

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego factor importante en el proceso de aprendizaje.

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

Autora.

Mariana Berenisa Abad López.

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego factor importante en el proceso de aprendizaje.

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

Mariana Berenisa Abad López. (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Tumbes, a los veintiséis días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Aplicación José Antonio Encinas, 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. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y la Mg. Wendy Cedillo Lozada (vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: ***"El juego factor importante en el proceso de aprendizaje"***, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora, **MARIANA BERENISA ABAD LÓPEZ**

A las NOVE horas CUARENTA 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 de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo DIECISEIS.

Por tanto, **MARIANA BERENISA ABAD LÓPEZ**, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las DIEZ horas con CEERO 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. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia y a Dios

ÍNDICE

DEDICATORIA	
RESUMEN	
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPITULO I.....	3
HISTORIA DEL JUEGO.....	3
1.1.-Antecedentes del estudio.....	3
1.2.-Origen y concepto del juego.....	4
1.3.-El juego en la historia de la Educación inicial.....	6
1.4.-Juegos tradicionales.....	8
CAPITULO II.....	13
TEORIAS DEL JUEGO.....	13
2.1.-Karl Gross: Teorías del juego como anticipación funcional.....	13
2.2.-Teoría Piagetiana.....	14
2.3.-Teoría Vygotskyana.....	16
2.4.-Diferencias y semejanzas entre las teorías.....	16
CAPITULO III.....	18
El juego en la enseñanza aprendizaje.....	18
3.1.-La importancia del juego en la edad preescolar.....	21
3.2.-El juego como derecho.....	24
CONCLUSIONES.....	31
BIBLIOGRAFIA.....	31

RESUMEN.

El presente trabajo refleja la importancia del juego que más que una estrategia es un derecho del niño, el juego se ha considerado como una de las actividades en la que se refleja la libertad y la creatividad, esta actividad es muy importante en el ser humano, pues permite alegrarlo y brindarle situaciones de distracción y relajamiento.

en este trabajo académico se hace un análisis de diferentes autores sobre el tema, se pone a conocimiento de los docentes sobre la importancia del juego y la importancia que tiene como estrategia en la educación.

Palabra clave. Juego, importancia, estrategia.

INTRODUCCIÓN

La mente del ser humano ha demostrado situaciones increíbles en la que siempre ha estado el trabajo presente, aun en situaciones de riesgo o tensión el niño a realizado actividades de juego, se ha jugado aun en guerras, desastres naturales entre otras situaciones difícil, es que el juego a estado allí en la creatividad y necesidad del niño, en todo momento en que lo han requerido se ha presentado por ello esta actividad debe ser siempre promovida en los ambientes escolares pues con ello se estará asegurando que el niño siempre lo tenga presente.

El principal contenido que abordaremos es el juego como factor importante en el proceso de aprendizaje.

El trabajo aborda 3 capítulos, el primer capítulo aborda la historia del juego, los niños desde los principios de la humanidad han jugado. el segundo capítulo, las bases teóricas del juego y por último y quizá el más importante el juego en la enseñanza aprendizaje.

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al **OBJETIVO GENERAL**: Comprender la importancia del juego como factor importante en los procesos de aprendizaje; asimismo, tenemos **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**: 1. Entender el papel del juego a través de su desarrollo histórico, también 2. Conocer el marco teórico del juego.

CAPITULO I

HISTORIA DE JUEGO

1.1.- Antecedentes Del Estudio.

Para tener un claro proceso del análisis de la información, en este trabajo académico se ha revisado información de diferentes trabajos de investigación, se han planteado definiciones citándose a diferentes autores que se ha creado importantes para el presente tema, por ello se describe los siguientes antecedentes:

- Los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De tal modo el juego es la asimilación de la realidad del yo.”

Piaget (1985) Seis Estudios de Psicología.Ed.Planeta Barcelona.Pag.20

- “El juego y la belleza están en el origen de una gran parte de las matemáticas. Si los matemáticos de todos los tiempos se lo han pasado tan bien jugando y contemplando su juego y su ciencia, ¿por qué no tratar de aprenderla y comunicarla a través del juego y de la belleza?”

Guzmán, M (1982) .El Juego Como Factor Estimulante en el Aprendizaje de las Matemáticas.

“El espíritu de competición en el juego, es como, impulso social, más antiguo que la cultura misma y se extiende por todas las etapas de la vida, como un fermento cultural”

Huizinga,J.(1949) .Homo Ludens P.173

- "Nunca son los hombres más ingeniosos que en la invención de los juegos... Sería deseable que se hiciese un curso entero de juegos, tratados matemáticamente".

