

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Importancia de los juegos en niños

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda  
Especialidad Profesional de Educación Inicial

Autor:

Giulianna Esther Chomba Carrero

PIURA – PERÚ

2019

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Importancia de los juegos en niños

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y  
forma

Giulianna Esther Chomba Carrero (Autor)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

PIURA – PERÚ

2019



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Piura, a los veintitrés días de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. P. Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Raúl Sunción Ynfante (secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancaxima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "Importancia de los juegos en niños", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial a la señora Julianna Esther Chomba Carrero.

A las NOVE horas VEINTÉ minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, Julianna Esther Chomba Carrero, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial.

Siendo las NOVE horas con CINCUENTA minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.

  
Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Raúl Sunción Ynfante  
Secretario del Jurado

  
Mg. Raúl A. Sánchez Ancaxima  
Vocal del Jurado

## ÍNDICE

<b>RESUMEN .....</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>8</b>
<b>JUEGOS EN LA EDAD PREESCOLAR.....</b>	<b>8</b>
<b>1.1. Edad preescolar.....</b>	<b>8</b>
<b>1.2. Importancia de estudiar los juegos.....</b>	<b>9</b>
<b>1.3. Estudios revisados sobre el juego .....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>12</b>
<b>DEFINICION E IMPORTANCIA DEL JUEGO .....</b>	<b>12</b>
<b>2.2. El juego en el desarrollo infantil.....</b>	<b>16</b>
<b>2.3. Clasificaciones .....</b>	<b>19</b>
<b>2.4. Importancia de los juegos.....</b>	<b>24</b>
<b>2.5. Características del juego .....</b>	<b>26</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>293</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>304</b>

## **RESUMEN**

Este trabajo de investigación se basa en el estudio del juego en niños y niñas. El estudio documenta la parte importante de las actividades y trata de profundizar en los conceptos y acontecimientos de otros contextos. En las revisiones de trabajos y documentos se encontró que los juegos estimulan la motricidad gruesa, así como mejorar las relaciones interpersonales y sobre todo mantiene la salud corporal, mental y espiritual, el juego es un indicador esencial de cambio en la dimensión psicosomática del niño. El juego es parte de la educación física y debe ser estimulada por el docente en el aula, para el niño pueda aprovecharlo.

**Palabras clave:** Juegos, motricidad, salud.

## **INTRODUCCIÓN**

“El juego constituye un elemento de desarrollo humano de primer orden. Distintas perspectivas científicas así lo han señalado, desde la Psicología Evolutiva a la Antropología Cultural. Por ello, su valor en los procesos educativos, convirtiéndose en un componente ineludible de los programas de educación física. Un texto como el presente que analice sus posibilidades y proponga de forma ordenada y práctica sus aplicaciones, cobra una gran importancia para el educador y particularmente para el profesional de la educación física. Pero, hablar de juego es penetrar en un universo cada vez más extenso y heterogéneo; y pasar de la creencia en un concepto unívoco, a la pléyade de ellos y a la elaboración de las teorías más variadas, en distintas áreas de la cultura. Los profesionales de la educación física estamos familiarizados con una idea de juego como hecho concreto, instrumental, utilizado en su labor diaria. Esta idea práctica de juego suele entenderse como un conjunto de actividades no ordenadas en sus movimientos, que se realiza con gran motivación y que queda establecido por sus reglas”. (Ruiz, 2010)

La Educación Infantil está relacionada de manera directa con el desarrollo personal y es decisiva en la fase de desarrollo debido a que las experiencias de la primera infancia pueden influir en todo el ciclo de vida de un individuo. (OMS, 2013). A su vez, obviar alguna de las esferas esenciales en el desarrollo humano y su proceso educativo no permitirá alcanzar unos niveles deseables de calidad de vida (Gil & Aznar, 2016). Por tanto, “las experiencias de aprendizaje de los niños pequeños no pueden ser desgajadas en áreas diferenciadas de desarrollo cognitivo, social/emocional y físico, sino que se encuentran integradas y son dependientes. Este equilibrio se puede lograr a través del juego creativo e interactivo, que soporta y proporciona andamiaje a todas las áreas de desarrollo y de contenido curricular”. (Gil, 2018)

La UNESCO (1989), “en la Convención sobre los Derechos del Niño, artículo 31, establece: Los Estados Partes reconocen el derecho de la niñez al descanso y la diversión, a jugar y realizar actividades recreativas apropiadas para la edad, y a participar libremente en la vida artística y cultural”.

“Los niños no solo tienen derecho a jugar, sino que los Estados deben «proveer oportunidades para el desarrollo de actividades culturales, artísticas y recreativas». De hecho, la legislación educativa española contempla la importancia del juego y del movimiento en el desarrollo infantil (Ley Orgánica 2/2006, modificada por la Ley Orgánica 8/2013 y Real Decreto 1630/2006), definiendo la Educación Infantil como una etapa educativa con identidad propia que atiende a niñas y niños desde el nacimiento hasta los seis años de edad, con la finalidad de contribuir a su desarrollo físico, afectivo, social e intelectual, y que sienta las bases para el desarrollo personal y social por medio de la integración de aprendizajes que cimentan el posterior desarrollo de competencias consideradas básicas para todo el alumnado”. De hecho, el juego, la infancia y actividad física han estado unidos a través de la historia. (Gil, 2018).

### **OBJETIVO GENERAL**

Describir de manera detallada la importancia y características de los juegos para niños y niñas en edad preescolar.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Determinar con claridad que los juegos ayudan al crecimiento psicomotor, de las funciones relacionadas con el conocimiento, sociales, emocionales y en el proceso de constitución de la personalidad.
- Explicar la importancia de los juegos en el proceso de aprendizaje en todas las edades, pero particularmente en la primera infancia, donde el crecimiento de los infantes es más rápido.
- Hacer entender que el espacio para el juego es un espacio para el desarrollo de los niños y niñas.

## CAPÍTULO I

### **JUEGOS EN LA EDAD PREESCOLAR**

#### **1.1. Edad preescolar**

“La edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar , manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales”. (Atuncar, 2017)

“De ahí que conviene entonces, aprovechar la etapa preescolar en donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización motora adecuada, requiriendo para ello de estrategias y estímulos que como el juego ayuda a potencializar las habilidades y conductas motrices, el proporcionarle al niño un ambiente adecuado y rico en estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje. A partir de esta realidad el presente trabajo se ha visionado de manera integral a favorecer el sistema motor desde el aula de clase en los niños de edad preescolar y garantizar un aprendizaje que sea más significativo en el niño a partir de las experiencias. Durante el trabajo de observación llevado en la institución se percibió que en la clase de deporte y actividades lúdicas algunos niños al realizar ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, con los pies juntos,



levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o apoyarse en un pie se le dificulta en gran manera, ocasionando en los niños una respuesta de frustración ante la actividad. Prevalece además la falta de coordinación de brazo y pierna, lanzar o encestar un balón”. (Atuncar, 2017)

“De la misma manera un aspecto puntual de este estudio es que muchos docentes que laboran en dicha institución no son profesionales en educación preescolar, las orientaciones que dan frente al desarrollo motriz de sus estudiantes no son las más acertadas; los niños y niñas presentan dificultades porque estos docentes ignoran estrategias propias para desarrollar en este nivel, y en el peor de los casos desconocen la importancia del juego en esta etapa de la vida y su incidencia en el aprendizaje. Porque no se le permite desarrollar el aspecto motor grueso por darle prioridad a otras áreas del conocimiento”. (Atuncar, 2017)

## **1.2. Importancia de estudiar los juegos**

Esta investigación está basada en la actividad del juego como estrategia para incentivar las variables de coordinación y equilibrio. Es fundamental porque desde la extensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora cumple un rol principal en la promoción de su desarrollo integral, puesto que el niño tiene una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en etapa de construcción y desarrollo.

Dentro de los medios o instrumentos de expresión, el juego se posesiona en un lugar favorito. A través de él, el niño conoce su propio cuerpo y sus potencialidades, acrecienta su personalidad y ubica un espacio en el grupo.

“La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy

claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento”. (Atuncar, 2017)

Uno de los referentes del desarrollo motriz del niño es que éste muestre gran interés por el juego, sobre todo en la edad preescolar. El desarrollo motriz debe estimularse desde los primeros años, sobre todo lo relacionado a la operatividad de su sistema músculo – esquelético.

Las investigaciones indican que los niños y niñas inicial, deben “alcanzar un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo. Desarrollar una buena motricidad gruesa en un niño, garantiza adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano”. (Atuncar, 2017)

### **1.3. Estudios revisados sobre el juego**

A nivel internacional, Baque (2013) en la tesis titulada **CTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SANTA MARÍA DEL FIAT, PARROQUIA MANGLARALTO, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014**, “llegó a la conclusión que los juegos proporcionarán a los niños y niñas un mejor desenvolvimiento en el ámbito escolar. El trabajo de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa tendrá como fin incentivar a los niños y niñas la práctica de los juegos y actividades que beneficien su salud. Los y las profesoras de la institución deberán tener conocimientos amplios sobre este contenido, pues son de fundamental importancia para el desarrollo motor de los niños. El trabajo de motricidad gruesa es muy importante para el niño y la niña es su etapa de desarrollo”. (Atuncar, 2017)

De la Hoz (1997) "Experiencias Constructivas en niños de edad Preescolar, presentado a la Corporación Universitaria Mayor el Desarrollo Simón Bolívar, en la cual plantean de forma directa la psicomotricidad en el esquema objetivo de igualdad mental y manipulación de los contenidos o experiencias, es aquí donde se pone en claro pensamiento-manipulación-construcción. Es necesario decir que este trabajo es pieza fundamental para el desarrollo motor del niño, lo que quiere decir que es un gran aporte para lograr los objetivos de la investigación en curso". (Atuncar, 2017)

A nivel nacional, Salas (2012), "El juego en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de la IE" – Callao. Realizó un diseño cuasi experimental. Se aplicó el cuestionario compuesto por una escala de actitudes. La muestra estuvo constituida por 48 niños donde llega a la conclusión de que la aplicación del programa jugando en los sectores ha sido eficaz para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años de una institución existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo". (Atuncar, 2017)

También se consultó la tesis denominada Juegos Tradicionales Como Estrategia Didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años. "Se sostiene que la propuesta de proyectos de aprendizaje es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollar de la competencia de número y operaciones porque abordar la integralidad de áreas de aprendizaje de los niños ya que les permite interactuar con diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria. Por lo tanto, las docentes deben considerar los proyectos de aprendizaje a través de los juegos tradicionales como una unidad didáctica que demanda mayor planificación en el proceso de enseñanza aprendizaje". (Atuncar, 2017)

## CAPÍTULO II

### DEFINICION E IMPORTANCIA DEL JUEGO

#### 2.1. Definición

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como:

“El acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo”.

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como:

“Un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego”.

Etimológicamente, juego significa:

“Ludus ludare, abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia”. (Atuncar, 2017)

Con la finalidad de presentar determinados antecedentes del concepto de juego expongo, por ejemplo, lo que Heráclito postula: "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones". De lo expresado anteriormente, es posible aseverar que, “si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo; ya que el juego, entendido este como el principio

activo y transformador de la realidad es postulado por este filósofo como el fundamento de lo existente, en la medida que es auto movimiento y libertad, los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños”.

Dentro de esta misma línea de tradición, podemos inscribir a filósofos como Hegel y Nietzsche, que el propio Fink considera como antecedentes para el desarrollo de una teoría del juego: "La eminente esencialidad del juego si ha sido reconocida siempre por la gran filosofía". Así por ejemplo Hegel dice que el juego, en su indiferencia y mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera. y Nietzsche afirma en *Ecce Homo*: "No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que a través del juego". (Atuncar, 2017)

“Sin embargo, los antecedentes históricos del concepto de juego no son únicamente frases de afirmación de la pertinencia de dicho concepto, por ello es preciso recordar que una de las contrapartes de Heráclito, Hegel y Nietzsche es la consideración de Kant y Schiller de que el juego posee solo una significación subjetiva; esta consideración inaugurada por ellos ha prevalecido en toda la nueva antropología”. (Atuncar, 2017)

“El principal objetivo, es el de restituir el lugar que el juego tiene en la fundamentación, conformación y creación de la realidad humana. Solo a partir de la restitución del juego es posible postular que este constituye la esencia del ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador, lo que indica que el juego es una gran herramienta para dinamizar procesos de motricidad gruesa, constituyéndose, este, en pieza fundamental como base teórica de este proyecto”. (Atuncar, 2017)

“Por consiguiente, el juego ha sido considerado comúnmente como un fenómeno marginal de la vida humana, una manifestación periférica que nada tiene que ver con las cuestiones serias e importantes de la vida y como tal, es un suplemento de la existencia que sólo ocasionalmente resplandece. Según lo anterior, el juego resulta ser una actividad más entre muchas otras, pero no es la actividad más ociosa e inútil, y en la medida que no es obligatoria, se le

opone siempre al trabajo. De tal modo que el juego, parece restringirse al ámbito de la vida infantil; y ciertamente el juego infantil muestra los rasgos esenciales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto”. (Atuncar, 2017)

“Desde el punto de vista social, el juego para el niño es el medio por el cual se acerca a otros niños, buscando compañía, muchas veces seguridad. En términos generales, los autores que defienden las teorías asociativas señalan que el niño juega para asociarse a otras personas, aun así, para algunas instituciones y para algunos docentes el juego aparece como un hecho negativo, pérdida de tiempo, acción carente de interés y motivación, reemplazado por el recreo, su carácter formativo, proveniente del ocio, no hacen nada, consumismo, llegando a hacer prohibiciones del juego y no precisamente del juego de azar. Si bien, por un lado, se ponderan las bondades del juego y especialmente los infantiles, por el otro lado encontramos los juegos prohibidos, sin embargo, la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos, juegos didácticos donde se disfraza la actividad específica de aprendizaje en un contexto más lúdico. Infortunadamente, ni los padres ni los maestros se detienen a reflexionar acerca de los valores que inculcan a los niños. Esta situación se agrava por el hecho que el niño no encuentra ni en la escuela ni en el hogar, las oportunidades, los recursos y la motivación para desarrollar todo su potencial en actividades creativas, reflexivas, lúdicas, de ocio y de aprovechamiento del tiempo libre por medio de las cuales puede expresarse libremente y comunicarse más fácilmente con otros, todo este potencial en el niño es fundamental ya que le permite manifestarse durante su desarrollo y a todo lo largo de la vida”.

Según Piaget: “Los niños en las edades de 6-12 años les gustan los juegos en el que el cuerpo está en movimiento, sientan felicidad, haciendo que su crecimiento físico sea saludable y natural el correr, trepar, hablar, nadar, saltar, lanzar, son estímulos que desarrollan los músculos; enriquecer los esquemas

perceptivos (visuales, auditivos, cenestésicos), operativos (memoria, imaginación, lateralidad, representación, análisis, síntesis) que combinados con las estimulaciones psicomotoras (coordinación, proceso, equilibrio, ubicación), definen algunos aspectos básicos de aprestamiento para el dominio de la lectura, la escritura y alcanzar un nivel neurológico de madurez suficiente para la coordinación de innumerables dimensiones de los objetos que le permitan conformar nuevas estructuras”. (Atuncar, 2017)

La primera cuestión que nos planteamos es qué entendemos por juego. Todos tenemos del juego alguna idea más o menos perfilada, incluso seríamos capaces de hacer una aproximación basada en nuestras vivencias, pero ¿realmente sabemos lo que es el juego?

Según González (1987), “la palabra juego abarca muy diferentes y numerosas acepciones. Se designan con ella actividades muy variadas y de difícil delimitación”.

Para Castejón (1999), “es un término tan evocador, que puede confundirse en un laberinto de dobles sentidos e interpretaciones. La palabra juego proviene del vocablo latino iocus, que para los romanos significó broma, alegría, jolgorio o diversión”.

El diccionario de las Ciencias de la Educación lo define como: “Actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con la independencia de que en ocasiones se realice con un valor extrínseco”.

Muchos autores, representantes de las más diversas disciplinas, han intentado definir el juego, encontrándose con las consecuentes limitaciones al pretender encerrar en pocas palabras una dimensión casi inabarcable del ser humano. “Así podemos encontrar posturas psicológicas, pedagógicas, filosóficas, biológicas, históricas, antropológicas, etc. En cada una de ellas encontraremos una óptica del juego, pero no deja de ser una óptica parcial. Huizinga (1972) considera el juego como una acción o actividad libre voluntaria, realizada dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, según un orden sometido a reglas, libremente consentidas, pero absolutamente imperiosas, provista de un fin en sí misma, acompañada de una

sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. Destaca en esta definición la importancia que tiene el juego para la persona como ser social, ya que tiene que cumplir unas reglas que son libremente aceptadas y, además, todo con diversión. Callois (1958), indica que la función propia del juego es el juego en sí mismo. Éste ejercita unas aptitudes que son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias de adulto. Rüssel (1970), que ha estudiado el juego desde el campo de la psicología, afirma que el juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”. (Ruiz, 2010)

## **2.2. El juego en el desarrollo infantil**

“A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central”. (Atuncar, 2017)

“La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo”. (Atuncar, 2017)

“Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento. Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer”. (Atuncar, 2017)

“Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de 19 varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito”. (Atuncar, 2017)



¿Qué es el juego adaptado? Como bien indican las dos palabras “es intentar adaptar el juego a las características del niño o de la clase (si se desarrolla en el entorno educativo), intentando que nadie se sienta excluido y, por, sobre todo, fomentando el aprendizaje activo”. (Diaz, 2018)

“Es una manera estupenda para que el niño vaya asociando y comprendiendo ciertas reglas y normas sociales que le servirán luego para la vida en sociedad y, en el caso que me compete, para desarrollar un deporte. También se pueden trabajar diferentes aspectos necesarios para el desarrollo cognitivo y contribuir así al desarrollo de los aprendizajes”. (Diaz, 2018)

### **Beneficios de los juegos adaptados en los niños:**

- “Fomentan el aprendizaje. Es bien sabido que todos aprenden a través del juego.
  - Permite una socialización mucho mayor al compartir intereses y una actividad común.
  - Favorecen la integración social al aprender el funcionamiento de las reglas
  - Desarrollan conductas positivas junto con la resolución de conflictos.
  - Ayudan a comprender las emociones y a expresarlas de manera adecuada.
  - Desarrollan la psicomotricidad.
  - Facilitan y fomentan el desarrollo del lenguaje.
  - Motivan y fomentan la curiosidad, factor necesario para el aprendizaje.
  - Desarrollan la imaginación y la creatividad.
  - Les ayudan a superar sus barreras físicas y psicológicas, al suponer retos”.
- (Diaz, 2018)

### **Tipos de juegos**

“**Físicos:** La acción es lo principal, suele ser social, ruidoso y competitivo  
**Manipulativos:** El centro es el intento de dominar o controlar el entorno.  
**Juego Simbólico:** Implican la manipulación de la realidad  
**Juegos de Reglas:** Se rigen por reglas convencionales”. (Diaz, 2018)

El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos.

El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.

### **¿Cuándo se está jugando?**

“Las diversas teorías del juego proponen diferentes criterios para reconocer esta actividad, a partir de los cuales podríamos decir que se está jugando cuando la actividad realizada:

- “Produce placer al sujeto que la realiza. Interesa más la acción que el resultado.
- La meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje. Prescinde de las limitaciones de la realidad.
- Ejercita funciones o capacidades del sujeto. Satisface necesidades afectivas del sujeto.
- Crea una situación imaginaria.
- La intención de jugar la diferencia de una actividad similar realizada como trabajo. Estos criterios responden a diferentes modos de entender el juego y reflejan la complejidad de esta actividad, que en ciertos momentos puede responder a unos u otros de los criterios señalados.
- El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego.
- El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.

- Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego
- El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- El juego estimula todos los sentidos. Enriquece la creatividad y la imaginación. Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas”.

El juego facilita el desarrollo de:

- “Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros”.

El juego facilita el aprendizaje sobre:

- “Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
- Su personalidad- intereses, preferencias.
- Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias”. (Luz, 2018)

### 2.3. Clasificaciones

### **Juegos Sensoriales**

“Estos juegos son relativos a la facultad de sentir; provocan la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte probar las sustancias más diversas, Para ver a qué saben, hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc., examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos. Juegos Motores”. (Sandoval, 2010)

### **Los juegos motores**

“Son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano (boxeo, remo), juegos de pelota (básquetbol, fútbol, tenis); otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos, etcétera”. (Sandoval, 2010)

### **Juegos Intelectuales**

“Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza) y la imaginación creadora (invención de historias)”. (Sandoval, 2010)

### **Juegos Sociales**

“Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etcétera. Kawin dice que “el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes”, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos”. (Sandoval, 2010)

### **Otras clasificaciones del juego**

“Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia, sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías”. (Sandoval, 2010)

### **Juegos Infantiles**

“Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual”. (Sandoval, 2010)

### **Juegos Recreativos**

“Estos juegos, también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a) Corporales
- b) Mentales”.

### **Juegos Escolares**

“Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario. Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: el gato y el ratón; el zorro y los perros; ladrones y celadores. Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción: Juegos de Velocidad. En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable. Juegos de Fuerza. Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión. Juegos de Destreza. Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin. En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo”. (Sandoval, 2010)

### **Juegos Atlético**

“Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia”. (Sandoval, 2010)

### **Juegos Deportivos**

“Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica. El deporte dice el Dr. Tissis: “Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del “Yo”, de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos”. (Sandoval, 2010)

“En el Perú la clasificación es la que preconiza la Escuela de Educación Física en los años de 1948, cuyo profesores el Sr. Emilio Montoya quien ha divulgado entre los profesores de Educación Primaria en los años de 1957 y 1958, la estructura de la Metodología Pedagógica”. (Sandoval, 2010)

Dicha clasificación es la siguiente:

#### **Juegos Visuales.**

“Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático”. (Sandoval, 2010).

#### **Juegos Auditivos.**

“Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido”. (Sandoval, 2010)

#### **Juegos Táctiles.**

“Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas. Juegos del sentido básico. Gastón María, en su “Metodología General” nos habla del sentido básico al referirse al material. Montessori identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requieren la utilización de varios pesos.

Juego de Agilidad. Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos)". (Sandoval, 2010)

#### **Juegos de Puntería.**

“Son todos los que se practican con el tiro al blanco”.

#### **Juegos de Equilibrio.**

“Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad. Juegos Inhibición. Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales”. (Sandoval, 2010)

#### **Juegos Activos.**

“Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad”. (Sandoval, 2010)

#### **Juegos Individuales.**

“Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales. La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido”. (Sandoval, 2010)

#### **Juegos Colectivos.**

“Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia. Ejemplo, el deporte”. (Sandoval, 2010)

#### **Juegos Libres.**

“Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado”. (Sandoval, 2010)

#### **Juegos Vigilados.**

“Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asuntos o temas. Juegos Organizados. Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. Este juego se realiza en la escuela primaria”. (Sandoval, 2010)

#### **Juegos Deportivos Escolares.**

“Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles. Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas primarias observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso”. (Sandoval, 2010)

#### **2.4. Importancia de los juegos**

“El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. La pedagogía moderna recurre a él con fines educativos, ya que es un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje. Es el principio del “enseñar deleitando”, máxima que se acuñó tras descubrir que los niños aprenden mejor y más rápidamente si lo hacen de una forma divertida y sin estrés”. (IFP, 2018)

“Pero el juego no es tan solo un simple recurso didáctico, hoy en día se ha convertido en un objetivo educativo por sí mismo. El juego no tiene que estar instrumentalizado necesariamente, basta con que el niño juegue libremente para que aprenda. Es importante tener en cuenta que adultos y pequeños aprendemos como consecuencia del juego, no jugamos para aprender”. (IFP, 2018)



El juego es una actitud que caracteriza casi cualquier actividad de la infancia, relacionado directamente con el crecimiento y maduración del niño por los siguientes motivos:

- ✓ “Se siente bien y se expresa con libertad.
- ✓ Se relaciona socialmente con otros y en grupo.
- ✓ Adquiere responsabilidades y capacidad de juicio.
- ✓ Se integra en el mundo adulto.
- ✓ Conoce características de su propia cultura.
- ✓ Transforma la realidad y explora el mundo que le rodea.
- ✓ Desarrolla la imaginación y la creatividad”.

Según Josué Llull, profesor de la Universidad de Alcalá y autor de El juego infantil y su metodología; “la actividad lúdica contribuye al desarrollo de 6 aspectos fundamentales de la personalidad del niño:

**Físico-motor:** aumenta la fuerza y el desarrollo muscular, además de ayudar a la sincronización de movimientos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje. (IFP, 2018)

**Intelectual:** facilita la comprensión de situaciones, la anticipación de acontecimientos, la resolución de problemas y la elaboración de estrategias. (IFP, 2018) **Creativo:** estimulando la imaginación, el pensamiento simbólico, y desarrollando habilidades manuales. (IFP, 2018)

**Emocional:** potenciando la asimilación y maduración de las situaciones vividas, ayudando a superar aquellas de carácter traumático. (IFP, 2018)

**Social:** aprendiendo las reglas de convivencia y participando en situaciones imaginarias creadas y mantenidas colectivamente. (IFP, 2018)

**Cultural:** imitando modelos de referencia del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana, que dependerá de factores como la zona geográfica, las condiciones climáticas o la época histórica”. (IFP, 2018)

“La metodología de la mayoría de las escuelas infantiles de hoy en día se inclina por una pedagogía más libre, que no fuerza a los pequeños en su desarrollo, si no que utiliza el juego y las actividades lúdicas como herramienta principal para el desarrollo de su inteligencia”. (IFP, 2018)

## 2.5. Características del juego

Con el objeto de profundizar en el estudio de los juegos recogemos a continuación cuáles son sus características más significativas (Ruiz, 2010):

- “Placentero: El juego debe producir placer a quién lo practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.
- Natural y motivador: El juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño la práctica de forma natural.
- Voluntario: Hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada desde el exterior.
- Mundo aparte: La práctica del juego evade de la realidad, se sale del marco de lo cotidiano, introduciendo al niño o adulto en un mundo paralelo y de ficción y logrando satisfacciones que no se alcanzan en la vida real. (Ruiz, 2010)
- Creador: La práctica del juego favorecerá el desarrollo de la creatividad de la espontaneidad y contribuirá a favorecer un desarrollo más equilibrado.
- Expresivo: El juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidas.
- Socializador: Probablemente es una de sus principales características, en especial en las primeras edades escolares. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo”.

Lavega (1998), siguiendo a autores como Huizinga, Callois, Cagigal, Bandet y Sarazanas entre otros, vislumbra en el concepto de juego una serie de características, entre las que considera más representativas las siguientes:

- “El juego es una actividad libre. Es un acometer voluntario, nadie está obligado a jugar forzosamente. (Ruiz, 2010)
- El juego siempre se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano. (Ruiz, 2010)

- Incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea, original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos. (Ruiz, 2010)
- Gratuito. Es una manifestación que tiene un fin en sí misma, es desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil, por no posibilitar ningún fracaso. (Ruiz, 2010)
- Ficticio. Es un mundo aparte, es como un cuento narrado con acciones, alejado de la vida corriente, es un continuo mensaje simbólico.
- Convencional. Todo juego (colectivo) es resultado de un acuerdo social, establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones, sus reglas”.

Moreno (1999) encuentra en los juegos otra serie de características que nos complementan todas las descritas hasta ahora:

- “El juego motiva al niño, estimula su creatividad, originalidad y espontaneidad; el juego es fuente de aprendizaje, es exploración y experimentación.
- El juego es una actividad natural, voluntaria y deseada. – Todos los juegos tienen reglas, normas que afectan a todos por igual; por ello son escuela de civismo y ciudadanía. Con ello aprenden comportamientos sociales, aprenden a relacionarse con los demás. (Ruiz, 2010)
- El juego desarrolla habilidades y destrezas básicas, cualidades físicas en general. Sirve para conocer las propias aptitudes y sus límites.
- Jugando, niños y niñas asimilan y organizan el mundo que les rodea; es una forma privilegiada que tienen para adaptarse a la realidad, para conocer el entorno inmediato y aprender a conocerse. (Ruiz, 2010)
- El niño que juega es un niño sano: El juego hace posible en el niño un desarrollo y una mejora global en el orden intelectual, físico, social, afectivo y emocional para tener una personalidad equilibrada y para la autorrealización personal. Podemos concluir que debemos concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y

motriz) y de autorrealización personal que supone una oportunidad inmejorable para el mejor y más equilibrado desarrollo de las personas, haciéndolas más felices y más humanas. Finalmente, considerando el juego desde un punto de vista psicopedagógico, se valora éste como un elemento favorecedor de todo tipo de aprendizajes. El juego puede proporcionar al niño una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y necesarias para su adecuado desarrollo. Por tanto, la actividad lúdica debe ser un elemento que impregnará toda la práctica educativa”. (Ruiz, 2010)

## CONCLUSIONES

- PRIMERO.** - Los juegos son elementos esenciales de la educación física y debe empezar su estudio y profundización en la edad preescolar, esta edad es vital para que el niño pueda desarrollar las distintas dimensiones de la persona, vale decir en lo colectivo, lo emocional y lo social.
- SEGUNDO.** - Es importante señalar que en esta investigación no solamente se determinó los estudios, la importancia, las características sino también el modo como se aplican, como se observan desde diversas perspectivas del conocimiento humano.
- TERCERO.** - La educación física juega un rol fundamental en la aplicación de los juegos como parte esencial del desarrollo humano y como eje fundamental del bienestar de los niños y niñas en el ámbito escolar.

## REFERENCIAS CITADAS

- Aberastury A. El niño y sus juegos. Buenos Aires: Paidós; 1979.
- Arnold A. Cómo jugar con su hijo. Buenos Aires: Kapelusz; 1966.
- Atuncar, D. (2017). El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen De Chapi” . Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Bequer, G. et al. Juegos de Movimiento. Unidad Impresora José Huelga. Cuba: INDER. 1993.
- Camels, D. (2010). “El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza”.
- Primer Seminario Internacional: la Infancia, el Juego y los Juguetes (2010, Buenos Aires, Argentina). Flacso Argentina. Recuperado el 10 de noviembre de 2013 en: [http://www. semjuegosyjuguets.com.ar](http://www.semjuegosyjuguets.com.ar).
- Diaz, M. (15 de diciembre de 2018). ¿que es un juego adaptado? Obtenido de <https://www.fundacionquerer.org/elcole/juego-adaptado-la-educacion-fisica/>
- Garvey, C. (1983). El juego infantil. Madrid: Morata.
- Gil, J. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. Retos, 252-257.
- Goldschmied, E., Jackson, S. y Filella, R. (2007). La educación infantil de 0 a 3 años. Madrid: Morata.
- Hagstrom y Morril. Juegos con Niños. España: Ediciones CEAC. 1981.
- Hetzer, H. El juego y los juguetes. Argentina: Editorial Kapeluz. 1992.
- IFP. (18 de diciembre de 2018). La importancia del juego en la educación infantil. Obtenido de <https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil>
- Lacayo, M. y Coello, L. Educación Física, Deporte y Recreación al Alcance de Todos. Honduras: Talleres de NICOP. 1992.
- Luz, S. (12 de diciembre de 2018). importancia del juego a nivel inicial. Obtenido de <https://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2012/05/importancia-del-juego-en-el-nivel.html>

Newman, B. y Newman, P. Desarrollo del Niño. México: Editorial Limusa. 1983.

November, J. Experiencias de Juegos con Preescolares. Madrid: Ediciones Morata, S.A. 1983.

Ortiz N. “Lúdica y desarrollo infantil: el juego como derecho y dimensión fundamental de la cultura a favor de la niñez”. Ponencia en Foro Internacional Primera Infancia y Desarrollo. El Desafío de la Década, Bogotá, D.C., 2003, pp. 61-71.

Ramírez H. El juego infantil. En Posada Á, Gómez JF, Ramírez H. El niño sano (pp. 315-26). 3a ed. Bogotá, D.C.: Editorial Médica Panamericana; 2005.

Ruiz, F. (2010). Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años. España: INDE.

Sandoval, R. (2010). La educación física y el juego. Investigación Educativa , 105-112.

Vargas Z, O. Resumen del capítulo “El principio de la educación del niño”. Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica. 1995.

Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. 1990.

## IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN NIÑOS

### ÍNDICE DE ORIGINALIDAD

<b>22%</b>	<b>21%</b>	<b>0%</b>	<b>18%</b>
ÍNDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.unh.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>actividadesinfantil.com</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>3</b>	<b>actividadesludicas-liseth.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>4</b>	<b>idoc.pub</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>www.lfp.es</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Internacional de la Rioja</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<hr/>		
<b>9</b>	<b>Submitted to Universidad de Almeria</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>10</b>	<b>www.fundaciónquerer.org</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>11</b>	<b>Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>

Excluir citas

Activar

Excluir coincidencias + 15 words

Excluir bibliografía

Activar



