

EL JUGUETE DIDÁCTICO: UNA HERRAMIENTA PARA SU EVALUACIÓN

JUAN JOSÉ ALBALADEJO NICOLÁS

Instituto de Educación Secundaria.

Resumen: "EL JUGUETE DIDÁCTICO: UNA HERRAMIENTA PARA SU EVALUACIÓN" es el título de mi tesis doctoral presentada en la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia. Es el fruto de una laboriosa investigación realizada en el ámbito de la psicopedagogía, dirigida por el Dr. Francisco Martínez Sánchez, que desembocó en la realización de un protocolo de evaluación para analizar aquellas características del juguete que lo hacen útil en situaciones de aprendizaje. El protocolo consta de 31 ítems - evaluación sencilla - y de unas escalas complementarias que facilitan una evaluación más compleja.

"The didactic toy: a tool for its assessment" is the title of my doctoral thesis submitted to the Faculty of Education of Murcia University. It is the result of a laborious research carried out in the field of the psychopedagogy, supervised by Doctor Francisco Martínez Sánchez. It culminated in the execution of an assessment questionnaire to analyse those characteristics of the toy which make it useful in learning situations. The questionnaire consists of 31 items - simple assessment - and of some complementary scales which facilitates a more complex assessment.

Descriptor: Juguete. Juegos. Didáctico.

Nuestro sistema de evaluación, elaborado tomando como referencia el sistema ESAR (Garón, Filion y Doucet, 1982-1987), aporta una valiosa información a educadores y padres sobre las características del juguete y todos aquellos aspectos que puede desarrollar el niño de Educación Primaria en interacción con él.

Nuestro interés por el mundo del niño y por los objetos con los que mantiene una intensa relación a lo largo de la infancia nos llevó a considerar como muy interesante el adentrarnos en el estudio del juguete. Al principio sospechábamos que era muy poca la investigación que se había realizado sobre el tema y que éste tenía suficiente entidad como para ocuparnos intensa y prolongadamente en el tiempo. Nuestra sospecha se vio posteriormente confirmada por la escasa bibliografía en castellano que encontramos relacionada con el mismo. En lugar de ser un obstáculo para continuar con nuestro proyecto, la escasa investigación sobre el tema supuso un aliciente más para adentrarnos en un mundo que consideramos apasionante. Fueron muy variados los pasos que dimos con el objetivo de centrar nuestro tema y fijar aquellos aspectos que iban a ser el marco básico para empezar nuestra tarea. Inicialmente consideramos la importancia de restringir más el tema sobre el que íbamos a trabajar, ello nos condujo a pensar en la frecuencia con que se suele hablar de juguete didáctico. Para ello consideramos pertinente llegar a elaborar un instrumento que nos sirviera para evaluar cualquier juguete y que nos proporcionara una cantidad de datos importante para poder llegar a una conclusión acerca de si era apropiado o no considerarlo didáctico.

PLANTEAMIENTO

El planteamiento de nuestra tesis partió de la siguiente pregunta: ¿Se puede llegar a distinguir si un juguete es más o menos didáctico? ¿Cómo podríamos llegar a evaluar hasta qué punto su diseño y la actividad lúdica que plantea facilita la adquisición de aprendizajes? Algunos de los instrumentos de análisis del juguete que encontramos y que hemos manejado en la elaboración de nuestro trabajo han sido: Fichas analíticas realizadas por la Asociación Francesa para la Educación por el Juego, a partir de los criterios de clasificación de los juegos y juguetes establecidos por el ICCP (Internacional Council for Children's Play - Conseil International pour le Jeu de l'enfant) y el sistema ESAR de Garón, D.; Filion, R.; y Doucet, M.

(1982-1987) A partir de ellos y de la investigación que hemos realizado hemos elaborado nuestra propia herramienta de evaluación.

