



SOLUCIONES EVALÚATE TÚ MISMO

EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA

CAPÍTULO 1. DETERMINACIÓN DEL MODELO LÚDICO EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA

1. ¿Para qué se usa la actividad lúdica?:

- a) Para entretener a los niños.
- b) Como base para un posterior desarrollo.**
- c) Como papel dominante en la escuela.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

2. Las funciones de la pedagogía del juego son:

- a) Instruir deleitando.
- b) Aprender jugando.
- c) Orientar el juego hacia tareas educativas, que es fundamentalmente el juego dirigido.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.**

3. Considera que el juego nos va a servir para gastar la energía que tiene un organismo joven porque sus necesidades las satisfacen otras personas:

- a) Es sostenido por Schiller.**
- b) Idea sostenida por Lazarus.
- c) Sostenido por Hall.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

4. ¿Quién define el juego como una especie de “gimnasia para el cerebro”?:

- a) Bronfrenbrenner.
- b) Carr.**
- c) Claparède.
- d) Schiller.

5. ¿Desde qué puntos de vista podemos tratar el juego infantil?:

- a) Desde el desarrollo cognitivo, social, afectivo y sensorial.**
- b) Solo desde la diversión y el entretenimiento.
- c) Desde las emociones y los sentimientos.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

6. De las siguientes teorías sobre el juego, ¿cuál es su autor Buytendijk?:

- a) Teoría general del juego.**
- b) Teoría de la relajación.
- c) Teoría del exceso de energía.
- d) Teoría de la autoexpresión.

7. Todos los juegos motrices están en la base del desarrollo de la inteligencia, los niños experimentan objetos y las acciones son anteriores al pensamiento. Nos estamos refiriendo al tipo de juego:

- a) Manipulativo.**
- b) Simbólico.
- c) De formación de procesos cognitivos.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

8. A través de este tipo de juego, los niños descubren la vida social de los adultos y las reglas por las que se rigen estas relaciones, contribuyendo a la identificación con el modelo adulto:

- a) Juego dramático o de rol.**
- b) Juego cooperativo.

- c) Juego de reglas.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

9. A través de este juego permitimos la realización simbólica de deseos prohibidos.

Hablamos de:

- a) **Desarrollo social.**
- b) Desarrollo cognitivo.
- c) Desarrollo afectivo-emocional.
- d) Desarrollo motriz y sensorial.

10. “Que sea saludable, seguro, racional, pensado para los niños y práctico” hace referencia al siguiente criterio sobre los espacios y materiales educativos para el juego:

- a) Funcional.
- b) **Apropiado a la edad de los niños y a sus características evolutivas y madurativas.**
- c) Con gusto estético.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

11. Podemos diferenciar dos grandes tipos de espacios educativos para el juego:

- a) Amplios y diáfanos.
- b) **Amplios y reducidos.**
- c) Verticales y sedentarios.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

12. Dentro de los criterios a tener en cuenta, que el espacio tenga gusto estético implica:

- a) Que sea accesible para los niños y los educadores.
- b) **Que sea estimulante y que invite a los niños a jugar en él.**
- c) Que esté diferenciado de otros espacios de la escuela infantil o de nuestro centro, como la cocina o la zona de cambios.
- d) Que sea seguro.

CAPÍTULO 2. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS DE INTERVENCIÓN LÚDICO-RECREATIVOS EN LA INFANCIA

1. Alguno de los objetivos generales a conseguir en toda animación infantil puede ser:

- a) Que los niños se diviertan por medio del juego.
- b) Conocer su cultura individualmente.
- c) Adquirir conocimientos académicos.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

2. La solidaridad, el respeto a los demás, la oposición al consumo o la tolerancia con las diferencias son:

- a) Valores de la animación infantil.
- b) Principios de la animación infantil.
- c) Características de la animación infantil.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

3. Una de las modalidades de la animación es la que se centra en el trabajo comunitario, otorga prioridad a la movilización ciudadana a partir de la creación y promoción de grupos asociaciones y equipamientos orientados a la participación social, se denomina:

- a) Modalidad social.
- b) Modalidad cultural.
- c) Modalidad educativa.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

4. La programación:

- a) Es un proceso dinámico a través del cual se planifica la intervención educativa para lograr unos objetivos evaluables formulados en base a un diagnóstico previo del ámbito de actuación.
- b) Es necesaria para evitar la improvisación continuada.
- c) Es necesaria para evitar la rutina de actividades.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

5. Una planificación adecuada se fundamenta en los siguientes pasos:

- a) Planificación, ejecución y evaluación.
- b) Organización, planificación y ejecución.
- c) Diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

