuego Township que simula la construcción de ciudades completas, la gestión de la agroeconomía, crecimiento poblacional y la gestión del tiempo. Es un videojuego que concentra la atención de los niños y jóvenes y también es posible considerarlo como un impulsor del trabajo para el aula generando una rica variedad de propuestas didácticas diferentes.

La metodología seguida ha sido el estudio de teoría fundamentada para analizar propuestas didácticas diseñadas por estudiantes de profesorado de primaria y su implementación con alumnos de nivel primario para el aprendizaje de matemática, ciencias naturales y sociales. Estos futuros docentes han planificado como actividad para el cursado de la materia Didáctica y currículum, propuestas didácticas a partir del videojuego Township, a partir de las cuales se aborden contenidos de las áreas mencionadas. Estas actividades implican la participación de las familias ya que parte de la exploración del videojuego la deben realizar en sus hogares. Los resultados obtenidos dan cuenta del impacto de esta pedagogía no solamente en el aspecto

cognitivo, sino en el trabajo cooperativo y colaborativo además de la implicancia de la familia. La información obtenida ha sido positiva respecto al uso del juego como recurso de aprendizaje, en especial el videojuego Township. Su potencial educativo ha sido destacado, estimulando los procesos de motivación, atención y resolución de problemas.

Abstract

This article proposes an innovative look towards the learning of the classic areas of the primary level. An analysis of the Township video game is carried out, which simulates the construction of complete cities, the management of the agro-economy, population growth and time management. It is a video game that concentrates the attention of children and young people, and it is also possible to consider it as a promoter of work in the classroom, generating a rich variety of different didactic proposals. The methodology followed has been the study of grounded theory to analyze didactic proposals designed by primary school teacher students and their implementation with primary level students for learning mathematics, natural and social sciences. These future teachers have planned as an activity for the study of the Didactics and curriculum, didactic proposals based on the Township video game, from which contents of the mentioned areas are addressed. These activities imply the participation of families since part of the exploration of the video game must be carried out at home. The results obtained show the impact of this pedagogy not only in the cognitive aspect, but also in cooperative and collaborative work, as well as the involvement of the family. The information obtained has been positive regarding the use of the game as a learning resource, especially the Township video game. Its educational potential has been highlighted, stimulating the processes of motivation, attention and problem solving.

Palabras Claves: Videojuegos; Township; aprendizaje; matemática; ciencia

Keywords: Videogames; Township; learning; math; science

Introducción

La implementación de metodologías mediadas por los recursos digitales ha resultado muy positivas para el aprendizaje en los diferentes niveles educativos (Vázquez Alonso, 2017); (Mcgonigal, 2011), (Etxeberria, 1998); (Gros, 2000); (Gee, 2004); (Felicia, 2020); (Marquès Graells, 2011); (AeVI & GfK 2012a), (AeVI & GfK 2012b); (Revuelta, 2012) y (Guerra, Zuluaga, & Saravia, 2019), (Soto-Ardilla, Luengo González, & Torres Carvalho, 2017), entre otros).

Algunos autores (Ahmad, Jaofor, Iskandar, & Makina, 2015) sostienen que interactuar durante el proceso de enseñanza con videojuegos permite la interacción con los procesos mentales de percepción y emoción. También Guerra, Zuluaga y Saravia (2019) manifiestan que las prácticas pedagógicas deben estar aliadas con la realidad social en busca de sentido para el conocimiento. De este modo se ofrece la posibilidad de utilizar estrategias de enseñanza innovadoras y creativas promotoras de habilidades y competencias (Del Moral, Guzmán, & Fernández, 2018).

Por esto, los docentes construyen y reconstruyen planificaciones y metodologías de aprendizaje acordes a la realidad social y cultural actual.

Pero esta reconstrucción del quehacer docente implica articular los contenidos curriculares planteados y los objetivos de aprendizaje con los videojuegos que serán los elementos conductores del aprendizaje (Nin, Goldin, & Carboni, 2019) (Acquah & Katz, 2020)

Es fundamental tener en cuenta que la incorporación de las TIC en general y los videojuegos en particular, no son per se los responsables del proceso de enseñanza-aprendizaje, pero aportan un nuevo significado al acto académico, dado que estos recursos son mucho más que entretenimiento.

Township: Pensar una ciudad

Township es un videojuego gratuito disponible para descarga en varias plataformas. Comienza con una granja para llenar y luego se deberán reunir recursos y venderlos a compradores de la ciudad. Es posible vender los cultivos en el supermercado local, los huevos y la leche, venderle al panadero e inclusive comercializar con los pueblos vecinos.