Leibniz (1715) . Actas de las IV Jornadas sobre Aprendizaje y Enseñanza de las Matemáticas (pp. 49-85)

1.2.-Origen Y Conceptos De Juego

“El juego tiene diferentes acepciones y aquí presento algunas de ellas.

Paralelamente a estas tentativas para captar lo específico del juego mediante la observación de conductas particulares, varios autores se han esforzado, en cambio, por acotar el problema del juego a partir de una teoría general.

Uno de los más importantes, por la influencia que ejerce todavía hoy, es el francés Roger Caillois. Publicada hace justamente veinte años, su obra *Les jeux et les hommes* constituía un intento de definición y de clasificación universal del juego”. (Casado, Á, s.f)

A partir de las definiciones propuestas por el holandés Huizinga⁴, Caillois precisaba las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas: el juego se define entonces “como una actividad:

1) - **libre**: “a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa”

2) - **separada**: “circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano”.

3) - **incierta**: “cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar”.

4) - **improductiva**: “que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida”.

5) - **reglamentada**: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta

6) - **ficticia**: “acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.” (Casado, Á, s.f)

Según: Fiedirch W. A. Froebel. “El juego es el más puro y espiritual producto de esta fase de crecimiento. Es al mismo tiempo modelo y reproducción de la vida completa, de la íntima y misteriosa vida de la naturaleza tanto en hombre como en todas las cosas. Del juego surgen las fuentes de todo lo que es bueno”.

La Real Academia de la Lengua la define como “la acción de jugar, pasatiempo o diversión. Pero esta definición es muy imprecisa. Desde un punto de vista más fisiológico, el juego es una actividad que realizan los seres vivos sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía. Definición que no podemos tomar al pie de la letra ya que el niño sigue jugando aun cuando está cansado o incluso enfermo”.

1.3.-El Juego En La Historia De La Educación Y La Formación Humana

Tal y como señalan Chamoso, Duran, García, Martín y Rodríguez (2004). “El juego es una actividad universal que no conoce fronteras. A lo largo del tiempo, todas las personas han practicado alguno de una forma seria. Como se puede describir a través de las referencias que proporciona la literatura, el arte, la arqueología o la antropología, las culturas más diversas los han utilizado en sus ritos religiosos, para adivinar el futuro, ejercitar la agilidad, la puntería, la perspicacia, o sencillamente para

entretenerse. De hecho, las comunidades humanas siempre han expresado con juegos su interpretación de la vida y del mundo. Incluso es más antigua que la misma cultura pues” (Huizinga a 1951; original de 1938, pp.84) “La cultura en sus fases primitivas, tiene apariencia de juego y se desarrolla en un ambiente similar a un juego”.

También ha estado presente de forma activa en el nacimiento de las importantes formas de expresión colectiva del hombre: religión, guerra, poesía, música... También en la ciencia y, en concreto en las matemáticas (Bell y Cornelius, 1990; Huizinga, 1951; original de 1938). “El desarrollo de diversas disciplinas matemáticas (Combinatoria, teoría de juegos, Teoría de números...) comenzó como algo puramente recreativo. De hecho, cada campo de la matemática tiene aspectos recreativos (Gardner, 1998). Así los problemas matemáticos poseen dos posibles orígenes: por un lado, están los problemas surgidos de problemas técnicos y que se plantean al matemático; por otro lado, tenemos los problemas de pura curiosidad, los acertijos”.

Guzmán (1989), “relaciona al juego y a la enseñanza de las matemáticas ya que el juego y la belleza están en el origen de una gran parte de la matemática. Si los matemáticos de todos los tiempos se lo han pasado tan bien jugando y han disfrutado tanto contemplando su juego y ciencia, ¿por qué no tratar de aprender la matemática a través del juego y de la belleza? Todo esto nos hace pensar y reflexionar sobre la importancia de los juegos, las teorías matemáticas han surgido teniendo en cuenta algún juego o pasatiempo, lo que nos lleva a pensar que el juego ayuda en el pensamiento intelectual fomentando la creatividad y el ingenio. Entre los filósofos que abordan el tema, aunque sea tangencialmente, se cita a Platón como uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido; es decir, a pequeña escala. Otros pedagogos importantes como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni, Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que, para un buen desarrollo del niño, éste debe ser tomado en cuenta en sus intereses. Especialmente. Friedrich, Fröbel, fue. quién abiertamente reconoció la importancia del

juego en el aprendizaje, y se interesó por los niños pequeños, estudiando los tipos de juego que necesitan para desarrollar su inteligencia”.

