

Programa LUDOCREO para mejorar habilidades sociales en estudiantes de quinto de primaria en Chimbote-Ancash – 2022

LUDOCREO program to improve social skills in fifth grade students in Chimbote-Ancash – 2022

Lupe Maribel Vargas Delgado¹
Maritza Isabel Villanueva Campos²
Universidad Católica de Trujillo - Perú



Recibido:27/02/2023
Aceptado:04/07/2023

DOI: <https://doi.org/10.46363/searching.v4i2.4>

ORCID¹: 0000-0002-7941-8746

ORCID²: 0000-0002-0330-390X

RESUMEN

La intención fundamental de la investigación de LUDOCREO en las habilidades sociales estudiantiles en quinto de primaria en Chimbote-Ancash – 2022, establecer el impacto de la propuesta en las destrezas sociales en la entidad educacional. La investigación fue de tipo cuantitativo, con un diseño preexperimental con una muestra de 30 estudiantes de quinto de primaria en el que se ejecutaron 12 sesiones de aprendizaje usando el programa LUDOCREO como variable independiente, la prueba de normalidad arrojó que hay distribución normal en la contrastación de las hipótesis se usó la t de Student para muestras relacionadas. Los resultados en el pretest arrojaron un promedio de 190.0 puntos que corresponde al nivel medio; después de aplicarse Ludocreo, se registró un promedio de 247 puntos en la escala 60 – 300 puntos que corresponde al nivel alto, existiendo una diferencia a favor del post test de 51.8 puntos o su equivalente a 17.3%. En el contraste de la hipótesis general se ha registrado $t_c = 22.153$ frente a $t_t = 1.697$ con $p = 1.01E-19$, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

Palabras clave: Adaptación social; comportamiento de grupo; control social; habilidad y Socialización.

ABSTRACT

The fundamental intention of the investigation of LUDOCREO in the social skills of fifth grade students in Chimbote-Ancash - 2022, to establish the impact of the proposal on social skills in the educational entity. The research was quantitative, with a pre-experimental design in a sample of 30 fifth grade students and 12 learning sessions were executed using the LUDOCREO program based on the playful aspect, since the data presented normal distribution, the student's t statistic for related samples was used in the contrast process. The results in the pre-test obtained a $\bar{x} = 190.0$ corresponding to the medium level; after applying Ludocreo, $\bar{x} = 241.7$ points were obtained on the scale 60 - 300 points corresponding to the High hierarchical range, there being a percentage difference in favor of the post-test of 51.8 points or its equivalent to 17.3% in favor of the post-test. In the contrast of the general hypothesis, $t_c = 22.153$ versus $t_t = 1.697$ with $p = 1.01E-19$, so the alternative hypothesis is accepted.

Keywords: Social adaptation, Group behavior, Social control, Skill and Performance, Socialization.

INTRODUCCIÓN

La tecnología ha abierto nuevos horizontes y presenta desafíos a los que el hombre debe enfrentar. Para un futuro mejor, los gobiernos y la sociedad deben trabajar conjuntamente para promover la tecnología y la solidaridad, para lograr una mayor cohesión social y una mejor convivencia mundial (Vargas, 2021)

En el artículo: Efectos de Super Skills for Life (SSL) según Fernández-Martínez et al. (2020) se estudió las habilidades sociales de niños ansiosos a través del análisis de videos, el autor dice que en España los infantes no son tan hábiles socialmente como los niños en otros países europeos; por los altos índices de abandono familiar, aislamiento social y desigualdad económica propios del país, la aplicación de Super Skills for Life (SSL) tuvo un efecto significativo en mejorar el comportamiento social infantil en varios ámbitos. La depresión se observó como un factor que contribuyó a diferenciar puntuaciones de ansiedad generalizada antes y después de la intervención. En conclusión, esta investigación proporciona evidencia inicial de la eficacia del SSL para mejorar las habilidades sociales en niños pequeños con problemas de ansiedad.