Los diversos cultivos, huevos, leche, miel y frutas se pueden enviar a través de trenes, helicóptero, barcos para entregarlos a los compradores. Le permite al jugador ser el alcalde y administrar tanto la ciudad como la región del campo. Se puede crecer desde una granja hasta una ciudad, personalizando la infraestructura y diseñando los diferentes edificios propios de un municipio. En la medida en que crecen la cantidad de ciudadanos el juego habilita a construir casas para familias con diferente cantidad de integrantes.

Simula una jerga corporativa de la vida real pero que no es difícil de comprender y que se presenta de forma progresiva: ingresos fiscales, ganancias, costos mensuales, margen de ganancias y demás. Tiene más de 6 millones de jugadores en todo el mundo. Es en esencia un juego de agricultura y construcción de ciudades.

Uno puede situar los edificios donde quiera y como quiera. Pero implica un costo sobre la naturaleza, porque con cada edificio o camino que se construye, se sacrifica una sección del área natural.

Cuanto más ciudadanos la ciudad tenga, más misiones se pueden aceptar. Las misiones vienen en todas las formas y tamaños, siendo, por ejemplo, recolectar lana para una tienda de ropa, ganar dinero, construir nuevas granjas y otros.

El juego ofrece la interacción con otros jugadores ya que la cuenta está conectada a Facebook y esto permite recorrer las ciudades de otros jugadores y conversar con ellos.

A pesar de que el juego es gratuito, pueden emerger juegos alternativos que habría que comprar, pero se puede jugar todo el tiempo sin ninguna necesidad de ingresar en juegos pagos.

El desarrollador es Playrix con origen en Irlanda y se actualiza constantemente (Playrix, 2023).

El videojuego realmente habilita a trabajar un sinnúmero de posibilidades para interactuar con los contenidos curriculares en el aula.

Planteo del problema

Las metodologías de aula se están reconfigurando debido al avance de las tecnologías emergentes en el ámbito educativo. Los videojuegos plantean una motivación significativa para aprovechar esta capacidad de atención en pro de un aprendizaje más constructivista (Gee, 2004).

La problemática que se presenta es analizar las propuestas de aprendizaje y las mejoras que se posibilitan en el estudiantado de nivel primario, a través de la mediación de los recursos digitales, en este caso el videojuego Township, especialmente de aquellos que presentan dificultades de aprendizaje.

Los futuros docentes plantean las dificultades de la enseñanza que se presentan al momento de tener que abordar contenidos de matemática (Prensky, 2011) y de ciencias. Por este motivo se precisan estrategias didácticas innovadoras que motiven a la apropiación de los saberes curriculares. Township es un videojuego que proporciona grandes

oportunidades para el abordaje de diferentes contenidos específicos de cada área.

El objetivo de este estudio es por lo tanto identificar las potencialidades de aprendizaje escolar que permite abordar el videojuego Township. Las secuencias didácticas serán diseñadas por los estudiantes de profesorado de educación especial de nivel primario de un instituto superior de formación docente de la zona sur de Buenos Aires, quienes realizan sus prácticas en escuelas de la zona.

Metodología

Se le propuso a 53 estudiantes de un profesorado de educación especial de la materia Medios Audiovisuales, Educación y TIC, realizar una propuesta didáctica a partir de uno de los siguientes recursos: Code.org, Mundo primaria, Power point, Cincopatas, Blockly games, Matific, Township o Tux Paint.

32 estudiantes entregaron la actividad. De ellos 11 estudiantes seleccionaron el videojuego Township. Son estas propuestas las que se analizan en este artículo. Para el análisis se consideran principalmente los contenidos, las actividades y los objetivos de estas propuestas.

El estudio se centra en un enfoque cualitativo, descriptivo y de teoría fundamentada con base en la observación participante, empleando la técnica de la triangulación para el análisis de los datos dado que se realiza una integración de las evidencias (Hernández Sampieri & Mendoza, 2018) y permite identificar la perspectiva de los participantes.

Desarrollo de la experiencia

Las propuestas didácticas que se les solicitó a los futuros docentes debían responder los siguientes aspectos: Título, carga horaria, destinatarios, bloque de contenidos, fundamentación, contenidos, objetivos, recursos, desarrollo de las actividades [inicio, desarrollo y final] y evaluación.

Como fue comentado anteriormente, en este artículo se considerarán los contenidos, objetivos y actividades que los estudiantes seleccionaron para sus propuestas.

Las áreas implicadas han sido matemática, ciencias naturales y ciencias sociales, tanto en propuestas para primer ciclo o segundo ciclo del nivel primario de educación especial y en diferente nivel de complejidad.