Los juegos y el juego tienen una larga historia en la civilización humana y también en las matemáticas. (Huizinga 1949) escribe: “El espíritu de competición en el juego, es como, impulso social, más antiguo que la cultura misma y se extiende por todas las etapas de la vida, como un fermento cultural”

Se refiere al juego en estos términos, y de esta forma nos proporciona una forma de contexto emocional y afectivo en el que consideramos el juego y los juegos en la Educación Matemática:

- Voluntario, libre.
- No es un deber, ni habitual, ni real.
- Esencialmente distendido en cuanto a los objetivos, aunque en la práctica sería.
- Ajeno las satisfacciones inmediatas, pero parte integral de la vida y una necesidad
- Repetitivo
- Estrechamente relacionado con la belleza en muchos aspectos, pero idéntico.
- Crea orden y es orden, crea reglas, ritmo y armonía.
- A menudo está relacionado con el ingenio y el humor, pero no es sinónimo de ellos.
- Tiene elementos de tensión, incertidumbre y riesgos.
- Ajeno a la antítesis, no tiene una función moral.

1.4.-Juegos Tradicionales

Una de las actividades que siempre se han considerado desde tiempos ancestrales. Se consideran a los juegos tradicionales, existen muchos trabajos en los que el hombre ha podido realizar este tipo de juegos, se han realizado en diferentes partes del mundo, muchos de estos juegos han sido transmitidos de generación en generación, han servido para dejar legados de familias y tradiciones culturales, es por ello que muchas veces estos juegos se han practicado en las aulas y en muchas familias, han servido para

desarrollar situaciones que han sido utilizadas para solucionar muchos problemas en las que el niño ha sabido afrontarlas.

“Los juegos tradicionales son patrimonio de la humanidad, siendo nuestros hijos los legítimos herederos de esa riqueza patrimonial. Nosotros como meros transmisores, estamos en la obligación de preservar y potenciarlos, aportando esfuerzos cada uno en el papel que nos ha tocado representar”

Platón en las Leyes, “reconoce el valor práctico del juego en la educación del niño y del adulto. Aristóteles recomienda el juego como aprendizaje de lo que los niños más tarde tendrán que hacer en su vida adulta. Huizinga” (1972), “subraya la importancia sociocultural del juego, y en su obra “homo ludens” argumenta que todas las culturas responden a una fuente lúdica, naciendo la cultura a partir del juego”. (Gorris, 1976). “La revolución tecnológica, la globalización, el crecimiento desmesurado de las ciudades y el cambio de actitudes asociado a estos fenómenos, ha dado lugar a un cambio radical en el comportamiento lúdico de la población, por lo que es difícil observar en nuestros pueblos y ciudades “pandillas” de niños/as recreando las actividades lúdico-tradicionales de siempre. No es de extrañar que se empiecen a observar evidencias

de extinción de la riqueza lúdico-tradicional de los pueblos” (Latorre, 2007). “Como indica

Catalán (1970) cada generación que pasa, se lleva irremediablemente consigo para siempre una parte hermosísima de la herencia tradicional”.

La infancia es en sí misma el proceso de transmisión del folklore tradicional, lo cual permite el incremento de la riqueza de estas manifestaciones por las posibles aportaciones, variantes y riqueza creativa aportada en cada generación. Sin duda el juego tradicional posee las más altas cotas de sociabilidad dentro del vasto conjunto y taxonomía lúdica.

Además, el juego como expresión espontánea, creativa e intrascendente es tan intrínseca al hombre que cualquier persona ha tenido en su vida alguna experiencia de este tipo; así, el juego y el hombre se recrean y se relaciona antagónicamente con la

muerte, la guerra, el trabajo y la estructura social y de manera afín con el saber, el arte, la religión el deporte y el amor.

"LAS ESTATUAS"

Lugar: Patio

Material Necesario: Grabadora, CD de música

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego:

“Formamos un círculo y vamos cantando en coro juguemos a las estatuas a la vez que giramos, a la cuenta de tres el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas.

Si el jugador designado al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira, gana el que se queda por más tiempo”.

LA RAYUELA

“La rayuela o el avión es un bonito juego para los niños, sólo necesitas una superficie lisa y una tiza para poder jugar. Con la rayuela los niños aprenderán a mejorar su equilibrio y su coordinación”.

Este popular juego se conoce también como truque, luche, el cuadrado, la chilena o el volantín. La Rayuela requiere una cierta agilidad, y también ayuda a los niños a aprender los números.

