



EL JUEGO COMO  
ESTRATEGIA DE  
APRENDIZAJE Y  
ENSEÑANZA



## CONCEPTO DE JUEGO

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. "Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje." (Secadas, 2012)

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. ~~Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.~~ "Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: -iocum y ludus-ludere- ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica"

Para conceptualizar al juego desde varios autores, Secadas hace referencia a algunos de ellos:



# ALGUNOS AUTORES LO DEFINEN COMO:

**Para Gutton, P (1982):**

“Es una forma privilegiada de expresión infantil.”

**Para Cagigal, J.M (1996):**

“Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.

**Para Huizinga (1987):**

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de - ser de otro modo- que en la vida corriente”.

### Para Piaget (1986):

“Vincula la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar, lo cual ocurre en el primer año de vida y se desarrolla durante el segundo y tercer año. Esta etapa se caracteriza por el "imaginar o fingir" y es la base del desarrollo del juego social”.

El juego permite la enseñanza al niño de saberes que van a permitirle alcanzar de manera satisfactoria su desarrollo óptimo en las diferentes áreas de aprendizaje, especialmente en la que comprende la motricidad fina”

### Para Calderón (2005):

“El juego es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos el educativo, con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que lo rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás”.

### Para Jiménez E. (2006):

“Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida, en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo”.



### Para Pugmire-Stoy (1996)

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

### Para Gimeno y Pérez (1989)

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

### Para Freire (1989) :

“El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados.”.

En síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida”.

Para Lev S. 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”.

Para Karl Groos (1902):

“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”.

Para Guy Jacquin 1968:

“El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás”.



# ¿QUÉ DICE LA ONU RESPECTO AL JUEGO?

“El derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: “El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”. (Secadas, 2012)

# EL JUEGO SEGÚN EL PROGRAMA 2017:

“El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo.

Como herramienta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal.

Las ventajas del juego y el aprendizaje con otros, son estrategias optimas para la organización del trabajo en preescolar en GRUPOS MULTIGRADO, además de una propuesta educativa para los tres grados que conforman actualmente la educación preescolar”. (Educación Preescolar. Plan y programas de estudio. Pag163)



## 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.

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".

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”. (Secadas, 2012)

## 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 sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

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).

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.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (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)". (Secadas, 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.

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

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.

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.

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 como controlar el mundo” (Secadas, 2012)

## 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.

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).

Finalmente Vigotsky 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.” (Secadas, 2012)



EL JUEGO COMO HERRAMIENTA  
EDUCATIVA



En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños; algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la ~~manera más natural de experimentar y aprender; favorece el desarrollo del~~ niño en diferentes aspectos:



## En su desarrollo socioemocional

- **Permite expresar sus emociones y aliviar tensiones pues le proporciona placer y alegría. Es un medio que le permite socializar ya que entra en contacto con otros niños y con los adultos, aprendiendo a respetar normas de convivencia y a conocer el mundo que lo rodea. Cumple un rol muy importante en el desarrollo de su personalidad.**

## Desarrollo psicomotriz

- **Le brinda la oportunidad de ser activo y explorar a través de su cuerpo y sus movimientos con toda libertad.**

# Desarrollo cognitivo:

- 
- Al jugar, el niño aprende y estimula sus capacidades de pensamiento, entre ellos, la atención, memoria y el raciocinio. El juego permite que el niño haga uso de su creatividad, desarrolle su imaginación y posibilita el aprendizaje significativo puesto que la actividad lúdica capta el interés y la atención del niño.



# ¿Por qué utilizarlo en el aula?

Porque:

- - Genera placer. Con y desde el juego se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. Los alumnos se vinculan y se manejan en una situación fuera de la realidad, que hace vivir los tiempos y los lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera.
- - Propicia la integración. El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayor aún será la interacción y por ende la alegría y el placer.
- - Construye la capacidad lúdica. Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica.
- - Acelera los aprendizajes. Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes.

¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza?