Contenidos

Los contenidos que se han podido desarrollar se detallan a continuación:

Contenidos vinculados al área de ciencias naturales:

- Los cambios en las plantas a lo largo del año.
- La relación entre los cambios de las plantas y ciertas regularidades ambientales
- Seres vivos y la ciudad
- Diversidad de los seres vivos, características de los seres vivos, clasificación de los seres vivos [reinos]

Contenidos vinculados al área de Ciencias Sociales:

- La forma de trabajo en torno a la producción agraria, industrial y comercial
- Sociedades, culturas y organización del espacio
- Microespacio [sector del espacio más próximo al sujeto]; Mesoespacio [espacio del desplazamiento del sujeto]; Macroespacio

Contenidos vinculados al área de matemática:

- Resolver operaciones las cuales involucran las cuatro operaciones [suma, resta, multiplicación y división]
- Operaciones con números naturales
- Conjunto, como en el caso de la totalidad de Township
- Suma y resta [Intercambio en el mercado urbano]
- Proporcionalidad directa [cantidad de huevos por cantidad de gallinas]

Para abordar estos contenidos, se propusieron actividades variadas en base a la resolución de problemas y al trabajo interdisciplinar en conjunto con docentes de las diversas áreas. La primera acción en todos los casos fue explorar el videojuego, primeramente, por los docentes y luego con los estudiantes, inclusive en los hogares junto a las familias. Para esto los docentes [estudiantes del profesorado] propusieron enviar una nota a las familias para explicar el motivo por el cual los niños estarán jugando con esta aplicación. También se invita a los padres a jugar con ellos. La participación de la familia y la comprensión sobre el objetivo de la actividad es fundamental para concientizar sobre la potencialidad del videojuego como recurso educativo.

Actividades

En función de los contenidos antes mencionados, se propusieron diversas actividades, las mismas se abordaron una vez que los niños habían explorado el videojuego e identificado todas las posibilidades que brinda. Esta exploración previa permite el intercambio entre los niños y con el docente reflexionando sobre ¿Qué les pareció el videojuego? ¿Qué pudieron observar? ¿Qué tareas hicieron en el videojuego? Luego del diálogo inicial entonces se realizan las diversas actividades de acuerdo al contenido que la docente desea abordar:

A partir de la experiencia en el espacio de la granja se les propuso identificar y registrar por escrito:

- Qué compone una planta
- Qué cuidados necesita una planta
- Qué cambios realiza una planta dependiendo de la estación del año

Con relación a la exploración del espacio de la ciudad:

- ¿Qué es una ciudad?
- ¿Qué tiene una ciudad?
- ¿Cómo funciona una ciudad?
- ¿Qué se puede realizar en ella? -actividades-
- En este juego, es posible observar que hay diferentes áreas que generan alimentos en el campo, y en fábricas. ¿Qué producen, qué crían y qué cultivan?
- ¿Qué productos se necesitan para fabricar otros?

A partir del espacio de la panadería se les realizó preguntas para resolver problemas matemáticos con relación a la cantidad de materia prima necesaria para la elaboración de panes y pizzas. Por ejemplo:

- ¿Qué operaciones matemáticas pudimos aplicar?

Relacionado al área de ciencias sociales se les plantea identificar las diferencias entre el campo y la ciudad. En este caso se les preguntó:

- ¿Qué características distinguen cada espacio?
- ¿Cuáles serán las ocupaciones de las personas que viven en las zonas rurales y en las zonas urbanas?

Al finalizar las actividades de la clase, se realizó una puesta en común con los alumnos, donde se les preguntó, en el caso de los contenidos de matemática: ¿Qué estuvimos haciendo en las actividades? ¿Qué operaciones matemáticas pudimos aplicar? ¿En qué momento?

Este proceso de reflexión final en el cual los niños pueden poner en palabras su experiencia de aprendizaje posibilita que desarrollen la capacidad de metacognición procesos de autorregulación. La reflexión sobre los procesos cognitivos que los alumnos ponen en juego durante la ejecución de una tarea es un modo de desenvolver control sobre las propias funciones cognitivas.

La metacognición se pone en juego

Cazden (1972) y Flavell (19733) fueron dos pioneros en emplear el prefijo meta, el primero para referirse a la conciencia metalingüística y el segundo para referirse a la metamemoria. Pero Flavell todavía profundizó más e incluyó el prefijo meta en el control de la cognición como definición

de metacognición. De forma simplificada es posible decir que la metacognición alude a pensar sobre cómo se piensa con respecto a los procesos mentales que ocurren antes, durante y después de la tarea.