6. Dentro de los pasos de una planificación adecuada, en la fase de diagnóstico:

- a) Identificamos las necesidades del grupo de referencia en un entorno geográfico determinado.
- b) Se detallan los objetivos, métodos y recursos.
- c) Pensaremos en los recursos materiales y humanos necesarios, así como en la temporalización del proyecto.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

7. Los espacios exteriores como el jardín o el patio:

- a) Pueden dar lugar a actividades movidas y ruidosas.
- b) Pueden dar lugar a momentos tranquilos observando una flor o jugando debajo de un árbol.
- c) Son espacios exteriores que requieren también un diseño cuidadoso.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

8. Las aulas están dedicadas al trabajo diario y como espacio interior:

- a) Son salas muy amplias que servirán como complemento de otros espacios lúdicos.
- b) Son importantes porque en ellas se realizan aprendizajes relacionados con hábitos de higiene, orden y convivencia.
- c) Estarán organizadas en función de las actividades o juegos que queremos promover.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

9. Algunas de las actividades que se pueden desarrollar en la granja-escuela son:

- a) Talleres relacionados con la transformación de las materias primas: pan, lana, etc.

- b) Conocer y trabajar un huerto.
- c) Conocer y trabajar un invernadero.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

10. Prever puntos de referencia físicos y humanos que den seguridad y estabilidad al niño hay que tenerlo en cuenta cuando hablamos de:

- a) Necesidades de socialización.
- b) Necesidades de autonomía.
- c) Necesidades afectivas.
- d) Necesidades fisiológicas.

11. No se trata de un objetivo de los rincones el siguiente:

- a) Favorecer un aprendizaje activo y significativo.
- b) Tomar conciencia del propio cuerpo.
- c) Favorecer la comunicación y la socialización.
- d) Promover el individualismo.

12. Para realizar una selección de materiales deben tenerse en cuenta diferentes aspectos como:

- a) Los recursos materiales para el juego pueden ser los juguetes comercializados o materiales diversos que pueden utilizarse en un momento dado para jugar.
- b) La edad de los niños es un factor determinante a la hora de seleccionar un material u otro, pues este debe ser adecuado a sus capacidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales.
- c) Los juguetes deben ser de fácil manejo, sencillos de forma y generadores de actividad.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

13. De las nuevas tecnologías, la más utilizada en el aula es, y puede formar parte de los recursos materiales de nuestro proyecto:

- a) El ordenador.
- b) La PlayStation.
- c) La consola.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

CAPÍTULO 3. PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS

1. Cuando decimos que el juego es una actividad placentera, gratificante y que produce felicidad y gozo, nos estamos refiriendo a su componente:
a) Lúdico.
b) Educativo.
c) Extrínseco.
d) Pedagógico.
2. El juego favorece el aprendizaje de contenidos de diversas áreas curriculares, ¿en cuál de las siguientes se trabaja la adquisición del lenguaje oral?:
a) Área de identidad y autonomía personal.
b) Área de comunicación.
c) Área del medio físico y social.
d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.
3. Corresponde al área del medio físico y social el juego que fomenta:
a) El aprendizaje de la vida diaria.
b) La interacción social.
c) La adquisición del lenguaje.
d) La experimentación en un medio seguro.
4. Corresponde a la justificación de un proyecto lúdico el tratar los siguientes aspectos:
a) Análisis de las circunstancias para conocer las necesidades.
b) Asentamiento de bases expresadas en objetivos.
c) Selección de métodos, actividades y recursos.
d) Todas las respuestas anteriores son correctas.
5. La respuesta pedagógica ante un tipo de alumno..... consiste en ignorar su conducta disruptiva y controlar que no se exceda cuando se trate de un tema importante:
a) Payaso.

- b) Pasivo.
- c) Ausente.
- d) Cerrado.

6. Los juegos de discriminación, reconocimiento, construcción, observación y atención, en los que interviene la facultad de sentir, entrarían dentro de la categoría:

- a) De juegos psicomotores.
- b) De juegos sensoriales.**
- c) De juegos cognitivos.
- d) De juegos sociales.

7. Piaget clasifica los juegos en:

- a) Juegos de ejercicio y sensoriomotores, juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción.**
- b) Juegos individuales y juegos sociales.
- c) Juegos funcionales, de ficción, de adquisición y de fabricación.
- d) Juegos de adquisición y juegos de desfase.