- A) Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales
- B) Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica.
- C) Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos.
- D) Por creer que es antagónico con el concepto de trabajo. La categoría de tiempo no puede estar fraccionada, como comúnmente se cree, que exista el tiempo de jugar, el de trabajar, el de descansar, el de conversar sino que se establece el concepto del tiempo total en que el trabajo y el juego pierden su lindero natural, confundándose. Se vive en una cultura en que el mundo del juego y el del trabajo, poseen un solo tiempo.



## Tipos de juegos según la edad:

- De la misma manera que no se puede hablar de conductas infantiles en general, sino de las que corresponden a cada etapa del desarrollo, tampoco pueden englobarse todos los juegos del niño en una sola categoría. Por el contrario, hay tal diversidad de ellos:

## Cuando los niños tienen entre 3 y 5 años

### EDAD PREESCOLAR

“Sus actividades de juego frecuentemente extienden las experiencias que les gustaban de más pequeños. Con sus destrezas motoras y habilidades sociales más desarrolladas, gozan de los juegos activos y supervisados, a solas y con compañeros.

Los niños de edad preescolar tienen más capacidad para usar crayones, lápices y pinturas, tijeras seguras y pegamento o engrudo. Suelen tener más confianza en su capacidad de correr, dar saltos, trepar, montar triciclos, y jugar a pelota u otros juegos interactivos. A menudo aprovechan con gusto la oportunidad de jugar en equipos y usar sus músculos grandes, al aire libre y bajo techo.

A muchos niños preescolares les encanta hacer de cuenta o actuar fantasías y pueden cooperar para jugar juntos. Los títeres y otros accesorios pueden usarse para actuar papeles y contar cuentos. Estos juegos imaginarios ayudan a los niños a representar intereses y deseos en una situación que implica reglas del comportamiento. Los juegos aparentados de los niños frecuentemente guardan relación con cuentos que los adultos les han leído, de modo que los libros forman una parte importante de los juegos de niños. Estos deberán tener acceso a libros para compartirlos o mirarlos a solas. Al llevarlos a la biblioteca para asistir a actividades para niños, se los puede ayudar a formar el hábito de ir a la biblioteca durante toda la vida.



Los niños preescolares pueden seguir construyendo con bloques y otros juguetes de construir. A veces planifican carreteras y edificios y agregan pequeños coches o muñecas a sus estructuras. Un padre, madre o maestro puede unirse a los juegos de un niño y darle sugerencias para expandir lo que hacen. Se pueden enseñar juegos sencillos para grupos, como Simón Dice o Seguimos al Líder. A algunos niños preescolares les gustarán juegos de naipes o de tableros. Pueden empezar a entender que los juegos tienen reglas para que todos los que juegan puedan gozar jugando juntos. A veces les gusta cambiar las reglas de un juego o idear otras; en otros momentos querrán que todos "jueguen siguiendo las reglas". Los padres, madres y maestros querrán enfatizar la diversión y la cooperación en vez de la competencia.

Los materiales de uso abierto –aquellos que dependen más de la imaginación y el uso creativo del niño– ~~frecuentemente ayudan a los niños preescolares a aprender más que los juguetes que tienen un uso limitado. Por ejemplo, los bloques pueden usarse de muchas maneras, pero los juguetes que se mueven o hacen ruidos mientras el niño los mira son de uso limitado~~". (Vásquez, 2012)

# ¿Y DURANTE LA PANDEMIA QUÉ?...

---

**EL VALOR DEL JUEGO EN LA FAMILIA**



## Objetivo del juego en familia

- Los beneficios de aprender jugando en **familia** son múltiples. Además de estimular habilidades como la creatividad, la imaginación, la capacidad de socialización o el razonamiento lógico, jugar en **familia** refuerza los vínculos emocionales entre padres e hijos.

## El valor del juego en la familia

- Jugar en **familia** es divertido y relajante. Nos hace sentir bien, reírnos, disfrutar de un ambiente distendido y mejorar nuestro estado de ánimo. ... Además, durante el **juego** también se segrega dopamina, que potencia el proceso de aprendizaje y la imaginación.

Jugar en familia es más importante de lo que crees, algunos beneficios de jugar con nuestros hijos son:

---



# Todo lo que puede aportar un rato de juego con nuestros peques: (Ramírez 2016)

**Se fortalece el vínculo entre padres e hijos:**

a través del juego manifestamos emociones y sentimientos, y se genera una comunicación placentera entre todos los participantes, de manera que nos ayuda a conocernos mejor y a entender los sentimientos de los demás.