Quispe (2018) de la Universidad César Vallejo, en "Patio recreativo" para la convivencia estudiantil en la IE "Sagrado Corazón", Villa María del Triunfo, el propósito fue establecer del impacto de del programa en la convivencia de los estudiantes; se usó el diseño cuasi experimental, la muestra fue 30 estudiantes; las conclusiones indican que el programa, tuvo efecto significativo para la convivencia estudiantil porque se obtuvo $p=0.011$, otra conclusión dice que el programa ha impactado de manera significativa en las relaciones sociales de estudiantes porque en la contrastación se registró $p=0.000$, además indica que el programa fue eficaz en la participación de estudiantes de 3° de la entidad indicada porque se obtuvo $p=0.000$; finalmente afirma que el programa incidió significativamente en las normas de convivencia estudiantil, se obtuvo $p=0.000$ al contrastarse el post test y el pre test.

El objetivo primordial fue determinar el efecto del programa "Ludocreo" para mejorar las habilidades sociales en el de 5°

grado de primaria de una IE de Chimbote. Como propósitos específicos están la determinación del nivel del pre y post test de la variable; además se busca medir la eficacia del programa Ludocreo en las dimensiones: Habilidades para hacer amigos, conversacionales, habilidades emocionales y sentimientos, la solución de problemas interpersonales y las relaciones con los adultos.

Ludocreo se basa en el aprovechamiento de los espacios de recreo para mejorar las habilidades sociales mediante actividades lúdicas. Estas actividades aprovechan los tiempos de descanso sin afectar el tiempo dedicado al aprendizaje, permitiendo una mayor interacción social para potenciar habilidades como la cooperación, la creatividad, la responsabilidad, el respeto y la solidaridad.

Iman (2019) en Habilidades sociales en el 6° de primaria en una IE del Callao, en una muestra de 120 estudiantes entre 11 y 12 años encontró que en las habilidades sociales el 30.83% registró el nivel bajo, el 48.33% en el nivel medio y el 20.83% estuvo en el nivel alto. En las primeras habilidades el 20% alcanzó en nivel bajo, el 40% en nivel medio y el 40% en alto nivel; en las avanzadas, el 25% registró el rango bajo, el 40% en la categoría media y el 35% en alta; en las relacionadas a los sentimientos, el 30.8% los estudiantes estuvieron en el rango bajo, el 41.7% en rango medio y el 27.5% en la categoría alta; en las alternativas a la agresión, el 18.3% obtuvo la categoría de nivel bajo, el 44.2% en la media y el 37.5% en alta; en las habilidades para enfrentar al estrés, el 27.5% obtuvo el nivel medio, el 55.0% en el rango medio y el 17.5% alcanzó el nivel alto; en las habilidades de planificación, el 17.5% estuvo en el rango bajo, el 44.2% en el nivel medio y el 38.3% alcanzó la categoría alta.

Para Sánchez et al. (2020), el juego por ser una actividad psicológica superior permite a los niños el aprendizaje en el ámbito social, si a eso le añadimos que según Chaves (2013), el 42.17% de las acciones infantiles, tenemos un panorama de la gran importancia del juego en la vida infantil que debe aprovechar estas preferencias para espacios como el recreo, así planifican acciones lúdicas que sin interferir con estas preferencias infantiles y se puedan desarrollar algunas acciones

como es el caso de las destrezas sociales tan importantes en el diario vivir, toda vez que sin bien es cierto en ciencia y tecnología y de manera concreta el uso de la inteligencia artificial va a permitir el desarrollo de muchas actividades en forma sorprendente, los En el campo humano se requiere de una interacción saludable para vivir en un mundo de paz.

Se considera en esta investigación dos teorías del recreo infantil; una de ellas es de la energía sobrante como lo indica Jarauta (2017) Los niños gastan la energía acumulada durante la hora de recreo ejecutando actividades que no pueden realizar dentro del espacio áulico. Esta teoría de la novedad explica que algunas actividades propias del aula no interesan a los niños y que durante el descanso buscan actividades novedosas para ellos. Estas experiencias diferentes a las rutinarias en el aula les permiten gastar la energía acumulada antes de regresar al aula. García (2018), considera dos tipos de recreo. El tipo de recreo libre los infantes tienen libertad de elegir la acción lúdica que deseen realizar, permitiéndoles generar sus propias reglas. El tipo de recreo dirigido se planifica y supervisa por el docente y tiene propósitos particulares, como motrices.

