

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La importancia de la actividad lúdica en la educación inicial

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en en Educación Inicial

Autora.

Marita Karina Aldea Florián

Trujillo - Perú.

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La importancia de la actividad lúdica en la educación inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Trujillo - Perú.

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La importancia de la actividad lúdica en la educación inicial

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma.

Marita Karina Aldea Florián. (Autora)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Trujillo - Perú.

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Tuujillo, el diez día del mes de agosto de dos mil veinte, se reunieron en el colegio San José 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 Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Aya (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *La importancia de la actividad lúdica en la educación inicial*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial (a) **MARITA KARINA ALDEA FLORIÁN**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15.

Por tanto, **MARITA KARINA ALDEA FLORIÁN**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Aya
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

Agradezco a Dios que sin él no tendría la fuerza para este proyecto, a la vez agradecer a mi mamita Hilda por su apoyo emocional para seguir motivándome a seguir creciendo en mi carrera profesional; y la mayor motivación de este trabajo es por mis hijos Greycy y Gabriel porque iluminaron mis fuerzas en el camino para lograr mi objetivo en lo profesional.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	5
INDICE	6
RESUMEN.....	8
ABSTRACT	9
INTRODUCCION.....	10
CAPITULO I.....	14
MARCO TEÓRICO DE LA ACTIVIDAD LÚDICA	14
1.1. Antecedentes Nacionales.....	13
1.2. Antecedentes Internacionales	14
1.3. El factor o elemento lúdico	15
1.4. Definiciones de Actividades Lúdicas	16
1.5. Objetivos de la Actividad Lúdica.....	18
1.6. Características de la Actividad Lúdica	18
1.7. Clasificación de la Actividad Lúdica.....	19
1.8. Fases de la Actividad Lúdica	19
1.9. Componentes de la Actividad Lúdica	20
1.10. Importancia de las actividades lúdicas	21
1.11. Importancia de las actividades lúdicas en el contexto educativo	22
1.12. Principios de la actividad lúdica.....	22
1.13. Clasificación de las actividades lúdicas.....	23
CAPÍTULO II.....	25
LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA	25
2.1. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de las actividades lúdicas educativas:	26
2.2. La Lúdica como estrategia didáctica:	27
2.3. El juego como estrategia pedagógica:	28
2.4. La actividad lúdica o juego como herramienta educativa:.....	30
CONCLUSIONES.....	31
RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS CITADAS.....	34

RESUMEN.

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito determinar la importancia de las actividades lúdicas en la educación inicial. En el desarrollo de sus tareas docentes, los docentes buscan utilizar diferentes recursos para desarrollar de manera efectiva los contenidos de sus asignaturas, y es en las actividades lúdicas que encuentran un aliado fundamental que brinda a los niños del nivel básico un lugar específico, donde al conectarse entre sí. Otro junto con otros, generará nuevos aprendizajes. El juego es considerado una estrategia de trabajo pedagógico que guía a los niños a expresar sus emociones y sentimientos de manera natural, espontánea y al realizar actividades de aprendizaje, se sentirán realizados, felices y desarrollados al mismo tiempo. Sus habilidades y destrezas, su imaginación y creatividad, que lo llevan a adquirir nuevos conocimientos que sientan las bases para su desarrollo como persona en la sociedad en la que interactúa. Asimismo, el uso de actividades lúdicas se considera parte de la pedagogía, lo que significa que son relevantes para la profesión docente y están diseñadas para permitir que los estudiantes desarrollen un pensamiento crítico reflexivo desde el nivel inicial de niños y niñas.

Palabra clave. Actividades lúdicas, trabajo docente, importancia.

ABSTRACT.

The purpose of this research work was to determine the importance of recreational activities in initial education. In the development of their teaching tasks, teachers seek to use different resources to effectively develop the contents of their subjects, and it is in the playful activities that they find a fundamental ally that provides basic level children with a specific place, where at connect with each other. Another, together with others, will generate new learning. The game is considered a pedagogical work strategy that guides children to express their emotions and feelings in a natural, spontaneous way and by carrying out learning activities, they will feel fulfilled, happy and developed at the same time. His abilities and skills, his imagination and creativity, which lead him to acquire new knowledge that lays the foundations for his development as a person in the society in which he interacts. Likewise, the use of playful activities is considered part of pedagogy, which means that they are relevant to the teaching profession and are designed to allow students to develop reflective critical thinking from the initial level of boys and girls.

Keyword. Recreational activities, teaching work, importance.

INTRODUCCIÓN.

Como parte importante de este trabajo de investigación, considero que el desarrollo de las actividades lúdicas en la educación preescolar se debe planificar de una manera, considerando que las mismas no solo ayuden a la mente de los niños, sino también a su desarrollo emocional y corporal, a través de desarrollar eficientemente el proceso de enseñanza. para que aprendan con mayor facilidad, buscando mejorar de alguna manera la calidad de la educación.

Cuando los niños interactúan con otros, se ayudan mutuamente a desarrollar sus mentes porque cuando encuentran problemas, piensan en diferentes soluciones posibles. A través de actividades lúdicas, los niños y niñas tienen la oportunidad de expresar sus sentimientos y emociones, enriqueciendo enormemente el proceso de enseñanza.

Según Piaget: El juego es parte de la inteligencia del niño, pues representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las habilidades sensoriomotoras, simbólicas o de razonamiento, aspectos importantes del desarrollo personal, son las que determinan el origen y la evolución del juego.

Por lo tanto, creo que los docentes de educación infantil deben ser profesionales idóneos, experimentados y comprometidos con la tarea docente, brindando oportunidades de aprendizaje, lo cual es muy conveniente para que los niños se involucren, exploren, experimenten y jueguen; para ello, el Juego actúa como un método de trabajo y se basa en esto para organizar la experiencia de aprendizaje para lograr las habilidades y destrezas de planificación de los niños.

Al final, el juego se convierte en una parte muy importante de la persona y debe a la vez ser parte integral en las etapas iniciales de toda institución educativa, porque es a través de las actividades lúdicas que los niños y niñas consolidan sus identidades como capaces de convivir. con su entorno y consigo mismos Personas que viven en armonía. Por estas y muchas otras

razones, se debe dar al juego el valor que le corresponde, así como su impacto en aspectos importantes del desarrollo personal y social de los niños en edad preescolar. Lúdica es entretenida y educativa a la vez, es trabajo, y es labor del docente utilizarla y adaptarla como estrategia didáctica en el aula que busca favorecer la formación integral del infante en la etapa preescolar o temprana.

Después de haber descrito la realidad problemática, formulo el problema, planteando la siguiente interrogante: ¿Por qué la actividad lúdica debe considerarse como importante en la Educación Inicial?

Este trabajo de investigación tiene sentido porque creo que la actividad lúdica es muy importante en la educación inicial, ya que a través de ella o a través de ella los niños y niñas pueden adquirir conocimientos a través de estrategias lúdicas. El juego es la base fundamental para que los niños de 0 a 10 años generen aprendizajes, absorben, reconocen y aprenden jugando. La experiencia del juego permite a los niños y niñas adquirir nuevos conocimientos ya que despierta su creatividad e imaginación a la vez que desarrolla sus habilidades y destrezas. Es importante que los padres de los niños se comprometan a participar en el juego para ayudarlos no solo a sentirse acompañados, sino, lo que es más importante, que se sientan seguros y confiados en sí mismos.

Las actividades divertidas también ayudan a los niños a fortalecer la autoestima, aprender a controlar sus emociones, desarrollar buenas relaciones personales con aquellos con los que interactúan y demostrar compasión por los demás a través de una sana convivencia a través de actividades. Esto constituye en parte el desarrollo personal y social de los jóvenes estudiantes como parte de su formación de identidad personal y convivencia en el ámbito escolar y familiar.

El primer nivel de educación es la educación preescolar o primaria y se convierte en un factor esencial en el desarrollo infantil por lo que es muy importante que los niños progresen personal y socialmente de una manera divertida e interesante y que mejor manera de hacerlo desarrollando actividades lúdicas. Es responsabilidad de los docentes evaluar esta eficaz

herramienta de aprendizaje y, en última instancia, debe dejarlos satisfechos con lo que se ha logrado.

La educación primaria o también conocida como educación infantil forma la base y es la base de los futuros aprendizajes de los niños de primaria y por ello la importancia de consolidar la educación primaria a través de actividades lúdicas, entendidas como una forma natural de integración de los niños a su entorno para aprender, interactuar con otros y comprender cómo son en la sociedad y las normas y reglas que deben seguir en el entorno en el que se desarrollarán.

En definitiva, creo que este tipo de investigación es muy valiosa, muy útil y justificada porque, en primer lugar, apoya a los docentes en el desempeño de su labor docente, y en segundo lugar, facilita la formación integral de los niños para que luego puedan aprender sin ellos. temas relacionados en su relación con otros con los que interactúan y en el contexto en el que se desarrollan.

Objetivo general:

- Analizar teóricamente y determinar la importancia de la actividad lúdica como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial.

Objetivos específicos:

- Determinar el marco teórico de la actividad lúdica y su importancia como estrategia metodológica para el desarrollo integral de los niños y niñas del nivel inicial.
- Desarrollar la parte conceptual del juego como estrategia pedagógica para mejorar los aprendizajes en los niños y niñas del preescolar.
- Establecer la diferencia entre la actividad lúdica y el juego.

El presente trabajo de investigación es una investigación exploratoria y descriptiva. Este estudio describe los diferentes elementos que intervienen en las actividades de juego,

definiéndolos en primer lugar, teniendo en cuenta las definiciones dadas por diferentes autores. También se describe la importancia del juego, expresado también a través del juego, buscando desarrollar las habilidades y destrezas de los niños.

En este estudio se utilizó la investigación bibliográfica y se seleccionaron diferentes fuentes, libros, artículos científicos que fueron útiles para desarrollar el marco teórico de esta monografía.

Este trabajo de investigación se ha estructurado en dos capítulos, el Capítulo I desarrolla el marco teórico relacionado a la actividad lúdica y el Capítulo II trata todo lo referente a la lúdica como estrategia didáctica, terminando con las conclusiones que guardan relación con los objetivos establecidos y finalmente las recomendaciones.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

1.1. Antecedentes Nacionales

Amézquita y Atahualpa (2015) en su tesis En 2014 se aplicó el Programa de Actividades Recreativas en la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa Padre Pérez de Guereño de Arequipa para obtener el título profesional en educación. El objetivo subyacente fue determinar el efecto de un programa de actividades recreativas sobre la actividad motora gruesa en niños de 4 años. El diseño indica que se trata de una encuesta preexperimental con una muestra de 27 niños del nivel inicial de 4 años. El estudio fue un estudio de censo que consideró a los 27 niños completos. La encuesta encontró que antes de la aplicación de las actividades recreativas, el 44,4% de la motricidad gruesa se encontraba en un nivel bueno y el 43,4% en un nivel normal. Esto demostró déficits en su motricidad gruesa, y con el desarrollo de un programa de actividades recreativas basado en la dimensión motriz, los resultados mejoraron: el 83,6% de los niños se encontraban en buenos niveles tanto en cuerpo dinámico como estático; y el 16,4% en niveles normales.