La metacognición exige diferentes tipos de operaciones que en mayor o menor nivel diferenciarán a un sujeto experto de un novato. Estas operaciones se pueden sintetizar como sigue: la planeación, el monitoreo y el asesoramiento del pensamiento. Promover el desarrollo de las capacidades metacognitivas lleva a desenvolver la función de control de las tareas de procesamiento de información que el niño está realizando. El aprimoramiento de esta condición hace que el sujeto vaya siendo un experto en tareas que inicialmente era un novato. De este modo el niño transita desde la zona de desarrollo real a la zona de desarrollo próximo (Vigotsky, 2005). Por este motivo promover el aprendizaje a través de la implementación de los videojuegos es una decisión significativa desde el momento en que pueden ser utilizados bajo un enfoque de aprendizaje-trabajo colaborativo (Dueñas, y otros, 2018). El enfoque colaborativo es una de las estrategias didácticas eficientes para que los mismos pares andamien la zona de desarrollo próximo.

Galser y Chi (1988) ofrecen una relación de las principales características de los individuos expertos:

1. Se destacan en la especificidad del dominio de tipos de conocimiento.
2. Reconocen fácilmente patrones complejos propios de su especificidad de dominio.
3. Tipo de conocimiento fundamentalmente procedural y orientado hacia la meta.
4. Reconocen y representan el problema fácilmente.

5. Dedicar una gran cantidad de tiempo a analizar cualitativamente el problema antes de comenzar a resolverlo.

6. Desarrollan habilidades metacognitivas y también de autorregulación.

Para el logro de esta transición de novatos a expertos es fundamental revisar las estrategias metodológicas. Varios autores, (Calzadilla, 2002), (Scagnoli, 2006); (Carrió, 2007) y (Barkley, Cross, & Major, 2007) explican las ventajas y beneficios de este tipo de propuestas:

- promueven un aprendizaje significativo y profundo conceptualmente
- fomentan el desarrollo de habilidades, actitudes y competencias
- promueven mayor motivación para la realización de tareas
- fortalecen la autoestima, la satisfacción personal y la autoconfianza
- se respeta la adquisición de conocimientos a su propio ritmo y según su estilo de aprendizaje

Dueñas et al., (2018) detallan las Dimensiones que deben tenerse en cuenta al incorporar los recursos digitales en el diseño didáctico:

Pedagógica: Tener en cuenta los propósitos, objetivos y evaluación procesual dentro de las planeaciones curriculares definidas

Técnica: Incorporar recursos técnicos [emplear TIC] al dominio conceptual en el diseño, desarrollo y evaluación, según intereses y necesidades de la unidad didáctica

Gestión: Considerar tres aspectos importantes: Coherencia y pertinencia del Proyecto Educativo Institucional [P.E.I]; Proceso de

implementación curricular; Favorecer aprendizaje mediante el empleo de las TIC.

Social, ética, legal: En el contexto ético, social y legal, los miembros de la comunidad institucional [padres de familia, docentes, directivos, estudiantes] deben reflejar el respeto y compromiso frente al uso e incorporación de las TIC en la escuela.

Desarrollo y responsabilidad profesional: Las TIC son una buena oportunidad para mejorar el desempeño docente, por ser un medio pedagógico y didáctico que permite el mejoramiento de los procesos de aprendizaje en los estudiantes

Diseñar una propuesta didáctica considerando estas dimensiones exige tiempo, investigación de los recursos digitales que se emplearán, en este caso Township y conocimiento del grupo del aula.

Conclusiones

A través de este videojuego los docentes han podido abordar temáticas vinculadas al área de matemática y de ciencias con una motivación significativa que llevó a que los estudiantes sostengan la atención. Se evidenció una mejora general en la adquisición de los conceptos pertinentes, especialmente los relacionados a las características del campo y de la ciudad y los intercambios comerciales entre ellos.

Los mismos docentes encontraron un aliado en el videojuego Township y se mostraron entusiasmados para investigar sobre otros recursos digitales.

Otro aspecto para destacar es la implicancia de la familia en el proceso. Una vez que se les explica cómo se realiza el trabajo y que este puede

extrapolar el aula y extenderse al ámbito familiar, los convoca a ser partícipes y protagonistas, acompañando a sus hijos en tal proceso.

En definitiva, se considera que si los videojuegos conforman la dinámica cotidiana de los niños entonces ¿por qué no utilizarlos en la escuela?