Cómo jugar a la Rayuela con los niños

1. Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedas hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores
2. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.
3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

4. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

LAS CANICAS

“Se puede jugar en cualquier parte, es necesario tener un suelo liso. El objeto de este juego es apoderarse de las canicas de los demás jugadores, es lo que se consigue disparando sobre ellas sin fallar”.

Desarrollo del juego

“Se comienza realizando en el suelo un pequeño agujero a una distancia acordada por los jugadores se traza una raya. Los jugadores lanzan la canica desde el agujero hasta la raya, el que más lejos se queda de la raya empieza, la distancia de los otros jugadores establece los turnos de cada jugador. Una vez establecidos los turnos, cada jugador intenta introducir, su canica en el agujero, efectuando el primer tiro desde la raya y los siguientes desde el lugar donde se haya caído la canica”.

Reglas del juego

1. Cuando un jugador introduce la canica en su agujero, se dice que tiene un “gua”, inmediatamente puede tirar contra la bola de otro jugador.
2. Si falla al tirar contra el jugador pasa su turno y le pasa al próximo jugador, ahora bien, el jugador conserva su “gua” o sea que pueda volver a tirar contra otro jugador cuando le llegue otra vez su turno.
3. Si por el contrario acierta dar a la bola, tiene que tirar de nuevo y meter la canica en el agujero, si consigue meter la bola en el agujero, gana la canica del otro jugador y la conservará.

"EL ESPEJO MÁGICO"

Lugar: Patio o Aula

Material Necesario: Ninguno

Organización: Por parejas de pie, mirándose de frente

Desarrollo del Juego:

“Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular. Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles”.

CAPITULO II

TEORIAS DEL JUEGO

2.1.- KARL GROOS: Teoría Del Juego Como Anticipación Funcional:

Para Karl Groos (1902), “filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia”. (Desconocido, 2012)

“Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. (Desconocido, 2012)

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. “Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el como si con sus muñecos) En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande”. (Desconocido, 2012).

2.2.- Teoría Piagetiana:

“Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego”. (Desconocido, 2012).

“Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado” (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). (Desconocido, 2012)

“Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior”. (Desconocido, 2012)

“Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo)”.(Desconocido, 2012)

“La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven”. (Desconocido, 2012)

“Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.” (Desconocido, 2012)

“En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas”. (Desconocido, 2012)

“Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum”.(Desconocido, 2012)

“Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo”. (Desconocido, 2012)

2.3.- Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”. (Desconocido, 2012)

“Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social)”.(Desconocido, 2012)

“Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño”.(Desconocido, 2012)

2.4.-Diferencias Y Semejanzas Entre Las Teorías

“Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas).” El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo. (Desconocido, 2012)

“La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos.” (Desconocido, 2012)

“También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra

persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil”.(Desconocido, 2012)

“El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad” (Piaget).

“A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano”. (Desconocido, 2012)

CAPITULO III

EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Al revisar la información sobre el juego en la enseñanza aprendizaje tendremos en cuenta los estudios de Huizinga, quien indica que:

“...es actividad voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y de alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente; por lo tanto es una herramienta más que válida para el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en los centros de Educación Primaria, contribuyendo en su acción a alcanzar las finalidades educativas que marcan los actuales diseños curriculares base del sistema educativo actual. Pero, ¿cómo debe ser ese juego para que sea realmente educativo?...”.

El juego es una de las actividades que esta presenta en todas las instituciones escolares, en ella los niños expresan y dan rienda suelta a actividades creativas y de imaginación, esto es muy importante, pues pone en práctica capacidades de inteligencia que en el futuro será de apoyo para afianzar sus capacidades en la solución de problemas.

El docente deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz por lo que tal y como señala Florence “deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son la”:

- Participación
- Variedad
- Progresión
- Indagación
- Significatividad

- Progresión
- Actividad
- Apertura
- Globalidad

“En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se crean, una serie de condiciones”:

- Deben potenciar la creatividad; esta es una de las características que ofrecen al juego más relevancia a la hora de su uso en la enseñanza.
- Deben permitir en primera instancia el desarrollo global del niño, pudiéndose posteriormente potenciar aspectos más específicos.
- Deben eliminar el exceso de competitividad, buscándose más lo cooperativo que lo competitivo. Así se evitarán que destaquen siempre los mismos jugadores; dándose más importancia al proceso que al resultado.
- Se evitarán situaciones de jugadores espectadores, por lo que se eliminarán juegos de eliminación por otros en los que todos participen siempre teniendo algún rol dentro del juego. Constituyéndose como una vía de aprendizaje cooperativo evitando situaciones de marginación.
- Debe ser gratificante, y por lo tanto motivantes y de interés para el alumno.
- Debe suponer un reto para el alumno (estímulo), pero que este sea alcanzable.
- Se debe buscar un correcto equilibrio entre la actividad ludomotriz y el descanso.
- Debido a su carácter global, el juego debe ayudar y ayuda en el desarrollo de todos los ámbitos del niño:

Cognitivo:

- Conoce, domina y comprende el entorno
- Se descubre a sí mismo
- Obtiene nuevas experiencias que le ofrecen solucionar problemas

Motriz:

- Factor de estimulación
- Desarrollo percepción y confianza en el uso del cuerpo

Afectivo

- Contribuye al equilibrio y dominio de si mismo

- Refugio ante dificultades
- Entretenimiento, placer
- Le permite expresarse, liberar tensiones

Social

- Facilita el proceso de socialización
- Aprende normas de comportamiento
- Medio para explorar su rol en los grupos

3.1.-La Importancia Del Juego En La Educación Preescolar

Para ver la importancia que tiene el juego en la educación pre escolar tendremos en cuenta información como la que indica que:

“...El juego es de las actividades innatas que realizan los niños y niñas para descubrir el mundo que los rodea. Desde pequeños disfrutan el actuar escenas de la vida real para poder crear su propio entendimiento de cómo funciona todo lo que está a su alrededor. Es muy común ver a un niño o niña de cinco años decir, hagamos como que yo soy la mamá y le doy la comida a la guagua”. Si pensamos en la profundidad de esta frase o de cualquier otra frase donde los niños juegan a ser” para recrear roles de la vida real, nos damos cuenta de los innumerables aprendizajes que se están desarrollando...”. (Eduglobal, 2012).

“Nuestras bases Curriculares para la Educación Inicial, tienen como uno de sus principios fundamentales el Principio del Juego. En él se explica la importancia de implementar y valorar esta actividad como eje fundamental de la planificación de los aprendizajes esperados que esta contiene. Entonces, ¿por qué existen Escuelas y Jardines Infantiles que olvidan la necesidad innata de los niños por jugar? ¿Por qué en algunos Kinder el curriculum está enfocado en que los niños aprendan el alfabeto, los números y porque no que aprendan a leer?. (Eduglobal, 2012)”

“Planificar un curriculum en torno al juego no es tarea fácil. En un principio puede sonar extraordinariamente complejo dejar que los niños jueguen por una hora o más

durante la jornada escolar. Los profesores se pueden preguntar cuándo entonces es que los niños van a aprender de la naturaleza, los animales, el otoño, el invierno y los miles de otros contenidos que nos empeñamos en enseñarles. Pues bien, creo profundamente que el juego, ya sea a través del trabajo en área o como cada institución escolar desee llamarle, es la clave para que todos estos contenidos se desarrollen con un invaluable sentido: que el interés del qué aprender venga directamente de los intereses de los niños y niñas”. (Eduglobal, 2012)

“Como dije anteriormente planificar en torno al juego no es fácil. Primero que todo hay que establecer el espacio que vamos a ofrecer para que esta actividad suceda. De esta manera toda clase o salón de educación preescolar y porque no de primero y segundo básico, debiese tener un área de juego dramático. Es fácil llenar un tipo de área como esta con materiales tales como cocinas, disfraces, tasas, platos y otros utensilios de casa. En una primera instancia, es un perfecto acercamiento. Pues la casa es el contexto más cercano que tienen los niños y por ende es desde ahí donde comienzan a entender el mundo que los rodea”. (Eduglobal, 2012)

“Sin embargo, es importante comprender que los materiales que proveemos para que este juego dramático suceda deben tener un componente esencial: tener un final abierto. Esto significa que el niño pueda transformar el material según sus propios intereses y necesidades. Un claro ejemplo es en lugar de tener disfraces, simplemente tener telas de distintos colores para que los niños jueguen “a ser” lo que ellos necesiten y quieran ser”.(Eduglobal, 2012)

“La hora de juego, que personalmente conocí en mi voluntariado en Bank Street College of Education es conocida como como “work time”, es decir hora de trabajo. Durante este momento lo que esencialmente ocurre es que la sala de clases se abre a un sin fin de aprendizajes donde los niños son los principales protagonistas”

“El educador cuidadosamente planifica las áreas donde los niños van a trabajar además de proveer interacciones adecuadas para que cada experiencia sea un motor para futuros aprendizajes. Durante esta hora o más de “Hora de trabajo”, la cual es la base fundamental de la jornada, la sala de clases puede parecer un caos total, pero con mirar detenidamente cada espacio, es fácil darse cuenta que el caos es sólo parte de una mirada macro que no deja apreciar los detalles de los aprendizajes que están ocurriendo.