**Aprenden a través de nuestro ejemplo**

A través del juego también aprenden de nosotros, y es una oportunidad fantástica para enseñarles a jugar limpio, a respetar al resto de participantes, a seguir las normas de juego, a ganar con honradez y también a saber perder.

**Se genera endorfinas:**

Jugar en familia es divertido y relajante. Nos hace sentir bien, reírnos, disfrutar de un ambiente distendido y mejorar nuestro estado de ánimo. Y todo ello gracias a las endorfinas, las hormonas de la felicidad que el cuerpo segrega ante **emociones placenteras**.

**Aprenden mientras juegan:**

Los **niños aprenden mientras juegan** desde que son bebés, explorando, experimentando, descubriendo y solucionando problemas y situaciones de forma imaginativa y lúdica.

**Se fomenta su autoestima:**

Cuando jugamos con nuestros hijos ellos perciben que **son importantes para nosotros** y que **tenemos tiempo para dedicárselo** en exclusiva y disfrutar junto a ellos, lo que ayuda a **fortalecer su autoestima**

**Control emocional:**

La gestión emocional consiste en saber regular y expresar las propias emociones, algo que constituye la clave tanto para comprender las emociones de los demás, como para que los demás nos comprendan a nosotros.

# Consejos para promover el juego en familia

---

- Lo importante no es dedicar varias horas a jugar en familia, ni pensar que para que los niños se diviertan y aprendan tenemos que recurrir a sofisticados o modernos juegos de mesa. A veces, una simple pelota, un juego de adivinanzas o un teatrillo improvisado nos pueden aportar grandes y divertidos momentos juntos.



# REFERENCIAS:

Ramírez, J. (2016). Juegos en Familia. Recuperado el 21 de Julio de 2016, de: <http://www.rejuegaydisfrutajugando.com/juegosenfamilia.xl>

Secadas, F. (2012). Las definiciones del juego. Recuperado el 10 de junio 2012 de: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>.

Calderón, 2005, citado por Secadas, F. (2012). Las definiciones del juego. Recuperado el 10 de junio 2012 de: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Freire,1989, citado por Secadas, F. (2012). Las definiciones del juego. Recuperado el 10 de junio 2012 de: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Gimeno y Pérez, 1989,citado por Secadas, F. (2012). Las definiciones del juego. Recuperado el 10 de junio 2012 de: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

---

Guy Jacquin,1968, citado por Secadas, F. (2012). Las definiciones del juego. Recuperado el 10 de junio 2012 de: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Gross,1902, citado por Secadas, F. (2012). Las definiciones del juego. Recuperado el 10 de junio 2012 de: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Jiménez E. 2006, citado por Secadas, F. (2012). Las definiciones del juego. Recuperado el 10 de junio 2012 de: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Lev Vigotsky, 1924, citado por Secadas, F. (2012). Las definiciones del juego. Recuperado el 10 de junio 2012 de: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Piaget, 1986, citado por Secadas, F. (2012). Las definiciones del juego. Recuperado el 10 de junio 2012 de: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Pugmire-Stoy, 1996, citado por Secadas, F. (2012). Las definiciones del juego. Recuperado el 10 de junio 2012 de: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Asamblea ONU, 1959. citada por Secadas, F. (2012). Las definiciones del juego. Recuperado el 10 de junio 2012 de: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Vásquez E. (2012) Blog. El juego en la educación Inicial (2012). El juego como aprendizaje y enseñanza. Recuperado el 24 de Septiembre de 2020, de <http://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juegopreescolar.shtml>.

Secretaria de educación pública, (2017).Educación Preescolar. Plan y programa de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. México. SEP.



# ELABORÓ TRABAJO DE INVESTIGACIÓN :

---

PROFRA. DULCE MARÍA GUADARRAMA GODÍNEZ

ESCUELA MULTIGRADO:

J.N. IGNACIO JOSÉ DE ALLENDE

ENTHAVI 2ª SECCIÓN