8. ¿Qué criterios hemos de tener en cuenta a la hora de elegir los materiales necesarios para los juegos escolares?:

- a) Han de ser coherentes con los objetivos, seguros, de calidad y perdurables.
- b) Han de estar adaptados a las características de los niños.
- c) Han de ser prácticos, ecológicos, polivalentes y duraderos.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.**

9. Cuando decidimos a qué vamos a jugar, lo haremos en función de:

- a) Las características de los participantes.
- b) Los objetivos que pretendemos conseguir.
- c) Los recursos necesarios y el contexto en el que nos encontramos.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.**

10. Dentro de los tipos de juego, según las capacidades que desarrollan, podemos encontrarnos juegos:

- a) **Psicomotores, sensoriales o sociales entre otros.**
- b) Cognitivos, afectivo-emocionales únicamente.
- c) Conceptuales, de creatividad, interiores o exteriores.
- d) Imaginativos y de fantasía.

11. Debido a la animación o los efectos especiales, la publicidad puede resultar engañosa. Esta característica de la publicidad se denomina:

- a) **Falta de realismo.**
- b) Valores clasistas.
- c) Promoción de la envidia.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

12. ¿Cuáles son algunas de las características de la publicidad de los juguetes?:

- a) Falta de realismo, decepción.
- b) Valores clasistas, sexistas o bélicos.
- c) Promueve la envidia.
- d) **Todas las respuestas anteriores son correctas.**

13. ¿Qué tipos de mensajes se muestran a través de la publicidad y hacen que los niños tiendan hacia distintos tipos de juguetes?:

- a) **Mensajes sexistas.**
- b) Mensajes feministas.
- c) Mensajes de género.
- d) Mensajes de igualdad.

CAPÍTULO 4. DETERMINACIÓN DE LOS RECURSOS LÚDICOS

1. **¿Cuál de las siguientes no es una característica del juguete?:**
 - a) Estimula y diversifica el juego humano.
 - b) Es imprescindible en el juego infantil.
 - c) Favorece la libre elección del juego.
 - d) Desarrolla las capacidades del niño.

2. **“El juguete es el accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente de juego”. Es la definición que nos ofrece el siguiente autor:**
 - a) P. Borotav.
 - b) M. de Borja.
 - c) R. Pinon.
 - d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

3. **Actualmente, según la legislación vigente, se puede definir como juguete:**
 - a) El artículo destinado a niños desde los 2 a los 10 años.
 - b) El artículo destinado a niños menores de 14 años.
 - c) El artículo destinado a cualquier persona independientemente de la edad.
 - d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

4. **Para R. Pinon, la primera etapa del juguete a través de la historia se caracterizó por:**
 - a) Los juguetes eran elaborados manualmente por adultos o los propios niños a partir de materiales naturales y sencillos.
 - b) El juguete es elaborado para su distribución y venta, iniciándose la artesanía del juguete.
 - c) El juguete es un producto de fabricación industrial a gran escala.
 - d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

5. **En esta etapa de la historia del juguete se fabrican las primeras muñecas de plástico y los primeros mecanos:**
 - a) Etapa de juguetes de fabricación propia.

- b) Etapa de fabricación artesanal y manufacturera.
 - c) Etapa de fabricación industrial.
 - d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.
- 6. No es bueno que los niños tengan a su disposición demasiados juguetes, tanto en el aula como en casa, ya que fomentamos:**
- a) El egoísmo.
 - b) La conducta caprichosa.
 - c) Valorar poco aquello que poseen.
 - d) Todas las respuestas anteriores son correctas.
- 7. ¿Qué conseguimos cuando ayudamos a un niño a crear su propio juguete?:**
- a) Le concienciamos y acostumbramos a no generar más basura de la necesaria.
 - b) Le inculcamos valores ecológicos y económicos.
 - c) Fomentamos habilidades creativas e imaginativas.
 - d) Todas las respuestas anteriores son correctas.
- 8. En cuanto a la disposición, utilización y conservación de los juguetes, el aula dispondrá de contenedores para guardarlos, ¿cómo deben ser?:**
- a) Sencillos.
 - b) Deben pesar mucho.
 - c) Deben volcarse con facilidad.
 - d) Todas las respuestas anteriores son correctas.
- 9. Los recursos materiales no deben ser siempre accesibles para los niños. Esto nos servirá para:**
- a) Estimular la imaginación.
 - b) Evitar la autonomía.
 - c) Facilitar la relación con sus compañeros.
 - d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

10. ¿Cuál de los siguientes no es un criterio que tengamos que tener en cuenta a la hora de elegir los recursos materiales?:

- a) Que sean coherentes con los objetivos.
- b) Que sean siempre accesibles a los niños.**
- c) Que sean seguros, de calidad y perdurables.
- d) Que estén adaptados a las características de los niños.