Dejar que nuestros niños y niñas jueguen no cuesta más que dejar un espacio en nuestra rutina diaria y tener un convencimiento firme de que los aprendizajes que suceden a través del juego son invaluable. Para que queremos tantas sillas y mesas si es en las interacciones donde los niños aprenden y se adueñan del mundo que los rodea. Las salas de clases de la educación preescolar debe ser un espacio donde actividades como el juego y el trabajo en área jueguen un rol central. No necesitamos materiales sofisticados, pues sabemos que la motivación para que el juego y por ende el aprendizaje ocurra solo necesita tiempo, espacio y la imaginación de nuestros niños y niñas”. (Eduglobal, 2012)

3.2.-El Juego Como Derecho

“La adopción de los derechos de infancia se da en el siglo XX con la Declaración de los Derechos del Niño por la Organización de Naciones Unidas en 1959 y en 1989, cuando la Asamblea General de la Organización acoge la Convención sobre los Derechos del Niño. Bajo este marco, los Estados Partes desarrollan políticas orientadas a la atención y protección de la infancia y a la promoción de sus derechos. Así mismo plantea que los derechos son indivisibles y tienen una estrecha relación de interdependencia, precisando que todos los derechos deben ser garantizados”. (Corporación Juego y Niñez, s.f)

“Un aspecto fundamental de este pilar universal acogido por más de 220 países, es la declaración de interdependencia y universalidad de los derechos, lo que indica que no es posible garantizar solo unos derechos a costa de otros, sino que todos tienen la misma importancia. Razón por la cual se aborda la integralidad, pues el desarrollo de un ser humano no se da por partes, sino que implica una evolución compleja y sistémica en el tiempo”. (Salazar I, Barrero R, 2012, p. 5) (Corporación Juego y Niñez, s.f)

“En el artículo 31 de la Convención se reconoce el juego un derecho fundamental de los niños y las niñas, así, los Estados Partes reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. (Convención sobre los Derechos del Niño, 1989)”.(Corporación Juego y Niñez, s.f)

“Al declararlo como derecho, se reafirma que se trata de una necesidad antropológica básica para el crecimiento y desarrollo del ser humano, individual y colectivamente. En este sentido el acto de jugar es vital en el proceso de desarrollo del ser humano, es una capacidad que nos viene dada por código genético y es una posibilidad natural que no se aprende, sino que es intrínseca al él”. (Borja i Solé, 2006, p. 3) (Corporación Juego y Niñez, s.f)

“El juego se reconoce como necesidad vital, connatural al desarrollo de un niño o una niña y aspecto innegociable de su dignidad humana. De esta manera se identifican en este primer tratado sobre los derechos de los niños [Convención] cuatro aspectos: i) el abordaje integral de los derechos, ii) el tratamiento de los niños y las niñas como sujetos activos y participantes de su desarrollo, iii) la necesidad de una cogestión entre la familia, la sociedad y el Estado, y iv) el reconocimiento del juego como derecho fundamental y parte esencial del desarrollo pleno del niño y la niña”. (Salazar I, et al, 2012, p. 6). (Corporación Juego y Niñez, s.f)

“La ratificación que hace Colombia de los derechos del niño, se explicita en la Constitución Nacional de 1991 y particularmente en el artículo 44”. (Corporación Juego y Niñez, s.f)

“Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. (Constitución Política, República de Colombia. 1991)”.(Corporación Juego y Niñez, s.f)

“Derivada de la Constitución Política y luego de un amplio y profundo debate sobre la infancia en el país, se promulga en el 2006 la Ley 1098 – Código de la Infancia y de la Adolescencia que se fundamenta en principios como la protección integral y del interés superior del niño y la niña, lo que hace prevalentes sus derechos sobre los de los demás. “En el Código de la Infancia y la Adolescencia se consagra al juego como derecho fundamental e impostergable, expresando además su papel en el

reconocimiento de la identidad del niño y la niña como sujeto y su efecto en el crecimiento y desarrollo vital” (Salazar I, et al, 2012, p. 6)”. (Corporación Juego y Niñez, s.f)

“ARTÍCULO 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan. (Ley 1098 – Código de la Infancia y la Adolescencia, 2006)”. (Corporación Juego y Niñez, s.f)

“Si se comprenden estas disposiciones normativas como el reconocimiento que el conjunto del Estado hace sobre la infancia y sus derechos, podemos plantear que incluir el juego, no sólo es situar su importancia en el aprendizaje individual y social, sino en verlo como un factor inherente y fundamental de la vida de los niños y las niñas y una experiencia que propicia la materialización de los otros derechos dada su característica de interdependencia. Carrero T, Diaz N, Salazar I, y otros, 2011, p. 14 “(Corporación Juego y Niñez, s.f)

“Este reconocimiento, pone al juego en una dimensión política que implica para su garantía del concurso y responsabilidad de las familias, los adultos y del Estado.