Dentro de la propuesta se ha considerado como dimensiones en el tratamiento: Actividad lúdica, de arte que se ha tomado a la pintura, al baile o expresión dancística y las manualidades.

En cuanto a las habilidades sociales, según Monjas (2010) es la gama de saberes, aspectos emocionales, actitudes y comportamientos para una sana relación y convivencia con las demás personas de manera armónica y eficaz para el Fondo-Europeo (2015) son comportamientos o actitudes del ser humano que se emplea en la interacción social para minimizar efectos negativos y se maximicen las potencialidades positivas de interacción a corto, mediano y largo plazo, es necesario mencionar que las habilidades sociales no son estáticas porque los fenómenos sociales tampoco son estáticos. Para Caballo (2007), estas son destrezas para la interacción, comunicación y relación con las demás personas en forma adecuada; sostiene también que es el conjunto de actividades deben estar vinculadas a la comprensión y respeto a los sentimientos y necesidades propias y de otras personas, además debe

vincularse con la capacidad para resolver dificultades de manera armónica, estas se mejoran en el desarrollo de la vida misma, el aprendizaje y entrenamiento para una mejor convivencia.

Entre las teorías sobresalientes se encuentra la Gardner, que como indica Guerrero (2020) las vincula a la inteligencia interpersonal y las formas interactuar socialmente. Piaget, por su parte, afirma que las personas utilizan habilidades sociales en sus interacciones con otros, esto según Palomino (2017). Vygotsky también hizo importantes aportes, señalando que estas habilidades son aptitudes personales para comunicarse, escuchar, comprender puntos de vista, gestionar conflictos y colaborar con otros, y se adquieren a través de la interacción social, según Regder (2015). Bandura, por su parte, afirma que la conducta humana está influenciada por factores sociales y biológicos del entorno, y destaca el aprendizaje por observación como una herramienta para adquirir conocimiento y modificar el comportamiento, según Garrido (2015).

Las dimensiones de las habilidades sociales según Monjas (2010), se considera: Las básicas que en forma genérica lo conforman: Saludar, mostrar cortesía y amabilidad, reír y sonreír, efectuar saludos, etc. En las habilidades para hacer amistades, entre las acciones preponderantes se considera: Solicitar ayuda, unirse a grupos de jugos, compartir con amigos u otras personas, etc. Otra habilidad son las destrezas conversacionales, entre las acciones destacables tenemos el inicio conversacional, mantenimiento de estas conversaciones o finalizar una conversación, tomar parte de conversaciones grupales, etc. Las destrezas relacionadas con el aspecto sentimental consideran a la defensa de derechos, manifestaciones de las emociones propias, defensa de pensamientos, etc. Otra habilidad es la relacionada con afrontar y resolución de conflictos, entre las acciones de esta dimensión se considera: identificación de la problemática interpersonal, búsqueda de soluciones a conflictos, probar soluciones a dificultades que se presenten, anticipación de posibles consecuencias. A nivel infantil se considera como una habilidad la capacidad de relación con adultos, se destacan como

acciones: Trato respetuoso a los adultos, iniciar un diálogo con adultos, mantener el proceso de diálogo con adultos, etc.

Marci Alboher, en "The Encore Career Handbook", dice que el éxito en la vida moderna está en función de la capacidad de las personas para desarrollar habilidades sociales, ella argumenta que el éxito laboral a largo plazo requiere la capacidad de construir y mantener relaciones saludables con los compañeros de trabajo, y que el desarrollo de habilidades sociales es fundamental para lograrlo, también plantea que el éxito profesional a largo plazo depende de la capacidad de las personas para construir una red de contactos y relaciones.

METODOLOGÍA

La investigación tuvo enfoque cuantitativo, se usó la metodología experimental porque se ha utilizado al programa Ludocreo para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes, la investigación fue de nivel fue de nivel experimental porque a través de una propuesta se modificó las habilidades sociales usando un sistema de hipótesis para determinar resultados concluyentes Bernal (2010). Por otro lado, se usó el diseño preexperimental, para ello se trabajó en una población muestral de 30 infantes de primaria de Chimbote, el muestreo fue no aleatorio en la modalidad de muestreo intencionado, como técnica se usó el test de interacción social (CHIS) Abugattas (2016) porque permite la captación de información valiosa para el procesamiento de datos y como instrumento el cuestionario Casas et al. (2013), el test estuvo conformado por 60 ítems, 10 para cada dimensión.

En el procesamiento de los datos se dio en dos fases, la primera fue la descriptiva en la que se presentaron tablas que condensaron información estadística por dimensiones y la variable, el contenido comprende la escala usada, el nivel, las frecuencias absolutas y porcentuales, las medias aritméticas, la DS y el coeficiente de variabilidad, en esta parte se usó el aplicativo Excel 2019. En la fase inferencial se ha hecho la prueba de normalidad que arrojó la existencia genérica de distribución normal, usándose en consecuencia el coeficiente r de Pearson en el proceso de contrastación.

RESULTADOS

Después de haberse procesado la información captada mediante el test de interacción social, los resultados por variables indican:

Tabla 1

Resultados del pre y post test de las habilidades sociales en los estudiantes de 5° de primaria en Chimbote.

| Escala | Nivel | Pretest | | | | | Post test | | | | |
|-----------|-------|---------|-------|-------|------|------|-----------|-------|-------|------|------|
| | | fi | f% | Media | DS | CV | fi | f% | Media | DS | CV |
| 60 - 140 | Bajo | 2 | 6.7 | | | | 1 | 3.3 | | | |
| 141 - 220 | Medio | 22 | 73.3 | 190.0 | 36.2 | 19.0 | 8 | 26.7 | 241.7 | 37.0 | 15.1 |
| 221-300 | Alto | 6 | 20.0 | | | | 21 | 70.0 | | | |
| Total | | 30 | 100.0 | | | | 30 | 100.0 | | | |

Nota. Base de captación de datos de las habilidades sociales.

En el pretest las habilidades sociales, el 6.7% de los estudiantes se ubicaron en la categoría baja, el 73.3% se ubicó en el nivel medio mientras que en 20.0% alcanzó puntuaciones en el nivel alto, el promedio fue de 190.0 puntos que ubican los estudiantes en el nivel medio en forma general.

Después de la aplicación del programa ludocreo, encontramos al 3.3% de estudiantes en el nivel bajo, el 26.7% en la categoría media y el 70.0% obtuvo puntuaciones que corresponden al nivel alto, el promedio de esta prueba alcanzó fue 241.8 puntos que corresponde al nivel alto.

Al comparar el post test con el pretest, hay una diferencia importante de 51.8 puntos a favor del post test que equivale a una eficacia de 17.3% ello implicaría que la causal de este cambio se deba al accionar del programa.

Tabla 2

Resultados de la diferencia porcentual por dimensiones y la variable Habilidades sociales en los estudiantes de 5° de primaria en Chimbote.

| Dimensiones/ Variable | Pre test | | Posttest | | Diferencia | |
|--|----------|---------------|----------|---------------|------------|---------------|
| | Media | Rendimiento % | Media | Rendimiento % | Media | Rendimiento % |
| Habilidades básicas | 33.8 | 67.6 | 43.2 | 86.4 | 9.4 | 18.8 |
| Habilidades para hacer amigos | 27.8 | 55.6 | 40.2 | 80.4 | 12.4 | 24.8 |
| Habilidades conversacionales | 33.3 | 66.6 | 39.4 | 78.8 | 6.1 | 12.2 |
| Habilidades emocionales y sentimientos | 31.6 | 63.2 | 39.6 | 79.2 | 8.0 | 16.0 |
| Solución de problemas interpersonales | 32.6 | 65.2 | 40.5 | 81.0 | 7.9 | 15.8 |
| Relacionarse con los adultos | 31.0 | 62.0 | 39.0 | 78.0 | 8.0 | 16.0 |
| Habilidades sociales | 190.0 | 63.3 | 241.7 | 80.6 | 51.8 | 17.3 |

Nota. Base de captación de datos de las habilidades sociales.

En lo referente al rendimiento porcentual a nivel de dimensiones y de la variable, se establece que: En las habilidades básicas hay una diferencia promedio de 9.4 puntos que es equivalente al 18.8%; en la dimensión de las habilidades para hacer amigos, la diferencia promedio es de 12.4 puntos equivalente al 24.8%; en las habilidades conversacionales la media fue de 6.1 como diferencia o 12.2%; entre el post test y el pre test de las habilidades emocionales y sentimientos difieren en 8.2 puntos con su equivalente a 16.0% a favor del post test; en la solución de los problemas interpersonales la diferencia de medias fue 7.9 o de 15.8% que también favorece al post test; en las relaciones con los adultos se la diferencia de medias fue 8.0 o 16.0%, a favor del post test; en las habilidades sociales la diferencia de medias fue 51.7 puntos o 17.3% diferencia de rendimiento porcentual también a favor del post test.

DISCUSIÓN

El programa Ludocreo está enmarcado en las acciones lúdicas de los infantes, ya que gran parte de las actividades infantiles están destinadas al ludismo, lo enunciado tiene concordancia con lo que formulan Sánchez et al. (2020) quienes sostienen una alta dosis de las acciones infantiles están destinadas al aspecto lúdico, conocedores de la enorme importancia de un gran segmento temporal que los infantes en estas actividades; el programa Ludocreo ha usado los recreos escolares, porque existen beneficios socioemocionales, físicos, cognitivos y para los docentes; el programa formulado y en forma general las actividades lúdicas son una herramienta poderosa en los aspectos socializadores, el programa plantea una lúdica general focalizándola en el arte, la danza y las manualidades.

En cuanto a las habilidades sociales antes de la aplicación del programa Ludocreo, han registrado promedios que oscilan entre 24 – 37 puntos, el mismo nivel se logró en la variable que registró una media de 190.3 puntos. Las medias del post test en las dimensiones se observan que los valores están comprendidos en el nivel alto porque están registrando promedios en el intervalo 38 – 50 puntos; el promedio de la

variable habilidades sociales ha alcanzado una media de 241.6 puntos que corresponde al intervalo 221 – 300 puntos. Los resultados concuerdan con el Fondo-europeo (2015) en los que se menciona que las actitudes frente a las demás personas pueden ser mejoradas a corto, mediano y largo plazo mediante acciones lúdicas en la fase infantil, así tenemos que Miramira (2019), sostiene que entre las habilidades sociales y las comunicativas hay relación muy alta y con significancia estadística, se ha registrado $Rho = 0.832$, ello implica que hay vínculos de las destrezas sociales con otras acciones infantiles.

Los resultados de contrastación usando la *t* de Student, para determinar la mejora de las destrezas sociales se obtuvo $t_c = 22.153$ con $p = 0.000$ lo que permite afirmar que el programa ludocreo ha permitido mejorar de manera significativa las habilidades sociales en los infantes de Chimbote, estos resultados guardan concordancia con la investigación de (Quispe, 2018) quien expresa que el patio recreativo ha tenido un impacto significativo en estudiantes de primaria quien ha demostrado el impacto del patio de recreo en la convivencia escolar al obtener $Z = -2,558$ con $p = 0.011$.

Como todo trabajo de índole académico y sobre todo de esta naturaleza presenta ciertas dificultades como: encontrar y recopilar información relevante y con altos índices bibliométricos, el traslado del contenido del formato tesis a este nuevo formato, la precisión de los hechos y conclusiones, presentar la información de manera atractiva y convincente y respetar los límites de palabras.

CONCLUSIONES

La aplicación del programa Ludocreo ha mejorado en un 17.3% las habilidades comunicativas en los estudiantes de Chimbote, pues al contrastar el post con el pretest de dicha variable se registró $p = 0.000$; por lo que se acepta la hipótesis alternativa.

El programa Ludocreo ha demostrado una eficacia en las habilidades básicas en 18.8% y en la contrastación entre el post test y pretest se ha obtenido $p = 4.8288E-17$.

En las Habilidades para hacer amigos, Ludocreo demostró ser eficaz en 24.8%. En la contrastación entre el post test y pretest se registró $1.4431E-16$.

En las Habilidades conversacionales, Ludocreo demostró ser eficaz en 12.2% y en la contrastación entre el post test y pretest se obtuvo 3.092E-9.

Ludocreo en las habilidades emocionales y sentimientos, ha demostrado una eficacia de 16.0%, en la contrastación entre post y pretest se registró 2.6534E-15.

Ludocreo en la solución de problemas interpersonales, ha demostrado ser eficaz en 15.8% en tanto que en la contrastación entre el post test y pretest se alcanzó $p = 8,3516E-12$.

En las habilidades para relacionarse con adultos, Ludocreo demostró ser eficaz en 16.0%, y en la contrastación entre post y pretest se obtuvo además $p = 1.722E-14$.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abugattas, S. (2016). *Construcción y validación del test de Habilidades de interacción social en niños de 03 a 06 años de los distritos de Surco y La Molina 2016* [Universidad de Lima]. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/4012/Abugattas_Makhlouf_Shadia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación* (Tercera). file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/ Metodologia
- Caballo, V. (2007). *Manual de Evaluación y Entrenamiento de Las Habilidades Sociales* (7a ed.). https://www.academia.edu/24963835/Vicente_E_Caballo_Manual_de_Evaluacion_y_Entrenamiento_de_Las_Habilidades_Sociales
- Casas, J., Repullo, J., & Donado, J. (2013). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527–538. [https://doi.org/10.1016/S0212-6567\(03\)70728-8](https://doi.org/10.1016/S0212-6567(03)70728-8)
- Chaves, A. (2013). Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista Electrónica Educare*, 17, 67–87. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/4973/16130>
- Fernández-Martínez, I., Morales, A., Espada, J. P., & Orgilés, M. (2020). Effects of super skills for life on the social skills of anxious children through video analysis. *Psicothema*, 32(2), 229–236. <https://doi.org/10.7334/PSICOTHEMA.2019.240>
- Fondo-europeo. (2015). *Habilidades sociales: Material didáctico*. (p. 31).
- García, T. (2018). *Recreo libre y recreo dirigido: ventajas y desventajas educativas*. 7. <https://pdfs.semanticscholar.org/815b/c78d4b655627be4d5d336a9e8a76cab05f14.pdf>
- Garrido, M. (2015). *Teoría del aprendizaje social de Bandura*. <https://redsocial.rededuca.net/teor-del-aprendizaje-social-de-bandura>
- Guerrero, E. (2020). *Teorías de las Múltiples Inteligencias y Pensamiento Creativo by Eneirys Guerrero - Issuu*. https://issuu.com/eneirysguerrero/docs/revista_teorias_de_las_multiples_inteligencias_y_p
- Iman, M. (2019). *Habilidades sociales en estudiantes del sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública del Callao*. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a69aeb0a-6c81-468d-b39c-4021febd8cf7/content>
- Jarauta, S. (2017). *Análisis observacional del recreo en educación infantil*. Universidad de Valladolid. <https://scribd.downloader.tips/document/410674936/ANALISIS-OBSERVACIONAL-DEL-RECREO-EN-EDUCACION-INFANTIL#>
- Miramira, B. (2019). *Habilidades Sociales y Habilidades Comunicativas de los Estudiantes de una Universidad Pública, Lima 2018* [Universidad Enrique Guzman y Valle]. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNEI_39d9b946c22371369043903367c10af0
- Monjas, Ma. I. (2010). *Promoción de las habilidades sociales promoción de las habilidades sociales en la infancia y en la adolescencia en la infancia y en la adolescencia en el contexto escolar* (p. 32). UCM.
- Palomino, O. (2017). *Resumen de la teoría de piaget - Psicología - UNC - StuDocu*. <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-nacional-de-cajamarca/psicologia/resumenes/resumen-de-la-teoria-de-piaget/3140447/view>

- Quispe, G. (2018). *Aplicación del programa patio recreativo para la convivencia escolar de la I. E. "Sagrado Corazón de Jesús". Villa María del Triunfo, 2018.* Universidad César Vallejo.
- Regder, B. (2015). *La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky.* <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). *El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: Un enfoque sociocultural.* <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Vargas, C. (2021). El gobierno digital y su implementación en el estado. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), 13767–13777. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1356