11. ¿Cuál de las siguientes características no corresponde a la publicidad que incita el consumo de los juguetes?:

- a) Fuerte realismo.**
- b) Superestimulación.
- c) Refuerzo de roles sexuales.
- d) Falta de realismo.

12. Este tipo de juguetes se puede clasificar en los que ejecutan uno o varios movimientos, los vehículos teledirigidos, los juegos de preguntas y respuestas que se iluminan ante el acierto y los juegos electrónicos programados. Nos referimos a:

- a) Los juguetes electrónicos.
- b) Los juguetes que funcionan con pilas.**
- c) Los juguetes tradicionales.
- d) Los juegos de mesa.

13. Son juegos mini o de bolsillo, funcionan con pilas de mercurio o cadmio, suelen ser caros y algunos requieren memoria y estrategia. Una ventaja es que fomentan la rapidez de reflejos:

- a) Los juguetes electrónicos.**
- b) Los juguetes a pilas.
- c) Los juguetes tradicionales.
- d) Los juegos de mesa.

14. La importancia de las nuevas tecnologías se debe a:

- a) La escasez de espacios para jugar.
- b) El menor número de hermanos por familia.
- c) La falta de tiempo de dedicación de los padres y menos amigos para jugar en casa.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

15. Entre las ventajas de este tipo de juegos encontramos la facilidad con que se generan nuevos aprendizajes y cómo favorecen los niveles atencionales, los reflejos, la discriminación visual y auditiva, la coordinación ojo-mano, el razonamiento, la toma de decisiones, el pensamiento deductivo, la estructuración temporal y espacial, y la tolerancia a la frustración. Nos referimos a:

- a) Los juegos de reglas.
- b) Los juegos de construcción.
- c) Los juegos tradicionales.
- d) Los juegos tecnológicos.

CAPÍTULO 5. IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS

1. El principio de libertad se refiere a:

- a) Se propondrán actividades poco o nada dirigidas para que el niño pueda expresarse libre y voluntariamente.
- b) Favorecer la expresión y la imaginación a través de una metodología dinámica y variada.
- c) Las actividades lúdicas estarán organizadas según unas normas previstas antes de su realización para facilitar su éxito en la consecución de los objetivos.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

2. Según Decroly, el conocimiento se adquiere de un modo global. Algunas estrategias relacionadas con este principio, utilizadas en Educación Infantil son:

- a) Los valores y las normas sociales.
- b) El método de proyectos y los centros de interés.
- c) El principio de apertura.
- d) El principio de comunicación.

3. Las colonias urbanas se desarrollan en tres fases de programación, corresponde a la fase preparatoria:

- a) La información a los padres sobre las actividades que realizarán los niños, el presupuesto y la elección del lugar, entre otras.
- b) La evaluación de los niños tanto de manera individual como en el grupo.
- c) La evaluación de los profesionales.
- d) La realización de los juegos, la fiesta y el resto de actividades.

4. ¿Cuáles son algunos principios de la animación infantil?:

- a) Principio de libertad y principio de felicidad.
- b) Principio de originalidad y principio de tranquilidad.
- c) Principio único y principio general.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas

- 5. Dentro de las actividades de animación sociocultural, encontramos:**
- a) Actividades durante el viaje, en el lugar elegido y para después del viaje.
 - b) Talleres, actuaciones, juegos lúdicos y simbólicos, entre otros.
 - c) Fiestas de mayores, de barrio, populares, de la escuela, de aniversarios u otras celebraciones privadas.
 - d) Juego libre, actividades para las escuelas, fiestas infantiles y talleres.
- 6. Dentro de los aspectos organizativos y legislativos de las actividades lúdicas, las funciones del educador son:**
- a) De mantenimiento.
 - b) De organización.
 - c) Puramente educativas.
 - d) Todas las respuestas anteriores son correctas.
- 7. Como aspectos organizativos de las actividades lúdicas, debemos tener en cuenta tres tipos de recursos:**
- a) Infraestructura, material tangible y material fungible.
 - b) Materiales, humanos y económicos.
 - c) Personales, logísticos y técnicos.
 - d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.
- 8. Como aspectos organizativos de actividades extraescolares, hemos de tener en cuenta:**
- a) El educador y el grupo.
 - b) El espacio disponible.
 - c) El tiempo y los recursos.
 - d) Todas las respuestas anteriores son correctas.
- 9. Son estrategias favorecedoras o motivadoras de las situaciones lúdicas las siguientes:**
- a) Creación de un clima favorable.
 - b) Proporcionar centros de interés.