PROCESO DE INVESTIGACIÓN

Los pasos seguidos para llegar a construir nuestra herramienta de evaluación fueron los siguientes:

- Tratamos, en primer lugar, de llegar a un **planteamiento teórico** que contemplara las distintas explicaciones más aceptadas en el ámbito psicopedagógico que se han dado del acto de aprender, las variables más relevantes que se han considerado influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje y aquellas características de los alumnos de enseñanza primaria (6-12 años) que habría que tener en cuenta al plantearles cualquier aprendizaje.
- Investigamos acerca de qué se entiende por juego, las principales teorías del juego, los factores que lo influyen, las diferencias individuales en el juego de los niños, las correlaciones y resultados del juego y la relación entre juego y aprendizaje. El material básico utilizado como punto de partida de nuestra investigación fue la obra de *Rubin y otros (1983): Play*.
- Clarificamos los conceptos de materiales/medios/recursos didácticos, juguete, didáctico, educativo, de interés pedagógico.
- Finalmente, elaboramos nuestra herramienta de evaluación, revisando dos de las fundamentales que habíamos encontrado: las fichas analíticas realizadas por la Asociación francesa para la educación por el juego y el sistema ESAR (Garón, Fillion y Doucet, 1983-1987). Para la elaboración de nuestra herramienta de evaluación acudimos a la opinión de los fabricantes de juguetes que quisieron colaborar en nuestra investigación. Empresas como Diset, Educa Sallent, Mediterráneo, Akros, Feber, Vtech electronics Spain... estuvieron presentes en nuestro diseño de investigación.

Esquemáticamente estos fueron los pasos que dimos:

1. Se confeccionó un cuestionario para enviar a los fabricantes de juguetes con la finalidad de conocer principalmente qué entendían por juguete educativo, didáctico y de interés pedagógico, además de otros datos que considerábamos interesantes para nuestra tarea. A ese cuestionario en el año 1992 contestaron 15 fabricantes y en el año 1999 otros tres distintos a los anteriores. No consideramos conveniente insistir a los fabricantes que no nos contestaron en esta segunda ocasión, debido a que apreciábamos en las contestaciones del 92 y en las nuevas del 99 un cierto acuerdo en cuanto al tema principal que nos interesaba conocer: su opinión sobre qué entendían que era un juguete de interés pedagógico, educativo y/o didáctico.
2. Se estableció un proceso de estudio sobre las bases psicopedagógicas del aprendizaje, es decir, qué nos decían los investigadores, psicólogos y pedagogos, sobre cómo aprendemos, los factores que intervienen en el aprendizaje y las características de los aprendices que hacen posible el aprendizaje.
3. Estudiamos todo lo que los investigadores habían analizado sobre el juego y los materiales de juego, tratando de recoger aquello que nos interesaba al propósito de nuestra tesis.
4. Clarificamos conceptos: qué podemos entender por juguete, por juguete promotor de "juegos" y por juego. Igualmente intentamos clarificar los siguientes términos: materiales, medios y recursos didácticos, qué entendemos por didáctico/a y qué entendemos por educativo.
5. Basados en todo lo anterior hicimos una aproximación al juguete didáctico estableciendo las características que a nuestro entender debía poseer.
6. Finalmente iniciamos la construcción de nuestro protocolo de evaluación, utilizando toda la información que habíamos recogido en las fases anteriores y relacionándola con el juguete y el juego que promueve o facilita.
7. El protocolo consta de 31 ítems que corresponden a los aspectos más importantes del trabajo de investigación realizado. La validez de constructo de nuestro protocolo viene dada por ajustarse a lo que los investigadores han considerado como aspectos más importantes que intervienen en el aprendizaje.

VALIDEZ DE CONSTRUCTO DEL PROTOCOLO DE EVALUACIÓN:

Su validez procede de la adecuación de los distintos items a todos los datos obtenidos en la investigación teórica realizada en los capítulos 1 a 5 de nuestra tesis.

- **Procedimiento de validación de nuestra escala de evaluación:** JUICIO DE EXPERTOS (4 Jueces y 18 juguetes).
- **Fases:**
 - Observación de la interacción niño-juguete.
 - Análisis y recogida de datos utilizando el juguete y su "guía", si es que la poseía.
 - Establecimiento de la fiabilidad de los datos obtenidos tras la evaluación efectuada por los expertos.

CONCLUSIONES DE NUESTRO TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

A) Características que nos van servir para diferenciar un juguete didáctico de otro que no lo es:

Las que aquí mencionamos son aquéllas que hemos seleccionado por considerarlas fundamentales, a nuestro juicio, dentro de los grandes temas que han sido objeto de nuestro estudio. Estos aspectos los encontraremos en el protocolo de evaluación que hemos diseñado y quedan a continuación anotados, en cada uno de ellos, los items en los que se hace referencia al aspecto.