Referencias

- Acquah, E. O., y Katz. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. Obtenido de *Computers & Education*, 143, 103-667.: <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103667>
- AeVI & GfK 2012a. (s.f.). Estudio Videojuegos, educación y desarrollo infantil. Obtenido de Fase cualitativa: http://www.aevi.org.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=55&cf_id=30
- AeVI & GfK 2012b. (s.f.). Estudio Videojuegos, educación y desarrollo infantil. En M. I. Fas R. Fernández, *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, (págs. 595-624). Bubok Publishing.
- Ahmad, I., Jaofor, A., Iskandar, M. F., y Makina, T. (2015). Users' experience in role-playing game: Measuring the player's gameplay experience. Obtenido de *Journal Teknologi* 77(19), 45-48: <https://doi.org/10.11113/jt.v77.6512>
- Barkley, e. F., cross, K. P., & Major, c. h. (2007). *Técnicas de aprendizaje colaborativo: Manual para el profesorado universitario*. Ediciones Morata.
- Calzadilla, M. E. (2002). Obtenido de *Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la Información y la comunicación: OEI-Revista Iberoamericana de Educación*. <http://www.rieoei.org/deloslectores/322calzadilla.pdf>
- Carrió, M. L. (2007). Ventajas del uso de la tecnología en el aprendizaje colaborativo. . Obtenido de *Revista Iberoamericana de Educación*, 41: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1640carrio.pdf>
- Cazden. (1972). *Lenguaje infantil y educación*. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=ED068989>
- Del Moral, M. E., Guzmán, A. P., y Fernández, L. C. . (2018). Game-Based learning: Increasing the logicalmathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of Primary School Students. *NAER, Journal of New Approaches in Educational Research*, 7(1), 31-39. Obtenido de <https://doi.org/10.7821/naer.2018.1.248>
- Dueñas, Y., Baquero, G., García-Martínez, A., Bravo-Osorio, F., Merino, C., & Calderón, D. (2018). *Modelo de Creaciones Didácticas en cooperación*. Obtenido de Proyecto ACACIA.
- Etxeberria, F. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar*. 10, 171-180.
- Felicia, P. (2020). *Uso de juegos educativos en el aula. Pautas para resultados de aprendizaje exitoso*. European Schoolnet. Detalle (eun.org).
- Flavell, J. H. (1993). *Cognitive development* Prentice-Hall International. Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Aljibe.
- Gee, J. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.
- Glaser, R., & Chi, M. T. (1988). The nature of expertise. En *Overview*. En M. T. Chi, R. Glaser & M. Farr (Eds.) (págs. 15-28). Erlbaum.
- Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Obtenido de *EduTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12. : <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html>

- Guerra, M. E., Zuluaga, A. D., y Saravia, L. A. (2019). Música vallenata. En instrumento pedagógico en el proceso de aprendizaje universitario. *Revista de Ciencias Sociales* (págs. (Ve), XXV(1), 59-70). Obtenido de instrumento pedagógico en el proceso de aprendizaje universitario. *Revista de Ciencias Sociales*.
- Hernández Sampieri & Mendoza. (2018). Metodología de la investigación. En Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-hill.
- Marquès Graells, P. (2011). Los videojuegos. Obtenido de <http://peremarques.pangea.org/videojue.html>
- Mcgonigal, J. (2011). Reality is broken. En *Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press. Obtenido de *Why games make us better and how they can change the world*.
- Nin, V., Goldin, A. P., y Carboni, A. . (2019). Mate Marote: Video games to stimulate the development of cognitive processes. Obtenido de IEEE, *Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*, 14(1), 22-31: <https://doi.org/10.1109/RITA.2019.2909958>
- Playrix. (2023). Obtenido de <https://play.google.com/store/apps/dev?id=6598096594674427568&gl=US>
- Prensky, M. (2011). Enseñar a nativos digitales. . Editorial SM.
- Revuelta, F. I. y Guerra, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. Obtenido de RED. *Revista de Educación a Distancia*, 33.: <http://www.um.es/ead/red/33/revuelta.pdf>
- Scagnoli, N. I. (2006). El aprendizaje colaborativo en cursos a distancia. *Investigación y Ciencia* 36, 39-47.
- Soto-Ardila, S.A, Luengo González, R., Torres Carvalho, J.L. (2017). Estudio sobre la aplicación de los videojuegos en la enseñanza de la matemática: elaboración de un prototipo de juego. Obtenido de AMIE. : [EstudiosobrelaaplicacindelosvideojuegosenlaenseñanzadelaMatemticaElaboracinde.pdf](#)
- Vázquez Alonso, A. y Manassero Mas, M.A. (2017). Juegos para enseñar la naturaleza del juego científico y tecnológico. *Educación*. Obtenido de 53(1), 149-170.
- Vigotsky, L. (2005). *Psicología pedagógica*. Aique.