El desarrollo de esta investigación confirma la importancia de las actividades lúdicas en la educación infantil, ya que al implementar estas actividades los efectos o consecuencias en los niños son muy positivos.

Tapia y Guillén (2006) realizaron un estudio titulado Aplicación de Estrategias Instruccionales al Aprendizaje Crítico en el Ámbito del Personal Social, entre estudiantes de educación inicial. Este trabajo es seleccionado para el título de Licenciatura en Educación y se desarrolla en la ciudad de Huaraz. El propósito fue comprobar que el 80% de ellos había mejorado su aprendizaje mediante el uso de mapas conceptuales, el 90% de ellos había aprendido más a través de dinámicas de grupo y trabajo colaborativo. Las metodologías

utilizadas en la encuesta fueron relevantes, y se concluyó que la aplicación de estrategias de instrucción impactó de manera efectiva y positiva en el aprendizaje de los estudiantes.

Gastiaburú (2012), Se elaboró un estudio para seleccionar el título de Maestría en Educación con referencia a la psicopedagogía infantil, denominado Juego, Colaboro, Estudio Programa de Desarrollo Psicomotor de Niños de 3 Años en Instituciones Educativas del Callao. El objetivo fue validar la efectividad del programa Juego, coopero y aprendo en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de la I.E. Callao. El diseño experimental es el método utilizado. Tiene un enfoque de diseño experimental. Se concluyó que la aplicación fue efectiva para potenciar el nivel de desarrollo psicomotor en niños I.E. de 3 años. Del Callao. Asimismo, los niños de 3 años de la I.E. mostraron una mejor coordinación visomotora. Callao, categorías de riesgo reducido para niños.

1.2.Antecedentes Internacionales

Mejía (2012), Se realizó un estudio titulado: Estrategias Metodológicas para Inspirar Inteligencias Múltiples en Preescolares. El objetivo es fortalecer las estrategias metodológicas que utiliza el Centro Educativo Descubrimiento para incrementar la exploración de las inteligencias múltiples de los niños del jardín de infantes y zonas aledañas de Sabaneta, Antioquia, Colombia. Se concluyó que el uso de los métodos de la teoría de las inteligencias múltiples dentro de las instituciones permite que los estudiantes aprendan a su propio ritmo sin ignorar a los estudiantes más avanzados ni etiquetar a los que necesitan más tiempo para adquirir ciertos conocimientos. Además, permite a los educadores monitorear los intereses y necesidades de cada estudiante para satisfacer las necesidades de cada estudiante. Gardner H. (1998) señaló que la escuela forma la persona completa y completa.

Chisag y Herrera (2010), Realicé un estudio titulado: Una Guía del Método del Juego para el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples en Niños de Primer Año en el Jardín de Infantes María Montessori Básico Paralelo D de Latacun California para el ciclo escolar

2009-2010. Su objetivo es proporcionar una guía metodológica de diseño de juegos para el desarrollo de las inteligencias múltiples de los niños. Se sustenta de manera teórico-práctica, a través de aspectos importantes, que permiten desarrollar pautas del método lúdico para desarrollar las inteligencias múltiples de los niños. Se extraen las siguientes conclusiones: Al aplicar cada juego sugerido, a través del proceso de planificación metodológica, los niños de primer año del Jardín de Infancia Paralelo María Montessori de Educación Primaria D desarrollan de manera armoniosa y espontánea cada una de las Inteligencias existentes, las actividades divertidas pueden potenciar la inteligencia del bebé.

1.3.El factor o elemento lúdico

Lúdico es un adjetivo que describe una cualidad humana: la capacidad simbólica que suele presentarse cuando la libre identidad de la conciencia, la alta sensibilidad y la creatividad trabajan juntas para realizar acciones que satisfagan simbólicamente sus necesidades volitivas, junto con sus emociones y sentimientos. (Jiménez, Dinello y Alvarado, 2004).

Una de las principales funciones del componente lúdico es la capacidad de auto ordenamiento que proporciona a la mente. El impulso lúdico se ubica entre la creatividad y el deseo, y aunque no se ubica físicamente, muchas veces se ubica en el plano de conciencia entre las estructuras cognitivas, afectivas y emocionales, denominada zona de transición, la capacidad de generar sentimientos (confianza, relajación, etc.), goce y placer) la libertad de pensamiento a favor de cualquier acto creativo (Winnicott, 1994).

En situaciones en las que sentir y pensar son equidistantes, nuestros sentidos toman la delantera, es decir, cuando la parte emocional inconsciente de nuestro cerebro y la parte racional consciente asumen la misma tarea, la emoción suele triunfar sobre la racional, al menos inmediatamente, por lo que quedará firmemente grabado en nuestro cerebro emocional inconsciente. También es importante destacar que el 20% del

comportamiento humano está determinado por la parte racional consciente, y hasta el 80% está determinado por nuestro inconsciente, o más precisamente, por nuestra memoria de sensaciones inconscientes. (Goleman, 1996).

La lúdica es una opción para comprender, concebir nuevas manifestaciones que alteran creativamente la percepción fenomenológica de comunidad, resultando en nuevos procesos de conocimiento, creación y relaciones afectivas positivas. También es una cualidad humana que favorece la creatividad y tiene la capacidad de modificar opiniones, además de producir tonos en una amplia gama de emociones positivas y agradables. (Dinello 2007).

1.4. Definiciones de Actividades Lúdicas

Andreu y García (2000), señalan que: Las actividades lúdicas son acciones u ocupaciones libres realizadas en una escala temporal y especial, de acuerdo con reglas imperativas libremente aceptadas, teniendo la acción en sí misma su finalidad, acompañada de un sentimiento de placer.

Díaz, F. (2008), expresa que: Es una actividad deliciosa en la que los humanos se liberan de la tensión y las reglas impuestas por la cultura. Aprender jugando es una forma amena, motivadora y eficaz.

Así, teniendo en cuenta las definiciones anteriores, un juego constituye una acción, una tarea que distrae y entretiene a los involucrados; se utiliza como estrategia para la difusión del conocimiento, es decir, el aprendizaje a través del juego efectivo.

Según Jiménez (2002) la lúdica es: Un estado, una disposición que existe en la vida, en la vida cotidiana. Es una forma de estar en la vida y relacionarse con ella en esos espacios cotidianos, donde disfrutar, disfrutar, con la relajación que conllevan las actividades simbólicas e imaginarias del juego. Las bromas, el humor, el arte y un montón

de otras actividades (sexo, baile, amor, afecto) que suceden cuando interactuamos con los demás no tienen mayor retorno que la gratitud que estas actividades generan.

A través de actividades divertidas se pueden desarrollar habilidades y valores, además es una actividad que da igual satisfacción física y mental a todos, sin importar la edad, porque todos disfrutan y disfrutan haciéndola.

Martínez, L. (2008), dice: El juego es considerado una dimensión humana y un determinante de su desarrollo: mayores posibilidades de expresión lúdica corresponden a mejores posibilidades de aprendizaje.

El juego es muy importante para el aprendizaje de los niños porque no solo significa juego, sino también entretenimiento, motivación y una estrategia de enseñanza que los maestros utilizan para permitir que los niños aprendan y desarrollen sus habilidades cognitivas y sociales al mismo tiempo. Instructivo, promueve conocimientos, habilidades, experiencias o ideas, por eso los estudiantes comienzan a pensar, razonar, pensar y actuar a través del juego, en escenarios específicos que se asemejan a la realidad, pero son puramente pedagógicos.

En una intervención lúdica confluyen la diversidad, la distracción, el entretenimiento, la imaginación, la creatividad, la competencia, la polémica y los resultados en situaciones tanto reales como cuestionables.

Metodológicamente, los juegos se utilizan como una herramienta para generar conocimiento, más que como un simple motivador, partiendo de la idea de que los juegos en sí mismos implican aprendizaje. El conocimiento se interioriza y se transfiere para que tenga sentido, ya que los juegos permiten experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se expresan las emociones y los propios pensamientos, lo que conduce al desarrollo de la inteligencia emocional. Los profesores ya no están en el centro del proceso de aprendizaje. El conocimiento se reconstruye a partir de eventos ambientales. (Martínez L., 2008).

Esto nos lleva a una comprensión más amplia del significado de lo lúdico y concluye que las actividades lúdicas son una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza donde los docentes deben desempeñar un papel importante al brindar una pedagogía positiva, para motivar a los estudiantes a investigar y crear conocimiento que les permita adquirir las habilidades, competencias y competencias necesarias para una formación integral.

Es necesario enfatizar lo que dice Bernardo y aprender a valorar un ambiente divertido que estimule y fomente el aprendizaje; porque sobre todo los niños aprenden viendo y escuchando, este es el método más efectivo y debe implementarse para que los estudiantes absorban conocimientos y produzcan estudio. Los niños deben aprender haciendo, y esto se puede lograr desarrollando actividades divertidas como estrategias de aprendizaje.

1.5.Objetivos de la Actividad Lúdica

Martínez González, (2008), dice que los objetivos de las Actividades Lúdicas Educativas son los siguientes:

- Enseñar a los alumnos a tomar decisiones ante los problemas de la vida.
- Experiencia práctica garantizada del trabajo colectivo y la posibilidad de analizar las actividades organizadas por los estudiantes.
- Ayuda a absorber conocimientos teóricos de diferentes disciplinas, comenzando por una mayor satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Ayudar a los estudiantes a resolver problemas sociales y de la vida.

1.6.Características de la Actividad Lúdica

Roso, A. (2012), expresa que las características de las actividades lúdicas son las siguientes:

- Estimular el interés por el tema.
- Hace que se tome una decisión.
- Desarrollan las habilidades de los estudiantes para el trabajo interrelacionado en colaboración entre sí para realizar tareas juntos.
- Necesitan aplicar los conocimientos adquiridos en diferentes temas o temas relacionados con ellos.
- Se utilizan para reforzar y examinar conocimientos y desarrollar habilidades adquiridas en lecciones de demostración.

1.7. Clasificación de la Actividad Lúdica

Rivera, J. (2012). Las clasifica de la siguiente manera:

- Juegos lúdicos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos lúdicos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos lúdicos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

Partiendo de la experiencia docente, Rivera Dividir los juegos lúdicos o actividades lúdicas en tres categorías revela el uso de los juegos y su importancia en el proceso de enseñanza, ya que contribuye al desarrollo de habilidades, la consolidación de conocimientos, además de fortalecer valores; no solo en su convivencia escolar, pero también en su vida diaria, los estudiantes deben ser capaces de funcionar en una sociedad cambiante y deben demostrar su capacidad para resolver problemas de la manera más adecuada y precisa.

1.8. Fases de la Actividad Lúdica

Roso, A. (2012), considera que las Actividades Lúdicas Educativas tienen tres fases:

Introducción. Comprende los pasos o acciones que posibiliten el inicio o iniciación de un juego activo o casual, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten el establecimiento de reglas o tipos de juegos.

Desarrollo. Durante este tiempo, el rendimiento de los alumnos está determinado por lo que establecen las reglas del juego.

Culminación. Esta divertida actividad o juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar una meta de acuerdo a las reglas establecidas, o cuando logra acumular más puntos, lo que indica un mayor nivel de dominio de contenidos y habilidades.

Estas etapas nos deben enseñar que el entretenimiento debe realizarse de manera sistemática, organizada, metódica, es ejecutarlas paso a paso hasta alcanzar el objetivo, siendo los estudiantes los principales partícipes de su propio aprendizaje, como expertos en el contenido.

1.9.Componentes de la Actividad Lúdica

Ortiz, A. (2009), manifiesta que los componentes estructurales que desarrollan las actividades lúdicas son las siguientes:

En el intelectual-cognitivo

Fomentar la observación, la concentración, la capacidad lógica, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, el conocimiento, las habilidades, los hábitos, el potencial creativo, etc.

En el volitivo-conductual

Espíritu crítico y autocrítico, iniciativa, actitud, disciplina, respeto, perseverancia, tenacidad, responsabilidad, audacia, puntualidad, sistema, disciplina, compañerismo, cooperación, lealtad, fomentar la confianza en sí mismo, inspirar emulación fraterna, etc.

En el afectivo-motivacional

Fomentar las alianzas, los intereses, el gusto por las actividades, el colectivismo, la solidaridad, el dar y recibir ayuda, etc. Las actividades lúdicas educativas facilitan un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto profesores como alumnos, eliminando así interrelaciones vacías entre las diversas disciplinas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, superar las diferencias de formación y aumentar el sentido de responsabilidad de los alumnos en su aprendizaje.

1.10. Importancia de las actividades lúdicas

Woolfolk (1999) plantea que la actividad lúdica es muy importante porque que desarrollan los siguientes aspectos:

El cognitivo

Al abordar los problemas planteados. Los aspectos relacionados con el conocimiento se desarrollan al poder resolver los problemas a medida que surgen, porque al resolver los problemas, las personas aprenden y adquieren experiencia de posibles situaciones futuras.

El motriz

Realizar una variedad de movimientos, técnicas y habilidades. Este aspecto está relacionado con la psicomotricidad, la cual es muy importante para el desarrollo del niño ya que a través de actividades divertidas el niño desarrollará efectivamente su motricidad fina y gruesa.

El social

A través de una variedad de juegos grupales que fomentan la cooperación. Puedo decir que un juego es inherentemente una actividad social y, por supuesto, promueve, fomenta la cooperación, porque al trabajar juntos para lograr algo, es el producto del esfuerzo de todos los involucrados.

El afectivo

Hay una conexión personal entre los participantes. Definitivamente la interacción entre los involucrados en el desarrollo de actividades divertidas que tocan los sentimientos de las personas y construyen relaciones.

1.11. Importancia de las actividades lúdicas en el contexto educativo

Se considera que el aprendizaje es la columna vertebral del desarrollo integral de niños y niñas. Hoy en día, las actividades lúdicas ya no se consideran una pérdida de tiempo y ahora se consideran en el plan de estudios como responsabilidad del Ministerio de Educación, como algo fundamental y vital para el desarrollo de las habilidades de un niño. A través de divertidas actividades podrás:

- Hacer que sea más fácil para los estudiantes recordar el contenido de aprendizaje
- Estimular nuevos aprendizajes
- Lograr que los estudiantes respondan positivamente
- Estimular el interés de los estudiantes
- Ayudar a los estudiantes a aprender por sí mismos.

Delgado (2011) Considera importantes las actividades divertidas porque mejora la imaginación a través del juego simbólico, la creatividad permite el pensamiento rápido y el desarrollo de habilidades.

Desde otra perspectiva, Requena y Sainz (2009) determina que: A través del juego, los niños y niñas se acercan al conocimiento de su entorno, a los pensamientos y emociones propios y ajenos. Las actividades lúdicas tienen una importancia decisiva en la educación infantil por su carácter motivador, creativo y lúdico.

1.12. Principios de la actividad lúdica

Garibay (2008) considera que la actividad lúdica connota tres principios experimentales:

En lo intelectual cognitivo

Fomenta la observación, la concentración, la capacidad lógica, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, el conocimiento, las habilidades, los hábitos, el potencial creativo, etc.

En lo volitivo conductual

Desarrollar el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, la actitud, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la confianza en sí mismo, inspirar la competencia fraternal, etc.

En lo afectivo motivacional

Fomenta el compañerismo, el interés, el gusto por las actividades, el colectivismo, la solidaridad, el dar y recibir ayuda, etc.

1.13. Clasificación de las actividades lúdicas

De acuerdo a su función educativa Hidalgo (2010) se distinguen:

Juegos que interesen a la movilidad.

Motores, estos juegos tienden a ejercitar la musculatura y el desarrollo físico del practicante.

Juegos propios para la educación de los sentidos.

Sensible, se realizan utilizando una variedad de objetos educativos para manos, oídos, visión, etc. Los procedimientos se utilizan paso a paso.

Juegos para desenvolver la inteligencia

Inteligencia, y realizada a través de experimentos y curiosidad infantil que tiende al desarrollo intelectual: acertijos.

Juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad.

Emocional tiende a fomentar el juego social o altruista. La elección de juegos efectivos involucra tanto al hogar como a la escuela y debe conducir a la formación de buenos hábitos.

Juegos artísticos. Satisfacen sistemáticamente el libre juego de la imaginación: pintores, epopeyas, imitaciones plásticas arquitectónicas, cuadros y obras de teatro.

CAPÍTULO II

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

2.1. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de las actividades lúdicas educativas:

Velandia, (2012), expresa que las actividades lúdicas, se regiría por principios básicos como:

La participación:

Los principios que subyacen a la actividad del juego expresan la manifestación positiva de la fuerza física e intelectual del jugador, en este caso del alumno. La participación es una necesidad humana intrínseca, tal como se cumple, se encuentra a sí misma, negarla es impedir que lo haga, no participar significa confiar en, aceptar los valores de los demás, a nivel didáctico significa un lingüista, Wikipedia Libro completo y multiplicación, olvidando las necesidades de hoy. La participación de los estudiantes constituye el contexto especial específico incrustado en la aplicación del juego.

Se considera que la participación es la base de todas las actividades del juego, ya que todos están involucrados y tienen independencia en su desarrollo, evitando además la repetición de ideas o ideas.

El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en las actividades del juego. Cada juego tiene un principio y un final, por lo que el factor tiempo tiene el mismo

significado original en los juegos que en la vida. Además, el juego es un proceso de enseñanza dinámico de movimiento, desarrollo e interacción activa.

El entretenimiento:

Refleja el desempeño agradable e interesante que presentan las actividades divertidas, tiene un fuerte impacto emocional en los estudiantes y puede ser una de las razones subyacentes para fomentar su participación activa en los juegos.

La recreación permite al estudiante expresar diversas emociones que lo ayudan a participar más activamente.

El desempeño de roles:

Se basa en el modelado lúdico de la actividad de los estudiantes, reflejando el fenómeno de la imitación y la improvisación.

La competencia:

Se basa en el hecho de que las actividades divertidas reportan resultados concretos y expresan los tipos básicos de motivación para participar activamente en el juego. El valor pedagógico de este principio es obvio: no hay juego sin competencia, ya que fomenta la actividad independiente y dinámica e involucra a los estudiantes en todo su potencial físico e intelectual.

Las actividades lúdicas deben ser vistas como competencias para que sean dinámicas, independientes y de esta manera motivar a los estudiantes a participar y desempeñar roles apropiados sin importar la improvisación como entidad generativa en el aula.

2.2. La Lúdica como estrategia didáctica:

Los juegos didácticos son una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o estilo educativo, pero por lo general los profesores rara vez lo utilizan porque no entienden sus ventajas. El juego con fines educativos se construye como un juego canónico o

que consiste en acciones pre-reflexivas y momentos de lógica abstracta simbolizados, o apropiación de lo vivido, para lograr objetivos pedagógicos curriculares y propiciar el desarrollo de la creatividad.

Los juegos les permiten a los estudiantes formular y desarrollar la creatividad y construir sobre esto su conocimiento de lo que se está formulando en el salón de clases; el uso de esta estrategia requiere que los estudiantes desarrollen habilidades en las áreas sugeridas, por lo que las habilidades que se pueden desarrollar a través de los juegos son importantes, incluidas las físicas, biológicas y biológicas. emocionales, sociales y lingüísticas.

Es importante conocer las características que tiene cada juego y poder saber que juego debo usar y como usarlo en cada campo respectivo, llegando efectivamente al conocimiento del tema que se ha desarrollado.

2.3. El juego como estrategia pedagógica:

Presenta cinco principios básicos:

Principio de significatividad:

El juego es significativo porque surge de un proceso interno que debe ser estimulado, incluso deliberadamente tranquilizado, porque en individuos con bajo rendimiento académico falta o incluso no existe un nivel de desarrollo jugable, por lo que los juegos desarrollan conocimiento. Necesitan relacionarse significativamente con los desafíos que enfrentan. (Eisen, 1994, pp. 251-259).

Las actividades de juego ayudan a los niños a establecer una función simbólica y, por lo tanto, promueven la apariencia interna de los símbolos, lo que aumenta su capacidad de pensamiento. Así, el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales del hombre, a través del cual proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos,

necesidades y emociones que no puede expresar con palabras, reflejando así la forma y el mapa de tejidos de tu personalidad (Bruner, 1984, p. 219).

Principio de funcionalidad:

El juego es el primer entorno para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa infantil (puede eliminar sin saberlo los obstáculos que impiden el cambio de actitud mental y darse cuenta de la innovación efectiva de las huellas de la memoria en el proceso de los juegos mentales. (López y Montero, 2000, p. 4).

Principio de la cognición y la emoción

El pensamiento es un conjunto de cualidades humanas, cuyo papel es interpretar y comprender el mundo, reflexionar consciente y racionalmente sobre la propia existencia, y resolver eficazmente las dificultades provocadas por el entorno. La palabra emoción significa literalmente un estado de excitación o temblor.

Principio de globalidad:

Los juegos permiten a los individuos facilitar la organización global de contenidos, programas y diferentes experiencias mediante la asimilación, la comprensión del significado y la adaptación a la realidad externa, ya que es el resultado de una imitación retardada (y es en esta imitación que asimila lo que se observa de lo concreto). modelos de datos) y relaciones) promueven la creación de áreas de acción para que el niño organice su conocimiento del mundo y de los demás, al permitirle desarrollar el conocimiento que necesita para relacionarse significativamente con los desafíos que encontrará; al experimentar el sentido A de fuerza; al descubrir la capacidad de uno para resolver creativamente varios problemas encontrados al establecer metas y experimentar una sensación de éxito. (Piaget e Inhelder, 2007).

Principio de culturalidad:

El juego es socialmente poderoso porque ayuda a los niños a escapar del ego, comprender, aceptar, respetar y, en ocasiones, incluso cambiar las reglas que hacen posible la armonía y la convivencia pacífica. (Bruner, 1984).

2.4. La actividad lúdica o juego como herramienta educativa:

Las instituciones educativas utilizan las actividades lúdicas como estrategia para que los alumnos aprendan, por lo que no se trata de un pasatiempo o simple entretenimiento. A medida que los niños adquieren nuevos conocimientos a través del juego, podrán cambiar su comportamiento, la forma de su comportamiento.

El juego es la actividad que más realizan los niños. Durante la etapa educativa inicial, los docentes deben brindar un tiempo libre, dirigido y flexible para esta actividad, que les permita respetar las normas, promover valores y prepararlos integralmente para socializar en su entorno, permitiéndoles desarrollarse física, mental, emocional, sociales, cognitivas y motrices.

Desarrollo físico. Las actividades divertidas fortalecen el tono muscular de los niños, lo cual es muy importante para su posterior aprendizaje en el área del lenguaje para evitar dobles palabras, ortografía, etc.

Desarrollo mental. A través de actividades divertidas, los niños toman conciencia de los diferentes conceptos de temperatura, espacio, cantidad y textura, y desarrollan habilidades de razonamiento para resolver problemas desde una edad temprana.

Desarrollo emocional. El juego permite el desarrollo de la conciencia emocional, a través de la cual expresa sus experiencias observacionales del entorno en el que vive, las cuales deben ser moldeadas por el docente.

Desarrollo social. A través de actividades divertidas, los niños y niñas dramatizan los patrones sociales que observan en su vida diaria, y estos comportamientos los afectan por el resto de sus vidas, por lo que le corresponde al docente guiarlos en patrones para el buen vivir.

Desarrollo cognitivo

Las actividades divertidas promueven el desarrollo cognitivo, promueven el conflicto cognitivo, guían a los estudiantes a razonar críticamente hasta que encuentran una solución y el lenguaje se desarrolla a medida que comunican sus ideas con compañeros de clase y maestros. (Orealla, 2010)

CONCLUSIONES

PRIMERO. Las actividades lúdicas como estrategias para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes son muy importantes en las tareas docentes debido a que según investigaciones existen muchos logros que benefician a los estudiantes al utilizar actividades lúdicas para transferir conocimientos a los estudiantes.

SEGUNDO.- El juego es algo con lo que nacemos los seres humanos, es parte de la naturaleza humana, una necesidad para la supervivencia, y nos identifica como parte de nuestros saberes y costumbres. Es también un hecho o acto voluntario que ocurre en un tiempo y espacio determinado, está sujeto a reglas, es creador de placer y aprendizaje, y acompaña el crecimiento de una persona desde el nacimiento hasta la muerte.

TERCERO.- Lúdica se conoce como el desarrollo placentero, placentero y natural del hombre en su tiempo libre para satisfacer su anhelo mental y espiritual de descanso, recreación, expresión, aventura y socialización. La principal diferencia es que los juegos tienen ciertas reglas y tienen lugar en un momento y lugar determinados, mientras que los juegos son una forma de aprender a expresar emociones.

RECOMENDACIONES

- El Ministerio de Educación, a través de sus instancias regionales y locales debería implementar programas de capacitación pedagógica en temas relacionados a las actividades lúdicas, buscando fortalecer su labor pedagógica.
- Para que los docentes del nivel inicial logren mejorar los aprendizajes significativos deben emplear, hacer uso de las actividades lúdicas, de forma divertida y participativa, motivando a los estudiantes a desarrollar sus habilidades y destrezas, convirtiéndolos en sujetos activos en su formación y actor principal de sus propios aprendizajes.
- Es muy importante que los padres de familia contribuyan con la formación integral de sus hijos, por lo que siempre deben estar dispuestos a apoyar a los docentes.

REFERENCIAS CITADAS

- Amézquita, D., & Atahualpa, R. (2015). Aplicación de un programa de actividades lúdicas en la Motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Padre Pérez de Guereñu, Arequipa - 2014. Arequipa. Obtenido de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3109>
- Andreu, M. A. y M. García (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza del: juego didáctico. I Congreso Internacional de Español. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de www.ciefe.com/index.php?option=com_rokdownloads...id...
- Arias. (1997). La encuesta. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Encuesta>
- Benites y Santo (2007). Tesis: Uso de juegos didácticos para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Sarita Ana de la ciudad de Trujillo en el año 2007. Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2099/ESTRATEGIAS_DI DACTICAS_LOGRO_DE_APRENDIZAJE_RODRIGUEZ_CAJACH AGUA_DEISSY_JAKELINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bernal. (2000). Confiabilidad y validez. Recuperado de <https://es.slideshare.net/Aida829/validez-y-confiabilidad-32382518>
- Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Compilación de José Luis Linaza.
- Campos Rocha, M., Chacc Espinoza, I., & Gálvez González, P. (2006). Tesis: El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Repositorio.Chile.cl.

Recuperado

de

http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.p

- Chisag, G., & Herrera, J. (2010). Guía metodológica de juegos para desarrollar las inteligencias múltiples en los niños/as de primer año de educación básica paralelo “D” del jardín de infantes María Montessori del cantón Latacunga en el año lectivo 2009-2010. Latacunga. Obtenido de: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/286>
- Díaz, Fernanda. (2008). Las Actividades Lúdicas. México: Editorial McGraw Hill.
- Díaz, Amparo, Florez, Osman, y Moreno, Zully. (2015). Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo grande Sahagún. Recuperado de <http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/454>
- Dinello, R. (1992). Pedagogía de la expresión. Editorial Grupo Magro.
- Eisen, G. (1994). Química cerebral, el sistema endócrino y la cuestión del juego. Comunicación y cognición, núm. 3, vol. 27, pp. 251-259.
- Garibay, Luis. (2008). La Actividad Lúdica en la Educación. México: Universidad Autónoma de Guadalajara.
- Gastiribú, Ana. (2012). Tesis: Programa juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una institución educativa del Callao. Recuperado de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf
- Goleman, D. (1996). Inteligencia emocional. Editorial Kayros, S. A.
- Hernández, Sampieri, Roberto. (2006). Metodología de la Investigación. Recuperado de <http://es.slideshare.net/miguelantiagolopezzuleta/metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006>
- Hernández, Gerardo. (2008). Paradigmas en psicología de la educación. México: Paidós.
- Hijar, Carmen. (2008). Aprendizaje Significativo. España: Editorial Narcea.
- Jiménez, Dinello., y Alvarado. (2004). Recreación lúdica y juego. La neurorecreación: una nueva pedagogía para el siglo xxi. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

- López, V., y F. Montero. (2000). Virtual-Prismaker: ayudando en el proceso de aprendizaje. Juego físico vs virtual: un solo juego dos modos de interacción. Universidad de Castilla-La Mancha. Recuperado de <http://www.dsi.uclm.es/personal/antoniofdez/download/papers/conference/siie2000virtualprismaker.pdf>
- Martínez González, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. ESCHOLARUM.
- Martínez, F., & Palmero, F. (2008). Motivación y Emoción. España: McGraw-Hill.
- Martínez, L. (2008). LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA. SCHOLARUM.
- Mejía, J. (2012). Estrategias Metodológicas para estimular las Inteligencias Múltiples en el preescolar. Antioquia. Obtenido de <http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/872/1/>
- Moreno. (2012). Criterio de inclusión y exclusión. Recuperado de <http://novella.mhhe.com/sites/dl/free/000001251x/1016241/MANUALDEINVESTIGACIoNEPIDEMIOLOGICAVERSIoNFINAL.pdf>
- Ortiz, A. (2009). Afectividad, Amor y Felicidad, Currículo Lúdica, Evaluación y Problemas de Aprendizaje. Colombia: Ediciones Litoral.
- Pano, y Cisneros. (2014). Tesis: “Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “niños del saber” del distrito de punchana-2014”. <http://docplayer.es/50699774-Universidad-nacional-de-la-amazonia-peruana-facultad-de-ciencias-de-la-educacion-y-humanidades-escuela-profesional-de-educacion-inicial-tesis.html>
- Piaget, J., y B. Inhelder. (2007). La psicología del niño. 17. a edición. Madrid: Ed. Morata.
- Piaget, J. (1981). PSICOLOGÍA Y PEDAGOGÍA. Barcelona: Ariel.
- Rivera, J. (18 de 01 de 2012). Educación. Obtenido de Didáctica Lúdica: <http://es.slideshare.net/jm77/didctica-ldica>
- Roso, A. (20 de 02 de 2012). Juegos Didácticos. Obtenido de Fases y Características de los Juegos Didácticos.
- Sánchez, C. (2013). Aprendizaje significativo. Madrid, España: UNED.
- Tamayo. (2005). La investigación descriptiva. Recuperado de <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0089884/cap03.pdf>

- Tapia, R. y Guillén, P. (2006). Tesis: La aplicación de estrategias didácticas en el aprendizaje significativo del área de personal social, en los estudiantes de Educación Inicial. Tesis de Magister, En la ciudad de Huaraz, Perú. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/repositorio/2012/01/05/000180/00018020130130073039.pdf>
- Velandia, A. (18 de 06 de 2012). Los juegos didácticos como medios de aprendizaje. Obtenido de Principios básicos y aplicación de los juegos didácticos.: <http://velandiaangelica.blogspot.com/2012/06/principios-basicos-y-aplicacion-de-los.html>
- Vigotsky, J. (2010). El juego. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=9162&id_libro=44

La importancia de la actividad lúdica en la educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%	23%	1%	17%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe	8%
	Fuente de Internet	
2	docplayer.es	4%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.unp.edu.pe	3%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.untumbes.edu.pe	2%
	Fuente de Internet	
5	revistas.investigacion-upelipb.com	1%
	Fuente de Internet	
6	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo	1%
	Trabajo del estudiante	
7	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	1%
	Trabajo del estudiante	
8	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina	1%
	Trabajo del estudiante	



9	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	www.repositorioacademico.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	www.taringa.net Fuente de Internet	<1 %
12	api.ning.com Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	<1 %
14	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
15	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
16	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad ISA Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to Pontificia Universidad Católica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1 %
19	Submitted to Universidad Católica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