- **Que el juguete sirva para jugar, para entretener y divertir al niño.** Si el objeto no consigue que el niño juegue, se entretenga y/o se divierta no podemos considerarlo como "juguete" y, por tanto, incumplirá una característica esencial del mismo (Item 1).
- **Que tenga un objetivo o varios de aprendizaje.** Actualmente ese o esos objetivos pueden ir encaminados sobre todo al desarrollo de estrategias de aprendizaje, como la búsqueda de éxito, la autoeficacia, el autoreforzamiento, el control emocional, el desarrollo de la responsabilidad... o al dominio de las técnicas relacionadas con esas estrategias (Beltrán, 1996) (Item 2).
- **El marco teórico al que responde:** aprendizaje por ensayo y error, aprendizaje por observación, aprendizaje basado en la interacción con otros niños o con adultos... (Items. 3 a 10)
- El planteamiento de **aprendizajes que estén dentro de la etapa evolutiva en la que el niño se encuentra: operaciones concretas.** Al inicio de esta etapa los aprendizajes planteados por el juguete serán de transición entre el pensamiento intuitivo y el pensamiento operacional. Al final los aprendizajes planteados podrán adoptar un punto de vista más abstracto en que pueden tener cabida el planteamiento de hipótesis y sus posibles verificaciones (Items. 22 a 27).
- **Permitirá al niño adoptar distintos puntos de vista, descentrarse** (ver las cosas desde el punto de vista del otro), favoreciendo la autonomía y el acuerdo social (Items 16, 17, 20, 24 y 26).
- El juguete didáctico planteará **aprendizajes que incidan en el desarrollo de las habilidades sociales del sujeto** (Caballo, 1993) y de la propia autonomía del sujeto. Los juegos de reglas pueden desempeñar un importante papel en este sentido, e igualmente lo pueden hacer los juguetes que facilitan los juegos de ficción (Items 12, 13, 16, 17, 25 y 26).
- El juguete didáctico **desarrollará la capacidad intelectual y las aptitudes del sujeto**, haciéndole más competente en ellas. Para ello el juguete permitirá al niño experimentar, enfrentarse a la contradicción y al conflicto cognitivo, cooperar con otros en la búsqueda de estrategias de solución, plantear sus propias estrategias de solución. Tratará de ofrecer diversas soluciones al experimento o conflicto planteado, facilitando el pensamiento divergente (Items 11, 15, 18, 22, 24, 25, 27 y 31).
- Facilitará que el niño al interactuar con el juguete, al llevar a cabo el juego que el

juguete promueve, **al cooperar con los iguales y con el adulto, aumente su confianza, su seguridad en sí mismo, desarrolle un autoconcepto positivo.** Los retos planteados por el juguete serán por tanto de una dificultad moderada o partirá de actividades sencillas en las que la dificultad vaya aumentando, alcanzando progresivamente un conocimiento más elevado y estructurado del objeto de aprendizaje (Items 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28 y 31).

- **Estimulará la interacción cooperativa entre el niño y el adulto y entre el niño y sus iguales. Favorecerá las relaciones de amistad y la convivencia con los iguales.** (Items 16, 17y 26).
- **Favorecerá la curiosidad natural del niño.** (Item 23).
- **Poseerá múltiples posibilidades de ejercitación.** (Item 29).
- **Tendrá en cuenta las diferencias individuales** procurando dar muchas posibilidades de acción para que el niño escoja aquella que más va con sus aptitudes, intereses, expectativas y características personales. (Item 30).

B) En lo que respecta al sujeto que aprende hemos de expresar, tras la amplia investigación realizada de las bases psicopedagógicas del aprendizaje, que:

- El juguete didáctico puede intervenir logrando una mejora parcial de determinadas aptitudes (razonamiento, atención, memoria, fluidez verbal, numérica, etc.) o global de la inteligencia mediante un entrenamiento de procesos específicos. La secuenciación de objetivos con una dificultad creciente y con unas pautas muy claras beneficiará a los sujetos con un bajo C.I. Para los sujetos con un elevado C.I. será suficiente con unas pautas y dirección mínimas. (Item 11)
- Los juguetes didácticos pueden lograr que niños principiantes en determinadas tareas se conviertan en expertos debido a las posibilidades de ejercitación que les proporciona el juguete didáctico (Item 29).
- El juguete didáctico planteará claramente a qué sujeto va dirigido (edad en que puede comenzar a utilizarlo y edad en que prácticamente puede haber llegado a un dominio completo del mismo). La tarea, por tanto, tendrá un nivel de dificultad elevado para el límite de edad más bajo y un índice de dificultad muy pequeño para el límite de edad más alto. Es de suma importancia que el niño tanto en el nivel de edad inferior como en el superior sea consciente de que, a pesar de las dificultades, él puede llevar a cabo la tarea con cierto éxito. (Item 28)
- El juguete didáctico tendrá en cuenta las diferencias individuales procurando dar muchas posibilidades de acción para que el niño escoja aquella que más va con sus aptitudes, intereses, expectativas y características personales. (Item 30)
- El juguete didáctico adiestrará al niño en un estilo cognitivo cuyas características sean: independencia de campo, reflexividad, flexibilidad y complejidad.(Item 13)
- El juguete didáctico provocará en el niño una ansiedad moderada en general. Para aprendizajes simples podrá provocar una ansiedad elevada. (Item 13 y 14)
- El juguete didáctico habrá de facilitar al sujeto la percepción del control de la tarea. Es importante que el niño perciba que realiza la tarea con eficacia para que se sienta motivado a realizarla. (Items 18 y 31).
- El juguete didáctico planteará metas de aprendizaje - incremento de la propia competencia- más bien que metas de ejecución -conseguir quedar bien frente a otros-. (Items 13, 14, 26 y 30).
- El juguete didáctico motivará a los niños siempre que:

1. Establezca metas en las que el niño perciba un aumento de su competencia
2. El niño experimente la autonomía. El niño asuma como propios los objetivos conseguir.
3. El niño atribuya sus éxitos a causas internas, percibidas como estables controlables; y sus fracasos a causas externas, variables y no controlables
4. Se base en un sistema cooperativo. Es importante en este sentido que se dé una interdependencia positiva de las metas de los distintos niños
5. Plantee mensajes dirigidos hacia la tarea más que al resultado, a la comparación de éste con los logros anteriores más que con los logros de los compañeros, que transmita la idea de que la inteligencia es algo modificable por el esfuerzo; que ayude a tomar conciencia del valor de cooperar con los compañeros y de comparar las implicaciones de los resultados logrados, etc. (Item 14).

- El juguete didáctico incidirá en el desarrollo todas las estrategias y técnicas de aprendizaje que permitan lograr una mejora de la capacidad del niño de "aprender a aprender" y "aprender a pensar". P.e.: autoeficacia, búsqueda de éxito, auto-refuerzo, control emocional, mejora del autoconcepto, atención, comprensión, retención, transformación... (Item 15).
- De acuerdo con las investigaciones sobre estilos de enseñanza (Rosenshine y Steven, 1986), el juguete didáctico eficaz, al igual que los profesores eficaces, se identificaría como aquél que:
 1. Revisa, al principio, los requisitos previos para el aprendizaje.
 2. Realiza una breve descripción de los objetivos perseguidos.
 3. Presenta el contenido en pequeños pasos con oportunidades de práctica tras cada paso.
 4. Da o contiene explicaciones e instrucciones claras y detalladas.
 5. Proporciona un nivel alto de práctica al niño o a los niños.
 6. Plantea un amplio número de preguntas o ejercicios, comprueba la comprensión de los niños y se preocupa por obtener respuestas de todos los niños.
 7. Guía a los alumnos en su práctica inicial.
 8. Proporciona correcciones y feedback sistemático.
 9. Proporciona instrucción explícita y práctica para el trabajo independiente controla la realización de ese trabajo independiente del niño.
- Habrá que tener en cuenta un amplio margen de edades a los que irá dirigido pues el nivel de desarrollo, a pesar de tener la misma edad cronológica, puede ser muy diferente entre unos niños y otros. (Item 28).
- El juguete tendrá en cuenta los posibles conocimientos que el niño tenga adquiridos, como punto de partida para la adquisición de nuevos. (Items 3 a 10)

RESUMIENDO:

- a) Se trata de un objeto, hecho por el niño o por el adulto, con el que el niño **juega o se entretiene**, sin perjudicar su salud psíquica y física.
- b) Tiene un/os **objetivo/s de aprendizaje** claramente definido/s (explícita o implícitamente).
- c) Responde a una o a varias teorías del aprendizaje.
- d) Tiene en cuenta algunas de las variables relevantes que influyen en el aprendizaje.
- e) **Se adapta al momento evolutivo que atraviesa el niño**. Fija, por tanto, las edades a las que va destinado (límite inferior y superior).
- f) Considera aquellos factores relevantes que a través del juego facilitan el aprendizaje:

- **Motivación:** Vendrá dada generalmente carácter de "juguete" del recurso didáctico.
- **Dificultad creciente de los aprendizajes.** Secuenciación adecuada. Pautas claras.
- **Amplias posibilidades de ejercitación.**
- **Atiende las diferencias individuales**, ofreciendo múltiples posibilidades de elección de diferente dificultad.

A continuación comparamos nuestra herramienta de evaluación con la diseñada por *Denise Garón, Fillion y Doucet (1982-1987)*

Ítem del EMBE (EMBE BNP)	Ítem del instrumento de evaluación del jugador (EMBE J)
<p>1. En todo lo que se refiere a evaluar se evalúa la capacidad perceptiva y perceptiva de los jugadores de juego que los niños utilizan habitualmente.</p> <p>2. Facilita evaluar el jugador y también al jugador a los siguientes niveles:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nivel de habilidad. 2. Nivel de actitud. 3. Nivel de conocimiento. 4. Nivel de emoción. 5. Nivel de interés. 6. Nivel de motivación. 	<p>1. Facilita evaluar el potencial de aprendizaje de los jugadores, atendiendo a los siguientes aspectos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nivel de conocimiento (perceptivo) a los que se refiere al nivel de juego. 2. Nivel de actitud que tiene en relación con el aprendizaje. 3. Nivel de emoción que tiene en relación con el aprendizaje. <p>2. El objetivo principal es determinar el nivel de aprendizaje del jugador y el nivel de aprendizaje que tiene en relación con el nivel de juego.</p> <p>3. El nivel de habilidad se refiere al nivel de habilidad que tiene el jugador en relación con el nivel de juego.</p> <p>4. El nivel de actitud se refiere al nivel de actitud que tiene el jugador en relación con el nivel de juego.</p> <p>5. El nivel de conocimiento se refiere al nivel de conocimiento que tiene el jugador en relación con el nivel de juego.</p> <p>6. El nivel de emoción se refiere al nivel de emoción que tiene el jugador en relación con el nivel de juego.</p> <p>7. El nivel de interés se refiere al nivel de interés que tiene el jugador en relación con el nivel de juego.</p> <p>8. El nivel de motivación se refiere al nivel de motivación que tiene el jugador en relación con el nivel de juego.</p>

C) La evaluación del juguete con nuestro protocolo:

1. El primer ítem (*utilización del juguete por el niño, de forma espontánea o animado por el adulto o compañeros de juego, para jugar y entretenerse/divertirse*) solamente puede ser evaluado a través de la observación de los niños.
2. Los demás ítems pueden ser evaluados directamente por un "adulto competente" que desee conocer hasta qué punto el juguete, a través del juego que posibilita, permite que el niño aprenda (conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, estrategias...). La observación del niño en su interacción con el juguete y con los compañeros y adultos, si se lleva a cabo, aportará muchísimos matices importantes a la evaluación.
3. El instrumento de evaluación está concebido para realizar una evaluación sencilla o una evaluación de mayor complejidad. La evaluación sencilla se realiza atendiendo solamente a los 31 ítems que contiene el protocolo y realizando un informe sobre el juguete basado en esos ítems.
4. La evaluación compleja se puede realizar utilizando todas las escalas complementarias que acompañan a cada uno de los ítems, en especial a los relacionados con las teorías del aprendizaje y de una forma única, quizá por la novedad del tema, al que hace referencia a las estrategias y técnicas de aprendizaje (ítem 15).
5. Los informes de evaluación realizados por un "experto" (especialista en psicopedagogía) pueden ser de gran importancia para los diseñadores y fabricantes de juguetes, para los padres y para los educadores. Estos informes pueden aportar un análisis exhaustivo sobre las características del juguete como "mediador" y "potenciador" del aprendizaje y pueden ser utilizados en variedad de situaciones (aula, juego entre padres e hijos, ludotecas...) y de múltiples formas (folleto informativo sobre las características del juguete, utilizando el juguete en el desarrollo del currículo escolar, terapia...).
6. El protocolo de evaluación, utilizado como instrumento de observación del niño en su interacción con el juguete, con los iguales y con los adultos, puede ser un instrumento de gran utilidad para conocer al niño y para diseñar programas de entrenamiento que le permitan un enriquecimiento mayor en su interacción con los objetos lúdicos, los iguales y los adultos.
7. Nuestro instrumento de evaluación permite enriquecer las interacciones de juego adulto-niño a través de una gran variedad de indicaciones metodológicas implícitas que el "adulto competente" apreciará al estudiarlo y utilizarlo.
8. Nuestro instrumento de evaluación, aunque de una manera tímida, está queriendo incidir en las actitudes, tratando de investigar acerca de los valores que promueven los juguetes que actualmente utilizan nuestros niños (ítem 12).
9. Subyace en la elaboración de nuestra escala un interés por los temas relacionados con el desarrollo de la autoestima (ítems 12, 14, 18, 20, 27, 30 y 31), las