- c) Motivar la participación de los niños.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

10. Es un tipo de proyecto de integración social cuya finalidad es la de compensar desigualdades el siguiente:

- a) Aulas abiertas en días no lectivos para realizar actividades lúdicas o pedagógicas.
- b) Clases lectivas individualizadas.
- c) Sesiones de psicoterapia.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

11. Dentro de los grupos excluidos o en situación de riesgo de exclusión encontramos:

- a) Personas con discapacidad física o mental.
- b) Niños que crecen en hogares conflictivos o que han sufrido abuso, maltrato o explotación.
- c) Minorías raciales, religiosas, lingüísticas o étnicas, refugiados e inmigrantes.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

CAPÍTULO 6. EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

1. La evaluación es:

- a) Un juicio formal del valor de los fenómenos educativos para apreciar si se satisface o no un conjunto de objetivos en el proceso que se está realizando.
- b) Es una técnica de recogida de información que nos permite captar el comportamiento de los niños en situaciones lúdicas.
- c) Es una técnica de recogida de información que luego será evaluada.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

2. La evaluación ha de cumplir una serie de funciones como:

- a) Dar a conocer el nivel de aprendizaje de los alumnos.
- b) Hacer que los profesores formulen y aclaren sus objetivos.
- c) Estimular el aprendizaje.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

3. Durante la intervención educativa es necesario saber qué ocurre en cada momento para poder actuar. Por este motivo, la evaluación será:

- a) Contextual, dinámica, continua e individualizada.
- b) Independiente, discontinua y pormenorizada.
- c) Global, continua y formativa.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

4. Esta característica de la evaluación se pone en práctica al finalizar cada tarea de aprendizaje, permitiendo detectar posibles dificultades:

- a) Evaluación global.
- b) Evaluación formativa.
- c) Evaluación independiente.
- d) Evaluación dinámica.

5. Durante la intervención educativa es necesario saber qué ocurre en cada momento para poder actuar, por eso la evaluación será:

- a) Inicial y final.

- b) Global, continua y formativa.
 - c) Inicial, global e individual.
 - d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

- 6. Para aumentar su utilidad y eficacia debe planearse el tiempo de rodaje, lugar de ubicación de la cámara y si la observación es individual o en grupo. Nos permitirá analizar las situaciones cuantas veces sea necesario:
 - a) La fotografía digital.
 - b) Las grabaciones audiovisuales.
 - c) Internet.
 - d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

- 7. Es más estructurado que el diario. Registra conductas, comportamientos o sucesos significativos para el educador. Es importante que su transcripción sea fiel, es decir, tal y como ocurre el suceso:
 - a) Entrevistas.
 - b) Cuestionarios.
 - c) Anecdóticos.
 - d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

- 8. Es un registro sistemático diario en el que se recogen las actividades, situaciones o anécdotas ocurridas y se transcriben las impresiones y valoraciones de la persona que recoge la información:
 - a) Diario.
 - b) Listas de control.
 - c) Entrevista.
 - d) Instrumento de grabación.

- 9. ¿Qué preguntas ha de hacerse el educador para programar y preparar un juego dirigido?:
 - a) ¿Responde a los objetivos educativos establecidos, divierte?
 - b) ¿Qué postura toma el educador hacia el juego?

- c) ¿Provoca el educador algún tipo de conflicto?
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

10. ¿A qué hacen referencia los indicadores en la observación?:

- a) Al ámbito de desarrollo.
- b) A los comportamientos que se pueden observar clara y directamente, y corresponden a las categorías a evaluar.
- c) A las conductas que podemos suponer o imaginar.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

11. La autoevaluación es importante ya que nos permitirá:

- a) Ajustar los objetivos.
- b) Ajustar nuestras actitudes en la clase.
- c) Reforzar nuestra autoestima.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

12. A través de esta estrategia de autoevaluación obtenemos información, opiniones y comentarios de compañeros, alumnos y padres de alumnos:

- a) Autoevaluación con *feedback*.
- b) Autoevaluación interactiva.
- c) Autoevaluación institucional.
- d) Autoevaluación interna.

13. No se trata de una estrategia de autoevaluación la siguiente:

- a) Autoevaluación con *feedback*.
- b) Autoevaluación interactiva.
- c) Autoevaluación institucional.
- d) Autoevaluación externa.

14. La reflexión sobre nuestra práctica educativa se debe llevar a cabo desde una perspectiva que abarque desde los aspectos más concretos de nuestra programación (como objetivos, temporalización, materiales, actividades y técnicas) a nuestras actitudes y aptitudes profesionales y personales:

- a) Simple.
- b) Compleja.
- c) Integral.**
- d) Parcial.