Según Anthony Giddens:

Los niños tienen derecho, no sólo a ser alimentados, vestidos y protegidos, sino también a ser atendidos emocionalmente, a que se les respete sus sentimientos (...) Para los niños y las niñas, especialmente los pequeños, que no son capaces de articular verbalmente sus necesidades, el reclamar sus derechos es imposible. Esto debe realizarse por medio de los adultos, en forma de argumentación ética. (Giddens, 1992, p. 102)”. (Corporación Juego y Niñez, s.f)

“La corresponsabilidad en la garantía del derecho al juego, nace de no ceder a negociaciones subjetivas propuestas por los adultos, sobre el sentido del derecho; es otorgarles el papel de mediadores, facilitadores y acompañantes para su garantía. Ningún derecho puede ser condicionado, su goce sólo es posible en las situaciones reales, que exigen articulación interinstitucional, participación comunitaria, decisión

política, acciones de formación y promoción con los adultos y familias, entre otros aspectos”.(Corporación Juego y Niñez, s.f)

“En este sentido, la Corporación Día de la Niñez desde la Metodología NAVES plantea acciones de sensibilización a los actores sociales y políticos que tienen incidencia en la implementación de la política pública de infancia, con el propósito de que el reconocimiento del juego como derecho se traduzca en recursos y en proyectos sostenibles que lleguen a todas las comunidades”. (Corporación Juego y Niñez, s.f)

“Con base en argumentos como los que se presentan a continuación, desde la MN se sensibilizan y comprometen los actores políticos en la garantía del derecho a jugar:

1. El artículo 366 de la Constitución Política plantea que en los planes y presupuestos de la nación y de las entidades territoriales se debe dar prioridad al gasto público social sobre cualquier otra asignación, se debe priorizar dentro del gasto social aquél que beneficie a la infancia”. (Carrero T, et al, 2013, p. 23).
2. “El juego es un derecho que forma parte del conjunto de derechos fundamentales, es un atributo humano implícito en el desarrollo de un ser humano y es una necesidad vital en la infancia. El juego es uno de los derechos esenciales de los niños y las niñas, por lo tanto debe ser protegido, especialmente en aquellos que por condiciones o situaciones adversas tienen afectadas las capacidades, oportunidades y espacios para ejercerlo. Se necesita desarrollar estrategias tanto para garantizar que se haga realidad el derecho de todos los niños y las niñas a jugar, como para brindarles las oportunidades de hacerlo”. (Carrero T, et al. 2011, p. 23).
3. “El juego es una importante vía para educar en valores democráticos y ciudadanía. Pues en su naturaleza se agencian procesos sensibles, de pensamiento e interacción social que forman en la convivencia, el respeto por el otro, la negociación, la participación y la libertad. En el juego se concierta, se realizan acuerdos, se negocia, se establecen reglas y acciones implicadas en la construcción de la convivencia”. (Carrero, et al. 2011, p 23).
4. “El desarrollo es integral y se da al tiempo en una convergencia entre necesidades y potencialidades en los niños y las niñas. La oferta de servicios y programas para el goce efectivo de los derechos debe ser integral y articulada

(salud, educación, empleo, vivienda, educación, nutrición) partiendo de una visión del conjunto de las situaciones que rodean la vida de los niños, las niñas y adolescentes en cada territorio”.(Carrero T, et al. 2011, p 23). (Corporación Juego y Niñez, s.f)

“Así mismo en la MN se comprende que garantizar el juego como un derecho fundamental, implica realizar acciones concretas como las siguientes:

- Implementar proyectos de juego de manera sostenible, con recursos dispuestos para su desarrollo.
- Establecer planes articulados interinstitucionales para que se garantice su ejercicio en todos los sectores.
- Propiciar espacios de juego, dignos y seguros como Ludotecas NAVES, parques, calles, plazas, entre otros, para que los niños y las niñas puedan disfrutarlos.
- Hacer de los municipios, las ciudades, los barrios y las veredas, lugares seguros para los niños y las niñas.
- Desarrollar estrategias de difusión y promoción entre los adultos responsables, sobre la necesidad de implementar proyectos de juego en los lugares donde interactúan con los niños y las niñas.
- Incluir en las carreras profesionales afines con la infancia, el juego como un tema central de estudio y no únicamente como complemento de otras materias.
- Propiciar espacios de discusión académica, política y social sobre el juego como elemento central del desarrollo de la infancia.
- Crear e implementar servicios con criterios de integralidad, priorización y especialidad, disponibles en número y en las condiciones que permitan el acceso de las niñas y los niños, y que se adapten a sus condiciones sociales e individuales, sin discriminación de ninguna naturaleza. (Salazar I, Carrero T, Jauregui C, 2013, p. 38).” (Corporación Juego y Niñez, s.f)
- “Dejar jugar a los niños y a las niñas, dejarlos jugar en libertad y acompañar el juego cuando ellos lo necesiten y lo pidan, pero también dejar que jueguen con sus pares brindando la confianza y la seguridad para hacerlo.