habilidades sociales (ítems 12, 16, 17, 24 y 26) y la toma de decisiones adecuadas (ítems 12, 15, 21 y 24).

10. Nuestra escala puede ser de utilidad para evaluar otros materiales, recursos o medios didácticos distintos al "juguete". Creemos que puede ser útil, igualmente, para evaluar la calidad de la metodología que emplean los adultos y en especial los educadores, en la educación e instrucción de los niños.
11. Nuestra escala atiende no solamente a los contenidos que proponen los objetos lúdicos sino también a los procedimientos y actitudes.
12. Finalmente, hemos de expresar que el objetivo último de esta escala es ayudar a todas aquellas personas relacionadas con el mundo del niño a proporcionarle objetos lúdicos enriquecedores y, al mismo tiempo, a que la interacción con ellos en situaciones de juego contribuya al crecimiento personal y social de ambos.

Para finalizar hemos de expresar que nuestra investigación es:

- Trabajo abierto: nuestro protocolo de evaluación no concluye el camino que se inició con esta investigación.
- Las modificaciones en nuestra herramienta de evaluación deben producirse como consecuencia de la experimentación del instrumento con un elevado número de juguetes y observando la interacción que se produce entre el niño y los mismos. Necesidad del "juicio de expertos" y del análisis cuantitativo y cualitativo de los datos obtenidos.
- Múltiples investigaciones se pueden derivar de la nuestra. Quizá la que más nos interesa es la del "juguete como facilitador de estrategias y técnicas de aprendizaje".

CITAS BIBLIOGRÁFICAS:

BELTRÁN, J. (1996). **Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje**. Madrid, Síntesis.

CABALLO, V.E. (1993) **Manual de entrenamiento y evaluación de las habilidades sociales**. Madrid, Siglo XXI.

DOUCET, M.; FILION, R (1993): **Le langage et l'affectivité à travers l'analyse des objets de jeu: facettes complémentaires au système ESAR**. Québec, Documentor.

DOUCET, M. (1987): **Élaboration et Validation de la facette des conduites affectives dans le modèle de classement des jeux et des jouets appelé le système ESAR**. Québec.à Chicoutimi, Mémoire de maîtrise Université du Québec à Chicoutimi.

DOUCET, M.; FILION, R.; GARON, D. (1989). **Classification et analyse de collections d'objets de jeu selon le système ESAR: rapport de recherche**". Documentation et bibliothèques Octobre-Décembre 1989, vol. 35, 4, 173.185.

GARON, D.; DOUCET, M. Y FILION, R. (1996): **El sistema ESAR: un método de análisis psicológico de los juguetes**. Ibi (Alicante), AIJU

ROSENSHINE, B. Y STEVENS, R. (1986): **"Teaching functions"**. En M.C. Wittrock (ed.), Handbook of Research on Teaching. Nueva York: Macmillan (**La investigación de la enseñanza, III. Profesores y alumnos**. Barcelona: Paidós/MEC, 1990).

RUBIN, FEIN & VANDENBERG (1983): Play. E. Mavis Hetherington (ed.). Socialization, personality and social development. Vol. 4 del Handbook of child psychology. P.M. Mussen (editor). 4ª Edición. Nueva York.: Wiley.

Instituto de Educación Secundaria.
Prolongación América, s/n. 30560 Alguazas (Murcia).
Teléfono: 968 62 23 05