Para que este derecho no se quede solamente en palabras o buenas intenciones, es necesario materializarlo, llevarlo a la práctica, incluirlo en los planes de desarrollo del

país, incluirlo en los planes de vida y esto corresponde a todos, hombres y mujeres por igual, sin distingo alguno”. (Salazar I, et al, 2013, p. 38)(Corporación Juego y Niñez, s.f)

CONCLUSIONES

PRIMERA: El jugar y educar están estrechamente ligados, no se puede concebir un aprendizaje sin juego como estrategia primordial de la docente. A través se del juego se desarrolla el pensamiento cognitivo, la socialización, el desarrollo motor.

SEGUNDA: El juego es innato en el niño, el juego no se enseña nace con él, desde los primeros tiempos de la humanidad juega; aún en las guerras los niños buscan espacios para jugar. El juego es un derecho fundamental de los niños y niñas, así lo dice el art. 31 de la Declaración de los derechos del niño por la Organización de la Naciones Unidas.

REFERENCIAS CITADAS

- Casado, Á, (s.f) N? 34 El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas, Docplayer, recuperado de:<https://docplayer.es/6155396-N-34-el-nino-y-el-juego-planteamientos-teoricos-y-aplicaciones-pedagogicas.html>
- Corporación Juego y Niñez, (s.f) EL JUEGO COMO DERECHO, Corporación Juego y Niñez, recuperado de:<https://juegoyninez.org/el-juego-como-derecho/>
- Corporación juegos y niñez. “El juego como derecho” (en línea) disponible en la web: [juego y niñez/el-juego-como-derecho](https://juegoyninez.org/el-juego-como-derecho/).
- Desconocido, (2012) Autores que definen el juego [Entrada de Blog]El Juego en la Educación Inicial, recuperado de:<https://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Eduglobal, (2012) Jugar, jugar salir a Educar: La importancia del Juego en la Educación PreescolarJugar, jugar salir a Educar: La importancia del Juego en la Educación Preescolar, Eduglobal, recuperado de: <https://eduglobal.cl/jugar-jugar-salir-a-educar-la-importancia-del-juego-en-la-educacion-preescolar/>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (2008). Propuesta Pedagógica de Educación Inicial-Guía curricular. Perú
- Morrison, G.S. (may. 2005). Educación Infantil. Madrid: Pearson Prentice
- Redondo, M. Angeles. “El juego infantil, su estudio y como abordarlo” (en línea). Diciembre 2008. Disponible en la web: <https://web.oas.org>.

Venerando blanco. “teorías del juego” (en línea). Noviembre 2012, disponible en la web: [https://actividades lúdicas2012.wordpress.com/2012/teorías-de-los-juegos—piaget-vigosky-kross](https://actividades_lúdicas2012.wordpress.com/2012/teorías-de-los-juegos—piaget-vigosky-kross).

Wallon, Henry (1981). La importancia del movimiento en el desarrollo de la personalidad. Psicología y Educación. Madrid: Pablo del Río

Wikipedia. “juegos tradicionales” (en línea). Disponible en la web: [https://es.Wikipedia.org/wiki/juegos-tradicionales](https://es.wikipedia.org/wiki/juegos-tradicionales).

El juego factor importante en el proceso de aprendizaje

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	juegoyninez.org Fuente de Internet	5%
2	es.scribd.com Fuente de Internet	4%
3	lefluisrodriguez.blogspot.com Fuente de Internet	4%
4	arg-educa.blogspot.com Fuente de Internet	3%
5	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	3%
6	clasepecessansebastian.blogspot.com Fuente de Internet	3%
7	www.nuestros-recuerdos.com Fuente de Internet	1%
8	docplayer.es Fuente de Internet	1%
9	kevincito1000.blogspot.com Fuente de Internet	<1%

10	Submitted to Universidad Pontificia de Salamanca Trabajo del estudiante	<1%
11	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
12	www.juegospopulares.org Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo