

**ECOSISTEMAS DE APRENDIZAJES PARA LA PRIMERA INFANCIA CON
ENFOQUE DE LUDIFICACIÓN**

**COORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
VILLAVICENCIO, 2015**

**ECOSISTEMAS DE APRENDIZAJES PARA LA PRIMERA INFANCIA CON
ENFOQUE DE LUDIFICACIÓN**

**REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE TEORÍA DEL JUEGO EN LA
CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA**

**LAURA JAZMIN BARRERA PATIÑO
YEIMI NATALIA VELANDIA MORENO
JURI MONCADA BARRERA**

**Trabajo de grado para optar al título de
LICENCIADO(A) EN PEDAGOGÍA INFANTIL**

**Asesor:
NELSY AGUILAR ZANCHEZ
LIC. EN PREESCOLAR CON ÉNFASIS DE EDUCACIÓN SEXUAL
ESPECIALISTA EN LÚDICA Y RECREACIÓN**

**COORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
VILLAVICENCIO, 2015**



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	6
RESUMEN EJECUTIVO	8
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	11
2. VARIABLE E HIPÓTESIS	12
3. JUSTIFICACIÓN.....	14
4. OBJETIVOS.....	16
4.1. OBJETIVO GENERAL.....	16
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
5. MARCO REFERENCIAL	17
5.1. MARCO TEÓRICO	17
5.2. MARCO LEGAL.....	21
6. METODOLOGÍA	23
6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	23
6.2. MUESTRA	24
6.3. INSTRUMENTOS.....	28
6.4. PROCEDIMIENTO.....	31
7. ANÁLISIS DE DATOS	32
8. CONCLUSIONES	35
9. RECOMENDACIONES	36
10. ANEXOS.....	37
11. BIBLIOGRAFÍA	55

LISTA DE TABLAS

TABLA 1 Artículos seleccionados de las diferentes bases de datos	24
TABLA 2 Formato de rae general	28
TABLA 3 Formato de fichas de análisis documental.....	29
TABLA 4 Número de artículos analizados de las diferentes base de datos	32
TABLA 5 análisis de los resultados de la revisión documental	33
TABLA 6 El proceso de análisis de los documentos seleccionados en la base de datos	34
TABLA 7 Procedimiento en el proceso de análisis en la revisión documental	37
TABLA 8 ingreso a las diferentes bases de datos ubicadas en la biblioteca Rafael García Herreros	39
TABLA 9 Información completa de los diferentes artículos analizados en las bases de datos	41

**REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE TEORÍA DEL JUEGO
EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA
INFANCIA**

INTRODUCCIÓN

La investigadora (Quiroga Uceda, 2013) en su artículo “La pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia: una propuesta teórica singular” hace mención a la teoría de Rudolf Steiner quien sostiene que el juego debe ser parte fundamental en la vida cotidiana del niño y la niña en sus primeros siete años de edad, donde el aprendizaje es sensorial e imitativo por lo tanto el juego es el elemento clave que favorece tanto la maduración como el desarrollo motor. Esto nos lleva a reflexionar sobre el papel o rol del docente de primera infancia lo cual invita a tener presente que el juego es un elemento central de la propuesta pedagógica y de esta manera se han de propiciar espacios de juego donde los niños y niñas puedan explorar sus intereses y necesidades de aprendizaje.

Así mismo sobresale la teoría de (Cañeque, 2009) El juego es un banco de pruebas para resolver problemas” ya que nos permite calmar el nivel de las fantasías terroríficas frente a la incertidumbre que crea cualquier crisis, el pánico que genera el juego puede crear circuitos fuertes para la invención y resolución de grandes conflictos (Bantula I Janot, 2009)

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, el juego es la mejor terapia que se puede tener, y un espacio para crear valores así mismo mejora las relaciones interpersonales e intrapersonales, permite conocernos y conocer al otro, interactuar, seguir normas, solucionar conflictos y principalmente aprender que algunas veces se gana y se pierde,

pero con la convicción que cada derrota es una ganancia, porque impulsa a levantarse y volver a intentarlo, a través del juego se aprende que las actividades de la cotidianidad hacen parte del juego de la vida y así como se forman en edades tempranas muy seguramente lo reflejaran en la vida adulta.

El presente trabajo revisión documental se basa en una exploración y análisis de diferentes documentos, aplicados en el concepto de la teoría de juego para la primera infancia con enfoque a la ludificación. El método manejado durante el proceso de revisión documental comprende a la búsqueda de documentos confiables en las bases de datos (EBSCO HOST, PSICODOC, PROQUEST, VIRTUALPRO) registradas en biblioteca Rafael García Herreros sobre el concepto de la teoría del juego y como herramienta fundamental la elaboración de fichas bibliográficas y RAE resaltando los aportes teóricos citados en los artículos analizados.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente estudio inspecciona artículos escritos sobre el concepto de la teoría del juego en revisión documental de tipo científico, en donde se da respuestas a las variables que surgieron en el proceso de la investigación (herramientas, primera infancia, lúdica, conducta, estrategias). El estudio de revisión documental del concepto de la teoría del juego, se sustenta con la diversidad de artículos que oponen teóricas que ratifican que la educación infantil se organiza y se instaura en torno al juego, esto fundamentan la investigación en la importancia y el desarrollo de planes y estrategias de juego en la primera infancia, así mismo, los resultados de la revisión proporcionan información para contribuir al desarrollo del macro proyecto denominado ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia desde el enfoque de la teoría del juego.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Esta revisión se inserta en la sub línea de la revisión documental que hace parte del proyecto macro denominado Ecosistemas de Aprendizaje para la Primera Infancia desde el enfoque de la Ludificación y que busca contribuir en la configuración y el establecimiento de referentes conceptuales educativos y pedagógicos que permite la creación de un documento base del macro proyecto; en particular esta revisión busca identificar y orientar, cómo el concepto de teoría del juego repercute y o incide de manera significativa en la construcción de políticas educativas y formativas para los actores del proceso denominado Primera Infancia.

En este sentido se pretende abordar desde diferentes investigaciones la importancia que tiene el juego en el desarrollo integral de la primera infancia y el impacto social que genera, por lo tanto las experiencias pedagógicas significativas contribuirán a la formación de los niños y niñas, aclarando así que el juego es un elemento clave inigualable en su potencialidad para el desarrollo de las capacidades innatas de los seres humanos.

Así mismo, el proyecto busca afirmar que los niños y las niñas son prioridad de atención a sus aprendizajes libres y espontáneo que logran a través del juego y se plantea

Que se deben realizar acciones que garanticen a través de la educación un cuidado calificado, acceso a la cultura, deporte y recreación, generación de ambientes seguros y protectores a través de experiencias pedagógicas significativas que generen ecosistemas agradables, sensibles y acogedores.

Es pertinente observar, analizar y emitir conclusiones sobre como el concepto de la teoría del juego, aporta significativamente en la construcción de un modelo de formación docente para maestros y agentes educativos en Primera Infancia, que a la vez les permita la creación de estrategias didácticas basadas en Ludificación y sustentadas en la Pedagogía Praxeologica, inmersas ambas en los llamados Ecosistemas de aprendizaje para la Primera Infancia.

1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo el concepto de la teoría del juego incide de manera significativa en la construcción de referentes educativos con enfoque a la ludificación y formación de los ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia?

2. VARIABLE E HIPÓTESIS

Las variables manejadas durante el proceso de investigación corresponden a una revisión documental sobre el concepto de la teoría del juego, en donde se pretende dar respuesta a las preguntas que surgieron ¿qué importancia tienen el juego en la primera infancia? ¿Existe suficiente documentación clara y precisa en las diferentes fuentes bibliográficas sobre el concepto de la teoría del juego? ¿Cuáles son los aportes teóricos que nos acercan más claramente al concepto de la teoría del juego?

Para dar respuestas a las preguntas que surgen en el proceso de revisión confiable y precisa sobre el concepto de la teoría del juego, se tiene en cuenta las siguientes premisas:

- El juego es parte fundamental en el desarrollo integral del infante porque a través de este, el niño adquiere los hábitos que le ayudan para su vida diaria como: relaciones intra e interpersonales, aprender reglas y seguir instrucciones, desarrollar gustos, disgustos, miedos entre otros. Además el juego no solo debe enfocarse en la parte educativa si no en cada espacio de interacción donde haya pares, espacios de exploración natural donde pueda desarrollar su creatividad e imaginación.
- La documentación abordada por recomendación del asesor no contiene la suficiente Información clara y precisa sobre el concepto del juego, se encontraron artículos, enfocados más en el área de economía que de educación.



- Los aportes más significativos en el proceso de investigación se mostraran en los siguientes apartes

NOMBRE DEL ARTICULO	AUTORES	PAÍS DE EDITOR	REVISTA
Una mirada al hombre que juega	Bantula I Janot Jaume	España	Revista de psicología y ciencias de educación
La pedagogía Waldorf el juego en el jardín de la infancia: una propuesta teórica singular”,	Quiroga Useceda Patricia Igelmo Zaldivar	España	Revista Bordón
La importancia del juego desarrollo infantil psicológico infantil	Damián Díaz, Milagros	Colombia	Revista psicología educativa
Importancia del juego en la recuperación de los niños hospitalizados	Zelicman Alicia , Repetto Nora	Argentina	Revista medí latina

3. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación de revisión documental sobre la teoría del juego, que hace parte de un macro proyecto denominado “ECOSISTEMAS DE APRENDIZAJE PARA LA PRIMERA INFANCIA CON ENFOQUE DE LUDIFICACIÓN”, se ejecuta con el propósito de demostrar y dar a conocer que el juego es una herramienta de vital importancia para el infante, que le ayuda a desarrollar hábilmente su motricidad, entre otras habilidades que se presentaran a medida de su evolución y participación en la recreación, creatividad e imaginación de su mundo infantil.

Existe en la revisión, diversidad de documentos que apuntan a que el juego es el pilar fundamental en el desarrollo integral del niño y las niña y es a través de él que se logra el proceso de exploración de esta manera (Steiner, 2013) afirma que “Primero es consigo mismo y posteriormente con el medio que lo rodea, ejerciendo diferentes roles que ejecutan por medio de la imitacion de su contexto familiar, educativo y finalmente social.”

Es a través del juego que el infante adquiere: su personalidad, desarrolla sus conocimientos, controla sus emociones y sentimientos y a partir de estas inferencias se logra que cada individuo aprenda a conocerce, a idetificar sus aptitudes y actitudes para desenvolverse durante su vida adulta.

Por medio del juego los niños logran ser agentes activos en la sociedad; aumentando su autoestima, se muestran más seguros y pierden el miedo o temor a equivocarse, son seres más saludables, estimulan procesos cognitivos, amplían su vocabulario, aprenden y asumen funciones, reconocen al otro ser importante para su crecimiento personal y social, forman hábitos en espacios de diversificación, recreación y esparcimiento para descubrir el mundo que los rodea.

Esta revisión ha de ser de importancia para los estudiantes de pedagogía infantil, los docentes preocupados por actualización y a todas aquellas personas que se relacionen pedagógica o recreativamente con la primera infancia

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

Contribuir con la construcción de los referentes teóricos del proyecto macro de la Vicerrectoría Regional de los Llanos de UNIMINUTO denominado ecosistemas de aprendizajes para la primera infancia desde el enfoque de la teoría del juego.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar el análisis referencial de literatura especializada en el concepto de la teoría del juego verificando su importancia para el desarrollo de planes y estrategias que aborden la Primera Infancia.
- Aportar referentes conceptuales al desarrollo de una estrategia de formación docente en Primera Infancia para el abordaje pedagógico de los procesos de aprendizaje desde el enfoque de Ludificación y Pedagogía Praxiologica.
- Consolidar informe para la socialización de la revisión documental.

5. MARCO REFERENCIAL

5.1. MARCO TEÓRICO

El presente documento hace clara referencia a la necesidad de reconstruir el significado de aprender, replantear estilos de aprendizaje y de enseñanza y tener en cuenta la diversidad de ritmos y estilos cognitivos de los estudiantes.

A sí mismo El desarrollo cognitivo para (Neiser, 1976) es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su propio mundo, es una etapa de dialogo interno entre lo que constantemente se presenta, procesos de interpretacion, compresion, adecuacion desarrollan una capacidad innata de adaptacion al ambiente y consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo. En cada etapa y mente del niño desarrolla una novedosa forma de comprender su entorno. Este proceso gradual según (Neiser, 1976) sucede por medio de 3 principios interrelcionados como es la organizaciòn, la adaptaciòn, y el equilibrio.

Para (Steiner, 2013) la importancia de estos primeros años radica en que el niño alcanza en este tiempo 3 hitos evolutivos: andar, hablar y pensar. La primera de esas conquistas para los niños en este periodo es la accion de andar, que es la base para la consecucion del equilibrio espacial, necesario en relacion con el mundo fisico.

Como producto de esta accion que interviene todo el organismo motor, a su vez, nace el habla, lo que es intepretado por la antroposofia como la traduccion de los movimientos

externos en movimientos internos que generan el lenguaje; ello lleva a un posterior momento en el que el habla trasciende el simple nombrar cosas, siendo entonces el momento cuando el niño empieza a formar frases y aparecen los primeros rudimentos del pensamiento y es precisamente esta perspectiva teórica de la evolución madurativa la que otorga una relevancia destacada al juego libre. Dado así, que, el juego es un elemento clave que favorece tanto la maduración como el desarrollo sensorio-motor que el niño a de conquistar durante los primeros siete (7) años de su vida.

Según (Bantula I Janot, 2009) indica que el interés por la actividad lúdica se desarrolla sobre todo a partir de la curiosidad que despierta la infancia en el siglo XIX, la cual empieza a considerarse como un estado diferenciado del adulto. Acercarse al mundo infantil significa ocuparse de una de las actividades principales y primordiales que desarrollan los infantes: el juego. De esta manera fue cómo empezarian a desplegarse, desde perspectivas diversas, variadas teorías explicativas entorno a este fenómeno.

A sabiendas que el abordaje a este objeto de estudio, los resultados han sido escasos para definir una teoría explícita, en esta revisión intentamos acercarnos a una definición del juego. Es así que (Bantula I Janot, 2009) dice que “ el juego no deja de aprehenderse con facilidad y más aun si esta en aproximación al HOMO LUDENS”.

Así mismo, (Bantula I Janot, 2009) Una mirada al hombre que juega debe hacerse contemplando el juego como una manifestación básica humana, por tanto, su estudio debe abordarse desde una dimensión BIO-PSICO-SOCIAL, modelo que postula el factor biológico, psicológico (pensamiento emociones, conducta) y los factores sociales que desempeñan un papel significativo de la actividad humana en el contexto de enfermedad o discapacidad. (Echavarría, 2009) Parece un contrasentido saber cuándo está jugando y cuando no y que a su vez le sea tan difícil aprehender el sentido del juego, en su origen, su por qué y su para qué. ¿Qué es el juego? Acción de jugar, correcto. ¿Qué es jugar? Respuesta difícil porque es un término hermenéutico. Claro, sin embargo, que “los límites entre jugar y no jugar está. En el momento en que se desdibujan, el juego desaparece, los protagonistas pueden que los espectadores no siempre saben cuándo están jugando, no hay ambigüedad en ello”. (Bantula I Janot, 2009)

Para reafirmar esta concepción del hombre que juega (Cañeque, 2009) nos exponen 3 ejemplos de su obra, un individuo hace una broma: el otro la recibe como es, ambos se burlan y se ríen ; juegan, porque también se puede jugar con la palabra, por el contrario , puede ocurrir que a el otro no le guste la broma, y saque el genio y amenace con el puño: e aquí una querrela, una disputa. La palabra puede ser broma o injuria, ya que todo es juego y nada es juego” . el segundo ejemplo aun resulta mas clarividente para entender los entornos de la acción lúdica: es imprudente jugar con un arma y sin, embargo es posible hacerlo. Un hombre toma un machete o un fusil y hace como si quisiera herir o matar a alguien. según el autor, el juego mantiene, mantiene de esta manera, una interconexión

sistemática con lo que no es el juego. Ya que es ficción, hay una conciencia de que la acción de juegos es diferente de una misma acción que sucede en la vida real.

El juego traslada el sujeto más allá de la vida corriente, aleja y transforma la vida consciente, es una fabulosa y admirable (fábrica de sueños) que permite soñar despierto . el mundo del juego y el mundo real son dos planos que actúan intercalados , hay un paso constante del uno al otro. Es una realidad más o menos mágica , que guarda relación con lo cotidiano, esto es, como si fuera poco con los sueños, para alejarse de la realidad, “el juego se convierte en una excelente excusa para hacerlo pero no de manera inconsciente si no de forma libre y voluntaria” (Echavarría, 2009).

Para el estudioso ruso (Vigotsky, 1997) en el desarrollo es imposible tener una comprensión completa sin tomar en cuenta la cultura en la que el niño se desenvuelve. La teoría sociocultural de Vigotsky estudia como procede el desarrollo cognoscitivo como resultados de las interacciones sociales entre los miembros de una cultura.

5.2. MARCO LEGAL

Ha sido muy importante y significativo el posicionamiento de la Primera Infancia en la agenda pública del Municipio de Villavicencio derivado del compromiso que instaura la Constitución Política de Colombia de (1991), a través de la que se suscribe la Convención de los Derechos del Niño, y de la Ley (1098) hacen efectivo el principio de la prevalencia y prioridad de los derechos de los niños y niñas en sus territorios. Los niños y niñas que asisten a hogares comunitarios, colegios y jardines infantiles públicos y privados, no cuenta con un diagnóstico inicial que identifique sus capacidades y talentos naturales, de igual manera es nulo el desarrollo de perfiles de aprendizaje de los niños y niñas que permita ampliar las estrategias de atención y desarrollo de habilidades psicoafectivas que logren potenciar el optima desarrollo de la capacidad neuronal ya “instalada” en cada uno de los niños y niñas.

La actual estrategia pedagógica de los Agentes educativos y Maestros es insuficiente frente a la demanda de Aprendizaje y necesidades educativas especiales. Así como es deficiente la infraestructura y dotación de espacios, no se cuenta con elementos de ayudas para el aprendizaje ni sistemas de información y se requiere formación complementaria a los agentes educativos y Maestros en Primera Infancia en la comprensión del funcionamiento del cerebro y del juego y la lúdica como elementos fundantes del desarrollo cognitivo de la Primera Infancia.

En la educación la manera como concebimos el proceso de Aprendizaje debe estar ligado a la forma como desarrollamos la práctica cotidiana. La experiencia del Aprendizaje contemporáneo muestra que los niños y niñas que comparten y conviven en espacios de aprendizaje lúdicos, donde el juego es un paradigma consistente y organizado en un conjunto coherente con sus necesidades biológicas, psicológicas y afectivas muestran mayores niveles de logro en los procesos de aprendizaje.

El direccionamiento estratégico hacia un bienestar integral de los niños y niñas debe organizar a los Agentes Educativos para que la experiencia del aprendizaje sea dirigida a la Primera Infancia a partir de un conjunto de orientaciones y directivas lúdicas y de juego organizadas como un cuerpo coherente de principios, fundamentos y metodologías que guíen las acciones en los distintos ámbitos del Aprendizaje de niños y niñas.

6. METODOLOGÍA

6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La propuesta de investigación responde a un tipo de estudio exploratorio, cualitativo, comparativo basado en revisión documental del concepto de la teoría del juego; la primera hace mención a la búsqueda de documentos, que validan la importancia del juego en la primera infancia y la segunda se ajusta a las cualidades que destacan los diversos autores.

En cuanto al concepto de la teoría del juego, va generando un gran resultado en esa etapa tan importante para la educación y desarrollo social del infante, la tercera corresponde al cuadro comparativo de las diferentes teorías expuestas en los artículos analizados. Se plantea desarrollar la investigación desde los componentes de la Pedagogía Praxiológica lo que conlleva a establecer el estudio en cuatro fases:

1 FASE Ver: Esta corresponde al momento que dieron a conocer el proyecto y se eligió ser partícipes de él, y luego determinar el proceso de revisión documental, en el cual se asignó un asesor para iniciar el desarrollo del proyecto.

2 FASE Juzgar: En esta fase se aborda la búsqueda de material bibliográfico que desarrolla conceptualmente la idea de teoría del juego; se emplea como instrumento una ficha de análisis documental para cada documento analizado.

3 FASE: Actuar: Cada documento analizado se consolida en un instrumento RAE Resumen Analítico Crítico.

4 FASE: Devolución creativa: esta fase conlleva a la entrega del informe final, para ser validado por el Director del proyecto. El resultado final tendrá como producción un análisis de por lo menos tres autores relevantes en la temática de teoría del juego y que serán analizados y validados en su pertinencia para el proyecto macro de investigación.

6.2. MUESTRA

Al ser un escrito de Revisión documental no se abordó población específica ni objeto de estudio. Se desarrolla, el accionar en bases de datos, índices especializados y bibliotecas que provean documentos pertenecientes a la temática del concepto de la teoría del juego.

TABLA 1 Artículos seleccionados de las diferentes bases de datos

NOMBRE DEL ARTICULO	AUTORES	FECHA DE PUBLICACION
Del ajedrez al ESTARCRAFT análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos.	OLIVER PÉREZ LA TORRE	2010



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

**CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS “UNIMINUTO”
VICERRECTORÍA REGIONAL LLANOS**

Video jugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación.	GRAMIGNA,ANTIGONZALEZ FARACO, JUAN C	2009
Kindergartens in cognitive times: imagination as a dialectical relation between play and learning (Jardines de infantes en tiempos cognitivas : la imaginación como una relación dialéctica entre el juego y el aprendizaje)	FLLER MARILIN	2011
Importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil	DAMIAN DIAZ , MILAGROS	2007



Importancia del juego en la recuperación de los niños hospitalizados.	ZELICMAN ALICIA REPPETO NORA	2010
La pedagogía WALDORF y el juego en el jardín de infancia- una propuesta en teoría singular	QUIROGA UCEDA PATRICIA IGELMO ZALDIVAR	2013
Aprender jugando: eco y tacto en la aplicación del repertorio verbal de bebes.	LOHR THAISE GIL, MARIA STELLA COUTINHO DE ALCÂNTARA	2015
Funcionamiento cognitivo: un extractable juego pérdidas y ganancias	OSSA, JULIO CÈSAR	2011
El lenguaje oral como un elemento integral del juego, oral del	COSTA , DANIA MONTEIRO VIERIA CLAUDIA MARIA MENDEZ	2011



lenguaje as integral componente del juego		
El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños	VILLALOBOS MARÍA EUGENIA	2009-07-12
Una mirada al hombre que juega	BANTULA I JANOT Y JAUME	2009
Exploraciones a cerca de la construcción de significados en el juego infantil	CORREIA, MONICA F. B. MEIRA, LUCIANO R.L	2008
El juego en espacios abiertos	STILMAN DE MEN MONICA	1990

6.3. INSTRUMENTOS

TABLA 2 Formato de rae general

I. TITULO
II. AUTORES
III. EDITORIAL
IV. FECHA
V. PALABRAS CLAVES
VI. DESCRIPCION.
VII. FUENTES
VIII. CONTENIDO
IX. METODOLOGIA

X. CONCLUSIONES
XI. AUTORES DEL RAE

TABLA 3 Formato de fichas de análisis documental

FICHAS DE ANÁLISIS DOCUMENTAL	
Título	
Autores	
Institución	
Fuente	



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

**CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS "UNIMINUTO"
VICERRECTORÍA REGIONAL LLANOS**

Año	
Ciudad/ país	
Resumen	
Conclusiones	
Bibliografía	
Fecha de elaboración	

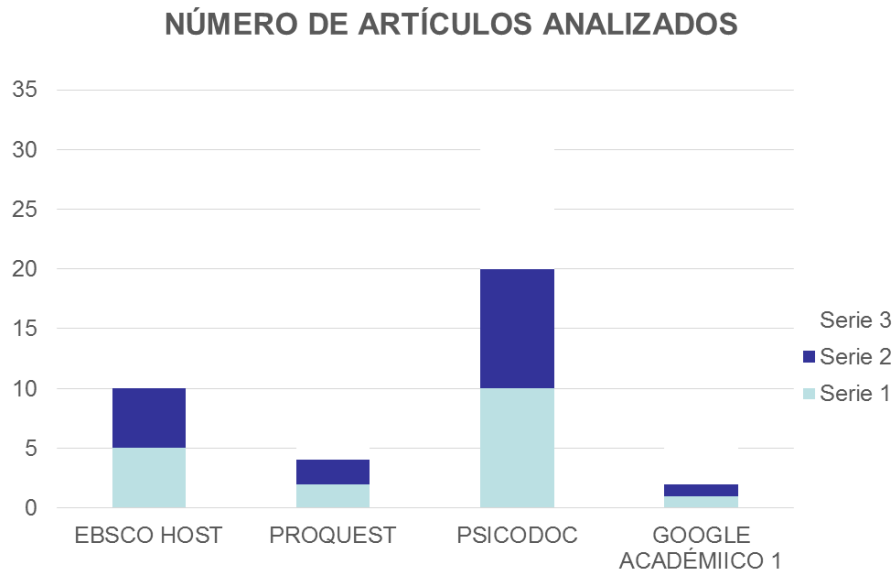
6.4. PROCEDIMIENTO

Este proyecto de investigación parte de un macro proyecto denominado ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia desde el enfoque de la Ludificación. Para lo cual se dividieron unos conceptos en el cual nos correspondió “concepto de la teoría del juego” a partir de allí nos asignaron “revisión documental”. Sobre ese concepto, se inició por conocer el termino del juego, para lo cual se buscó en la bases de datos registradas en la biblioteca virtual Rafael García Herreros, donde la información suministrada fue (EBSCOHOST Y PSICOLOGIA, PROQUEST, VIRTUALPRO). Luego se procedió a buscar la información de artículos científicos que fueran confiables, claros y precisos para el proyecto, pero se presentaron dificultades, ya que el 50% de los artículos no especificaban el concepto del juego para la primera infancia; si no por el contrario el juego lo establecían como juegos de mesa o juegos empresariales que hizo que la revisión nos llevara a indagar a otras fuentes de datos confiables expuesta por la biblioteca.

Después de analizada y selecciona la información, se utilizó como instrumentos de análisis documental y la ficha RAE, se escogieron 16 artículos de las diferentes bases de datos en donde se analizaron seleccionaron 4 autores que aportan en la investigación.

7. ANÁLISIS DE DATOS

TABLA 4 Número de artículos analizados de las diferentes base de datos

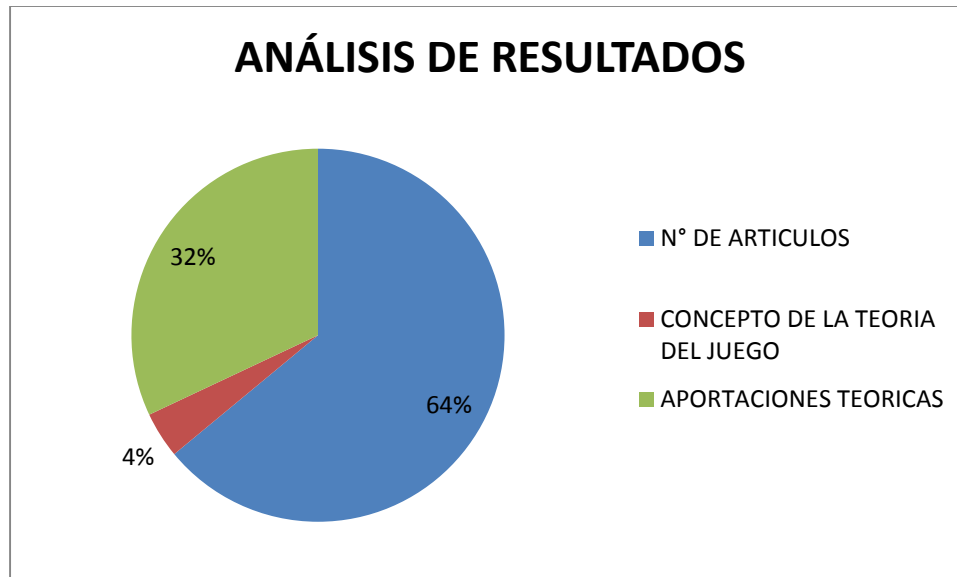


Esta grafica se presenta el número de artículos seleccionados para proceso de análisis de información sobre el concepto de la teoría del juego que hace parte de la revisión documental

- 1) Bases de datos EBESCO HOST se seleccionaron 5 artículos
- 2) Bases de PSICODOC se seleccionaron 10 artículos
- 3) Bases PROQUEST se seleccionaron 2

- 4) Bases VIRTUALPRO se observó un video a cerca de la teoría del juego por medio de fórmulas matemáticas

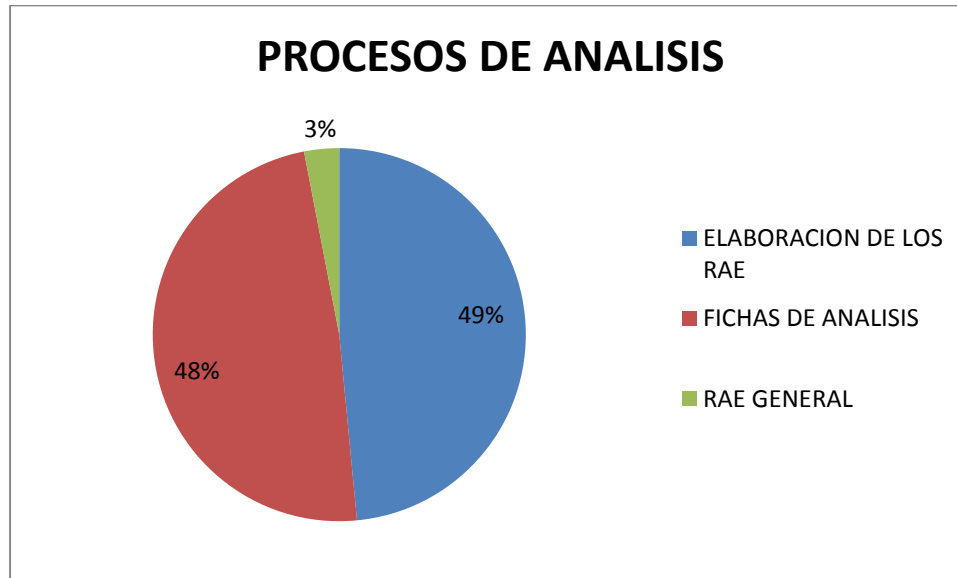
TABLA 5 análisis de los resultados de la revisión documental



La presente grafica nos muestra:

- 1) 16 artículos seleccionados para análisis de información
- 2) 6 referentes teóricos que fundamentan el proceso de investigación
- 3) 3 columnas nos representa que aún no hay un concepto claro de la teoría del juego.

TABLA 6 El proceso de análisis de los documentos seleccionados en la base de datos



La presente tabla nos muestra el proceso de análisis de los diferentes documentos seleccionados de la base de datos el cual se realizó con cada uno utilizando el instrumento ficha de análisis documental y finalmente ficha RAE

8. CONCLUSIONES

Durante proceso de investigación se analizaron una serie de documentos científicos se pudo concluir:

1. Que existe diversidad de conceptos sobre este tema, aunque cabe resaltar que no hay un concepto tal que lo defina, por ende consideramos según lo expuesto por los diferentes autores que el juego es el pilar fundamental en el desarrollo integral de la primera infancia y es a través de él que se logra el proceso de exploración, primero consigo mismo y posteriormente con el medio que lo rodea, ejerciendo diferentes roles que ejecuta por medio de la imitación de su contexto familiar, educativo y finalmente social.
2. Es a través del juego que el infante adquiere su personalidad, desarrolla sus conocimientos, controla sus emociones y sentimientos, con éste se logra que cada individuo aprenda a conocerse, a identificar sus actitudes y aptitudes para desenvolverse durante su vida adulta
3. El juego se vuelve una herramienta fundamental que puede aplicar el docente en el aula de clase ya que el desarrolló y aprendizaje de los niños depende de la estrategias que se manejen

9. RECOMENDACIONES

- ✓ La estrategia pedagógica de los Agentes educativos y Maestros es insuficiente frente a la demanda de Aprendizaje y necesidades educativas especiales. Así como es deficiente la infraestructura y dotación de espacios, no se cuenta con elementos de ayudas para el aprendizaje ni sistemas de información y se requiere formación complementaria a los agentes educativos y Maestros en Primera Infancia en la comprensión del funcionamiento del cerebro y del juego y la lúdica como elementos fundantes del desarrollo cognitivo de la Primera Infancia.
- ✓ Realizar un técnica de desarrollo para contar con información y herramientas que planteen objetivos claros y acciones sólidas en favor de la infancia en cuanto a evaluar sus aprendizajes con el fin de proyectar una gestión a futuro más contundente con el fin de avanzar de forma significativa en la garantía y ejercicio de una educación de calidad para los niños y niñas
- ✓ Hacer énfasis en el diagnóstico inicial que identifique sus capacidades y talentos naturales, en el desarrollo de perfiles de aprendizaje de los niños y niñas que permita ampliar las estrategias de atención y desarrollo de habilidades psicoafectivas que logren potenciar el optima desarrollo de la capacidad neuronal ya instalada en cada uno de los niños y niñas.

10. ANEXOS

TABLA 7 Procedimiento en el proceso de análisis en la revisión documental



The screenshot displays the website for the Biblioteca Rafael García-Herreros. At the top, there is a navigation bar with links for 'Estudiantes', 'Colaboradores', and 'Graduados', along with a search icon. Below this, the UNIMINUTO logo and the library name 'Biblioteca | Rafael García - Herreros' are visible. A yellow navigation menu contains links for 'Inicio', 'Quiénes somos', 'Herramientas de búsqueda', 'Recursos para el aprendizaje', 'Recursos para la investigación', and 'Servicios'. The main content area features a search section titled 'Búsqueda a través de Delfos' with a text box and a 'Buscar' button. To the right, a vertical list of links includes 'CATÁLOGO EN LÍNEA', 'BASES DE DATOS', 'LIBROS ELECTRÓNICOS', 'REPOSITORIO INSTITUCIONAL', 'REVISTAS ACADÉMICAS UNIMINUTO', and 'PUBLICACIONES UNIMINUTO'. A 'Tweet' button is also present. The URL 'www.uniminuto.edu/web/biblioteca/bases-de-datos' is visible at the bottom left.



Bases de datos electrónicas

¿Cómo ingresar?

- Si está dentro de las instalaciones de la Universidad (Laboratorios de Informática, Redes Wi-Fi u Oficinas Uniminuto) o si está fuera de la Universidad (Casa, Oficina de Trabajo, Café Internet), el sistema va a solicitar un usuario y una contraseña. **Ver Instructivos para acceder a las bases de datos** (pdf).

Si desea información adicional sobre los recursos electrónicos u otros servicios que presta la biblioteca, diríjase a la sección "Referencia virtual".

Bases de datos:



Ebsco: Es una base de datos que ofrece textos completos, índices y publicaciones periódicas académicas que cubren diferentes áreas de las ciencias y las humanidades. Sus colecciones están disponibles en EBSCOhost, un poderoso sistema de referencias en línea.

[Acceso a la base de datos](#)



ProQuest: Contiene más de 11,000 títulos de revistas y publicaciones en diversas disciplinas, más de 400 periódicos texto completo de Estados Unidos, cerca de 30,000 disertaciones texto completo en las áreas de negocios, psicología, ciencias físicas, salud, educación. Más de 170 temas diversos.

[Acceso a la base de datos](#)



Vlex: Es una Base de Datos Bibliográfica jurídica con contenidos en legislación, jurisprudencia y doctrina. Ofrece más de 3,500 títulos entre libros, revistas y periódicos en texto completo, y acceso a más de 62 millones de documentos de 140 países, con herramientas de traducción.

[CATÁLOGO EN LÍNEA](#)

[BASES DE DATOS](#)

[LIBROS ELECTRÓNICOS](#)

[REPOSITORIO INSTITUCIONAL](#)

[REVISTAS ACADÉMICAS UNIMINUTO](#)

[PUBLICACIONES UNIMINUTO](#)

- Si está dentro de las instalaciones de la Universidad (Laboratorios de Informática, Redes Wi-Fi u Oficinas Uniminuto) o si está fuera de la Universidad (Casa, Oficina de Trabajo, Café Internet), el sistema va a solicitar un usuario y una contraseña. **Ver Instructivos para acceder a las bases de datos** (pdf).

Si desea información adicional sobre los recursos electrónicos u otros servicios que presta la biblioteca, diríjase a la sección "Referencia virtual".

Bases de datos:



Ebsco: Es una base de datos que ofrece textos completos, índices y publicaciones periódicas académicas que cubren diferentes áreas de las ciencias y las humanidades. Sus colecciones están disponibles en EBSCOhost, un poderoso sistema de referencias en línea.

[Acceso a la base de datos](#)



ProQuest: Contiene más de 11,000 títulos de revistas y publicaciones en diversas disciplinas, más de 400 periódicos texto completo de Estados Unidos, cerca de 30,000 disertaciones texto completo en las áreas de negocios, psicología, ciencias físicas, salud, educación. Más de 170 temas diversos.

[Acceso a la base de datos](#)



Vlex: Es una Base de Datos Bibliográfica jurídica con contenidos en legislación, jurisprudencia y doctrina. Ofrece más de 3,500 títulos entre libros, revistas y periódicos en texto completo, y acceso a más de 62 millones de documentos de 140 países, con herramientas de traducción.

[Acceso a la base de datos](#)



Psicodoc: base de datos especializada en Psicología y disciplinas afines EN ESPAÑOL. En PSICODOC se incluyen los trabajos publicados en revistas científicas, congresos y libros, procedentes de España y América Latina, desde 1975 hasta la actualidad. Encuentre en PSICODOC: 82,000 referencias, 8,000 enlaces a texto completos, 770 revistas, 650 actas de congresos, 2,200 libros compilados, 959 monografías. Encuentre en PSICODOC las siguientes áreas: Área de Educación, Área clínica, Área de trabajo y empresa, Área de la actividad física, Área de tráfico y seguridad, Área jurídica.

[Acceso a la base de datos](#)

[REVISTAS ACADÉMICAS UNIMINUTO](#)

[PUBLICACIONES UNIMINUTO](#)



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS "UNIMINUTO" VICERRECTORÍA REGIONAL LLANOS

TABLA 8 ingreso a las diferentes bases de datos ubicadas en la biblioteca Rafael García Herreros



Sistema único de autenticación

otros medios de autenticación

Para poder ingresar a las aplicaciones reservadas es necesario colocar la cuenta de **correo institucional UNIMINUTO** y la clave asignada.
Para estudiantes y profesores: **usuario@uniminuto.edu.co**
Para administrativos: **usuario@uniminuto.edu**

Conocer cuenta de correo de estudiante o profesor, [clic aquí](#)
Si usted es administrativo y desea recordar su clave, por favor escriba el siguiente enlace <https://soporte.uniminuto.edu/Correo>

Ingreso al sistema web UNIMINUTO

Correo Electrónico

Contraseña

Nueva búsqueda Materias Publicaciones Información de la empresa Más Conectar Carpeta Preferencias Idiomas Pregunte a un Bibliotecario Ayuda



Buscando: Academic Search Complete, Mostrar todos Bases de datos

teoría de juegos

Buscar

Crear alerta

Búsqueda básica Búsqueda avanzada Historial de búsqueda

CORPORACION
UNIVERSITARIA MINUTO DE
DIOS - UNIMINUTO

Depurar los resultados

Búsqueda actual

Booleano/Frase:
teoría de juegos

Limitar a

Texto completo

Hay referencias disponibles

Publicaciones académicas (arbitradas)

1957 Fecha de publicación 2015

Mostrar más

Tipos de fuentes

Todos los resultados

Resultados de la búsqueda: 1 a 20 de 165

Relevancia Ocultar opciones Compartir

1. **Nash, el último fundador de la teoría de juegos, y la evolución del concepto de equilibrio desde Cournot.**

By: Streb, Jorge M. *Documentos de Trabajo*. oct2015, Issue 572, p1-25. 25p. Language: Spanish., Base de datos: Academic Search Complete

[Texto completo en PDF \(505KB\)](#)

Informe

2. **Contract pricing evaluation of distributed generation: a game theory approach.**

Evaluación de precios de contrato de generación distribuida: una metodología basada en teoría de juegos. By: Lezama, Jesús María López; Contreras, Javier; Feltrin, Antonio Padilha. *Ingeniería y Desarrollo*. jul-dic2012, Vol. 30 Issue 2, p182-198. 17p., Base de datos: Fuente Académica

Publicación académica **Materias:** DISTRIBUTED resources (Electric utilities); CONTRACTING out; GAME theory; EQUILIBRIUM (Economics); PROFIT maximization

[Mostrar todos 14 imágenes](#)

[Texto completo en PDF \(10.1MB\)](#)

3. **La teoría de juegos conductual, el dilema del viajero alternativo y la maximización de pagos. (Spanish)**

Behavioral game theory, the alternative traveler's dilemma and payoff maximization. (English). By: Moro, Rodrigo; Freidin, Esteban; Tohmé,

Empresa



teoria del juego

Texto completo Evaluado por expertos Revistas científicas

8.690 resultados 94 libros electrónicos de ebrary

¿Quiso decir?: [peoria del juego](#)

Buscar en los resultados Citar Enviar por correo electrónico Imprimir Más

- Relevancia Seleccionar 1-50 0 entradas seleccionadas Vista breve Vista detallada
- Restringir resultados por
 - Texto completo
 - Artículos evaluados por expertos
 - Revistas científicas
 - Tipo de fuente
- 1 **How Does Beauty Save? Evocations From Federico García Lorca's Teoría Y Juego Del Duende*** Vista
 González-Andrieu, Cecilia. *Cithara* 51.1 (Nov 2011): 5-21,68.
 ...intriguingly theological lecture Teoría y Juego del Duende using a pragmatist ...saving qualities is Lorca's Teoría y Juego del Duende (Theory and Game of the
 Referencias (31)
 Resumen/detalles
- 2 **Teoría de juegos: útil en contratos del Estado y análisis de perjuicios** Vista

Español

búsqueda

resultado de la búsqueda

registro

Guardar búsqueda Alerta búsqueda RSS búsqueda Mi sesión Ayuda

177 resultados encontrados para "TEORIA JUEGO"

Ordenar por Año Descendente mostrar 25 resultados por página

Todos

1 2 3 4 5 6 7 8

How elite-level soccer dynamics has evolved over the last three decades? Input from generalizability theory ☆☆☆☆ [144007]
 Barreira, Daniel; Garganta, Júlio; Castellano Paulis, Julien; Machado, João; Anguera Argilaga, Maria Teresa

Cuadernos de Psicología del Deporte
 2015 Vol. 15 (1) 51-62

El poder de las teorías. El papel de los determinantes paradigmáticos en la comprensión psicoanalítica ☆☆☆☆ [145323]
 Bernardi, Ricardo

Revista de Psicoanálisis (Madrid)
 2015 (74) 17-46

Información y verdad en el uso de las redes sociales por parte de adolescentes ☆☆☆☆ [145470]
 Caro Samada, María Carmen

Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria
 2015 Vol. 27 (1) Jun 187-199

A teoria do jogo de Elkonin e a educação infantil ☆☆☆☆ [140093]
 Marcolino, Suzana; Flávia Cristina Oliveira Murbach de; Mello, Sueli Amaral

Psicología Escolar e Educacional
 2014 Vol. 18 (1) Ene-Jun 97-104

Una o múltiples inteligencias ☆☆☆☆ [140236]

TABLA 9 Información completa de los diferentes artículos analizados en las bases de datos

Bases de datos	Artículos científicos
EBESCOHOST	(Latorre, 2012.) (Gramigna Anita, 2009.) (Marilyn, 2011.) (Milagros, 2007.) (Zelicman Alicia, 2010.)
PSICODOC	(Quiroga Uced, 2013) (Lohr Thaise, 2015) (Maria Consuelo Saiz, 2012) (Cesar, 2011) (Dania Monteiro Veira, 2011) (Eugenia, 2009) (Janot, 2009) (Correia Monica, 2008) (Stilman de Men, 1990)

Tabla 10 Resúmenes analíticos críticos (RAE), general y de los diversos artículos

XII. TÍTULO
LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA RECUPERACIÓN DE LOS NIÑOS HOSPITALIZADOS.
XIII. AUTORES
-Alicia zelicman -Norma Repetto
XIV. EDITORIAL
No aplica
XV. FECHA
10/08/2015
XVI. PALABRAS CLAVES
Juego, ludotecas, ocio, juegotecas, lúdico, juego terapéutico, hospitales, salas.
XVII. DESCRIPCIÓN.
Este artículo propone abrir al debate un tema poco tratado en nuestra sociedad: el lugar que ocupa el juego para los niños de hasta 12 años internados en los hospitales públicos con afecciones de buen pronóstico, entendiendo que dichas instituciones deberían funcionar como espacios de salud integral y el juego ser un recurso de salud para los niños. Los niños internados en las salas de internación pediátrica por problemas de salud no dejan de ser niños, sus necesidades de juego y creatividad no desaparecen, más bien al contrario, cobran especial significado. El hospital no debería ser solamente el lugar donde estamos enfermos y sufrimos, sino el espacio donde nos curamos. En tal sentido, intentamos destacar el aspecto creativo del juego y su influencia como valor positivo en el tratamiento de la enfermedad. Nos apoyamos en otros trabajos que se interesaron en el tema y es nuestra intención generar un espacio de



reflexión en donde nosotros, los adultos que tenemos la responsabilidad de cuidar a los niños, tomemos real conciencia de la relevancia del juego en el desarrollo del niño como persona.

XVIII. FUENTES

Visión de Enfermería Actualizada. 2010, Vol. 6 Issue 24, p20-25. 6p. 1 Color Photograph.

XIX. CONTENIDO

Palabras claves
Introducción
Resumen
Abstract
Objetivo
Marco legal
Conclusiones

XX. CONCLUSIONES

Según lo analizado en este artículo se pudo concluir que el juego debe ser considerado como un recurso de salud, ya que el jugar constituye un factor fundamental en el desarrollo integral del niño (Ullán de la Fuente, Hernández Berver) y debe ser mantenido y potenciado durante un período de su hospitalización, cuando está atravesando una difícil situación que necesita comprender y poder aceptar desde un rol protagónico, que no lo deje sumido en la pasividad de la enfermedad.

El juego permite ir construyendo y consolidando el significado del entorno personal y social, así como la propia identidad. A través del mismo el niño investiga, conoce y aprende a relacionarse con el mundo y con sus pares. Al jugar, el niño se divierte, aprende a resolver situaciones, a controlarse a sí mismo, su cuerpo y su entorno. La relación entre juego y salud es especialmente significativa. Para los niños “estar sano” significa “poder jugar”.

XXI. AUTORES DEL RAE

Barrera Patiño Laura
Moncada Barrera Jury
Velandia Yeimy Natalia



XXII. TITULO
EXPLORACIONES ACERCA DE LA CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS EN EL JUEGO INFANTIL.
XXIII. AUTORES
Mónica F.B. Correia Luciano R. L Meira
XXIV. EDITORIAL
No aplica
XXV. FECHA
25/08/2015
XXVI. PALABRAS CLAVES
Construcción de significados; brincadeira; dialogismo; intercalo.
XXVII. DESCRIPCIÓN.
Este artículo presenta una investigación acerca dos aspectos constitutivos de construcción de significados, no ámbito de brincadeira infantil. Tematizamos esta perspectiva histórico-cultural, a partir de ofrecer ejemplos y criterios de análisis de dinámica propia y construcción de significados. Estos aspectos interdependientes de dinámica de construcción de significados son propósitos: a motivación exploratoria, materialidades, narrabilidades, dialogicidades, abreviación y auto regulaciones.
XXVIII. FUENTES
Psicol. Reflex. Crit. vol.21 no.3 Porto Alegre 2008
XXIX. CONTENIDO



Introducción
Resumen
Palabras claves
Abstract
Análisis
Objetivo
Conclusiones

XXX. CONCLUSIONES

Según lo analizado por este artículo se logró concluir que el juego es un elemento fundamental para los infantes porque a través de él adquieren y construyen aprendizajes significativos para la vida, donde el entorno es un factor esencial para que los niños y niñas ya que adquieren aspectos o conductas positivos o negativos que se van a ver reflejadas en su diario vivir.

XXXI. AUTORES DEL RAE

Barrera Patiño Laura
Moncada Barrera Jury
Velandia Yeimy Natalia

XXXII. TITULO

ESPACIO ABIERTO DE EDUCACIÓN INFANTIL: LUGAR PARA BRINCAR Y DESENVOLVERSE.

XXXIII. AUTORES

-Luana Santos Raymundo,
-Ariane Kuhnen,
-Lia Brioschi Soares

XXXIV. EDITORIAL

No aplica

XXXV. FECHA

12/09/2015



XXXVI. PALABRAS CLAVES

Psicología ambiental, métodos de observación, comportamiento de brincar.

XXXVII. DESCRIPCIÓN.

Este estudio tiene como objetivo principal identificar las características existentes más configuradas de los espacios abiertos de instituciones de educación infantil, relacionando con aspectos físicos como las brincadeiras desarrolladas por sus usuarios, recorriendo la aplicación técnica de mapeamiento comportamental.

XXXVIII. FUENTES

10.5752/P.1678-9563.2010V16N2P251

XXXIX. CONTENIDO

Introducción
Palabras claves
Resumen
Abstract
Objetivo
Conclusiones

XL. CONCLUSIONES

Según este artículo analizado se pudo concluir que los espacios donde los niños y niñas se desenvuelven deben permitir al infante explorar su entorno y poder ser autónomos para tomar decisiones y poder escoger lo que ellos desean sin limitarlos, para que en su vida futura no tengan inconvenientes. También cabe resaltar que las características físicas de espacios darán previsibilidades para algunas brincadeiras e continuidades a ciertos mecanismos biológicos, sociales y culturales experimentados por sus usuarios.

XLI. AUTORES DEL RAE

Barrera Patiño Laura
Moncada Barrera Jury
Velandia Yeimy Natalia

XLII. TITULO
UNA MIRADA A I HOME QUE JUEGA.
XLIII. AUTORES
Jaume Bauntalá
XLIV. EDITORIAL
No aplica
XLV. FECHA
27/09/2015
XLVI. PALABRAS CLAVES
juego, lúdica,
XLVII. DESCRIPCIÓN.



Esta lectura lo que quiere es resaltar la importancia que tiene el juego en el desarrollo integral del infante. El interés por la actividad lúdica se desarrolla sobre todo a partir de la curiosidad que despierta la infancia en el siglo XIX, la cual empieza a considerarse como un estado diferenciado del adulto. Acercarse al mundo infantil significó ocuparse de una de las actividades principales y primordiales que desarrollan los niños: el juego. De esta manera fue cómo empezarían a desplegarse, Jaime Bantulà desde perspectivas diversas, variadas teorías explicativas en torno a este fenómeno. A sabiendas que en el abordaje de este objeto de estudio los frutos han sido escasos y que estamos lejos de encontrar una teoría explicativa general, en este artículo, arropados por Huizinga, intentamos acercarnos a una definición de “juego”, a partir de considerar diversos de los elementos constitutivos de su esencia. Somos plenamente conscientes de que el juego no deja aprehenderse con facilidad, más aún si esta aproximación al homo ludens no se realiza desde una dimensión bio-psico-social.

XLVIII. FUENTES

Revista de Psicología, Ciencias de La Educación Aloma 2009 | 25 | 15-27

XLIX. CONTENIDO

Resumen
Introducción

L. CONCLUSIONES

El juego es una actividad lúdico-recreativa practicada en distintos espacios, cuya finalidad es de carácter agradable, espontánea, voluntaria e intencional donde el jugador o jugadores han de someterse a unas reglas que se deben cumplir para lograr el objetivo de la actividad y así experimentar a través de la misma placer y diversión que contribuyan en la formación de buenos hábitos en el desarrollo integral del infante.

LI. AUTORES DEL RAE

Barrera Patiño Laura
Moncada Barrera Jury
Velandia Yeimy Natalia

LII. TITULO



DEL AJEDREZ AL ETARCRAFT ANÁLISIS COMPARATIVO DE JUEGOS TRADICIONALES Y VIDEOJUEGO

LIII. AUTORES

Oliver Pérez- Latorre

LIV. EDITORIAL

No aplica

LV. FECHA

12/08/2015

LVI. PALABRAS CLAVES

Juegos, videojuegos, análisis, reglas, representación, significación, comunicación, cultura.

LVII. DESCRIPCIÓN.

El objetivo de este artículo es abordar este tipo de cuestiones, a través de un análisis comparativo de la significación de juegos tradicionales y videojuegos populares. los fundamentos teórico/metodológicos del trabajo se encuentran en la historia del juego, la teoría del diseño de juegos y la teoría de la significación del videojuego. los resultados revelan elementos distintivos

LVIII. FUENTES

Comunicar. 2012, vol. 19 issue 38, p121-129. 9p

LIX. CONTENIDO

1. introducción
- 1.1. planteamiento
- 1.2. mecánicas de juego universales
2. método
3. principales resultados del análisis
- 3.1. la representación de la guerra: ajedrez vs. «starcraft»
4. consideraciones finales (discusión)

LX. CONCLUSIONES

el texto permite observar que con una base de los juegos tradicionales se permitió una evolución los videojuegos y así tomarlos como una herramienta útil para el desarrollo mental motor del ser humano, llevado de la mano de las situaciones cotidianas a la ficción algo llamativo para el ser



humano. Los juegos siempre nos han estado diciendo cosas interesantes sobre nosotros mismos, sobre nuestro mundo y nuestras relaciones con el mismo; el problema era, simplemente, que hasta hace poco tiempo no nos habíamos preocupado mucho de «escucharlos». es el momento de aprender el lenguaje a través del que los juegos nos hablan.

LXI. AUTORES DEL RAE

Laura jazmín Barrera
Jury Moncada Barrera
Yeimy Natalia Velandia Moreno

LXII. TITULO

VIDEO JUGANDO SE APRENDE: RENOVAR LA TEORÍA DEL CONOCIMIENTO Y LA EDUCACIÓN

LXIII. AUTORES

GRAMIGNA, ANITAGONZÁLEZ-FARACO, JUAN C.

LXIV. EDITORIAL

no aplica

LXV. FECHA

12/08/2015

LXVI. PALABRAS CLAVES

videojuego, multimedialidad, aprendizaje, educación, construcción del conocimiento, pensamiento lúdico

LXVII. DESCRIPCIÓN.

EN ESTE ARTÍCULO SE REFLEXIONA SOBRE LA RELACIÓN DEL JUEGO CON EL DESARROLLO COGNITIVO Y LOS PROCESOS EDUCATIVOS EN UN TIEMPO DE PROFUNDOS CAMBIOS TECNOLÓGICOS



LXVIII. FUENTES

Fuente: comunicar. 2009, vol. 17, p157-164. 8p.

LXIX. CONTENIDO

- 1juegos, juguetes y videojuegos
- 1.1. juego y tecnología
- 2. videojuegos, conocimiento y educación
- 2.1. universo lúdico y pensamiento narrativo
- 3. narraciones multimediales
- 3.1. fábulas antiguas, historias postmodernas
- 4. el video pensamiento lúdico

LXX. conclusiones

cuando video jugamos se hace necesaria la utilización y la activación de estímulos relacionados con los dos hemisferios del cerebro, de manera interactiva y mutuamente reforzada. la emoción, el instinto, la fantasía y el desorden nos ofrecen la oportunidad de razonar, deducir, analizar y sintetizar con rigor

LXXI. autores del rae

LAURA JAZMÍN BARRERA
YURI MONCADA BARRERA
YEIMY NATALIA VELANDIA MORENO

LXXII. TITULO

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOLÓGICO INFANTIL



LXXIII. AUTORES
MILAGROS DAMIÁN DÍAZ
LXXIV. EDITORIAL
no aplica
LXXV. FECHA
12/08/2015
LXXVI. PALABRAS CLAVES
Niños con síndrome de Down, desarrollo cognoscitivo, formas de evaluación, tratamiento psicológico a través del juego y la actividad motora.
LXXVII. DESCRIPCIÓN.
El juego es tema de interés tanto para niños normales como para niños con síndrome de down como herramienta indispensable para desplegar el desarrollo psicológico de los niños y como elemento indispensable del proceso de enseñanza-aprendizaje. en este estudio se presenta la intervención psicológica de dos niños con síndrome de Down utilizando el juego y los juguetes como elementos indispensables entre otros, para mejorar y avanzar en su desarrollo psicológico
LXXVIII. FUENTES
<u>Psicología educativa</u> . dic2007, vol. 13 i ssue 2, p133-149. 17p. 4
LXXIX. CONTENIDO
Introducción, método, aparatos y materiales, procedimiento, resultados
LXXX. CONCLUSIONES
En este artículo muestra un proyecto ,el juego es tema de interés tanto para niños normales como para niños con síndrome de Down como herramienta indispensable para desplegar el desarrollo psicológico de los niños y como elemento indispensable del proceso de enseñanza-aprendizaje.
LXXXI. AUTORES DEL RAE



LAURA JAZMÍN BARRERA
YURI MONCADA BARRERA
YEIMY NATALIA VELANDIA MORENO

LXXXII. TITULO

REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE TEORIA DEL JUEGO EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA

LXXXIII. AUTORES

Barrera Patiño Laura
Moncada Barrera Jury
Velandia Yeimy Natalia

LXXXIV. EDITORIAL

No aplica

LXXXV. FECHA

20/09/2015

LXXXVI. PALABRAS CLAVES

Diversidad, primera infancia, lúdica, hermenéutico, innato, desarrollo, inclusión, imitación.

LXXXVII. DESCRIPCION.

Trabajo como opción de grado para optar al título de licenciadas en pedagogía infantil

LXXXVIII. FUENTES

No aplica

LXXXIX. CONTENIDO

El presente informe tiene como objetivo general contribuir con referentes conceptuales en la construcción de referentes teóricos al macro proyecto de la vicerrectora regional llanos de



UNIMINUTO denominado “ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia desde el enfoque de la ludificación; y como objetivos específicos se quiere 1. Desarrollar el análisis referencial de literatura especializada en el concepto de la teoría del juego verificando su importancia para el desarrollo de planes y estrategias que aborden la Primera Infancia. 2 Aportar referentes conceptuales al desarrollo de una estrategia de formación docente en Primera Infancia para el abordaje pedagógico de los procesos de aprendizaje desde el enfoque de Ludificación y Pedagogía Praxiologica y 3 consolidar informe para la socialización de la revisión documental.

XC. METODOLOGIA

La propuesta de investigación responde a un tipo de estudio exploratorio, cualitativo, comparativo basado en revisión documental del concepto de la teoría del juego; la primera hace mención a la búsqueda de documentos, que validan la importancia del juego en la primera infancia y la segunda se ajusta a las cualidades que destacan los diversos autores. En cuanto al concepto de la teoría del juego, va generando un gran resultado en esa etapa tan importante para la educación y desarrollo social del infante, la tercera corresponde al cuadro comparativo de las diferentes teorías expuestas en los artículos analizados Se plantea desarrollar la investigación desde los componentes de la Pedagogía Praxiologica lo que conlleva a establecer el estudio en cuatro fases:

1 FASE Ver: Esta corresponde al momento que dieron a conocer el proyecto y se eligió ser partícipes de él, y luego determinar el proceso de revisión documental, en el cual se asigno un asesor para iniciar el desarrollo del proyecto.

2 FASE Juzgar: En esta fase se aborda la búsqueda de material bibliográfico que desarrolla conceptualmente la idea de teoría del juego; se emplea como instrumento una ficha de análisis documental para cada documento analizado.

3 FASE: Actuar: Cada documento analizado se consolida en un instrumento RAE Resumen Analítico Crítico.

4 FASE: Devolución creativa: esta fase conlleva a la entrega del informe final, para ser validado por el Director del proyecto. El resultado final tendrá como producción un análisis de por lo menos tres autores relevantes en la temática de teoría del juego y que serán analizados y validados en su pertinencia para el proyecto macro de investigación.

XCI. CONCLUSIONES

Por medio de la revisión documental de 16 artículos sobre la teoría del juego se pudo concluir que existe diversidad de conceptos sobre este tema, aunque cabe resaltar que no hay un concepto tal que lo defina, por ende consideramos según lo expuesto por los diferentes autores que el juego es el pilar fundamental en el desarrollo integral de la primera infancia y es a través de él que se logra el proceso de exploración, primero consigo mismo y posteriormente con el medio que lo rodea, ejerciendo diferentes roles que ejecuta por medio de la imitación de su contexto familiar, educativo y finalmente social. Es a través del juego que el infante adquiere su personalidad, desarrolla sus conocimientos, controla sus emociones y sentimientos, con éste se logra que cada individuo aprenda a conocerse, a identificar sus actitudes y aptitudes para desenvolverse durante su vida adulta. El juego se vuelve una herramienta fundamental que puede aplicar el docente en el aula de clase ya que el desarrolló y aprendizaje de los niños



depende de la estrategias que se manejen

XCII. AUTORES DEL RAE

Barrera Patiño Laura
Moncada Barrera Jury
Velandia Yeimy Natalia

11 BIBLIOGRAFÍA

- Bantula I Janot, J. (2009). una mirada al hombre que juega. *Psicología y ciencias de educacion*, vol.(25).pag15-27.
- Cañeque, H. (2009). Una mirada al hombre que juega. *Revista Psicología y ciencias de educacion*, vol.(25).pag15-27.
- Cesar, O. J. (2011). Funcionamiento cognitivo: un extricable juego de ganancias y pérdidas. *Revista Acta colombiana de psicología.*, vol.14(2) juli-dic, pag45-55.
- Correia Monica, M. L. (2008). Exploraciones acerca de la construcción de significados en el juego infantil. *Revista Psicología reflexivo e critica*, vol.21(3).pag356-364.
- Dania Monteiro Veira, C. M. (2011). El lenguaje oral como un elemento integral del juego. *revista Cedernos de pesquisa.*, vol.41(142) ene-abril, pag268-289.
- Echavarria. (2009). una mirada al hombre que juega. *Revista Psicología y ciencias de educacion*, vol.(25).pag15-27.
- Eugenia, V. M. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. *Revista Diversitas: perspectiva en la psicología.*, vol.5(2) julio-dic.pag269-282.
- Gramigna Anita, G. F. (2009.). Video jugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación. *Revista Fuente academica.*, vol.17,pag 117-164.8p.
- Janot, J. B. (2009). Una mirada al hombre que juega. *revista de psicología y ciencias de educación.*, vol.(25).pag15-27.
- Jaume, B. I. (2009). Una mirada al hombre que juega. *Psicología y ciencias de educación*, vol.25 pag15-27.
- Latorre, O. P. (2012.). del ajedrez al etarcraft analisis comparativo de juegos tradicionales y video juegos. *Revista Barcelona.*, vol.19 issue 38, pag121-129.
- Lohr Thaise, G. M. (2015). Aprender jugando : eco y tacto en la aplicación del repertorio. *Revista Paidèla.*, vol. 25 (60),pag77-84.
- Maria Consuelo Saiz, C. M. (2012). Investigación y formación de profesorado en el aula: desarrollo de habilidades pro-mentalistas en alumnos de escuela infantil con necesidades educativas especiales. *Revista escuelas normales.*, vol.15 (1) abril, psg27-36.
- Marilyn, F. (2011.). Kindergartens in cognitive times: imagination as a dialectical relation between play and learning. *Revista international journal of early childhood.*, vol.43 Issue 3, pag245-259, 15p.



- Milagros, D. D. (2007.). La importancia del juego en el desarrollo psicologico infantil. *Revista Psicologia educativa.*, vol.13 Issue,pag133-149.p.4.
- Neiser. (1976). *teoria del juego en la construccion de referentes educativos para la primera infancia.*
- Quiroga Uced, P. I. (2013). La pedagogia waldorf y el juego en el jardin de infanci, una propuesta teorica singular. *Revista Bordon*, vol.65 (1) ener-mar.pag79-92.
- Quiroga Uceda, P. Z. (2013). La pedagogia waldorf y el juego en el jardin de infancia. *Revista Bordon*, vol. 65(1).pag79-92.
- Steiner, R. (2013). la pedagogia waldorf y el juego en el jardin de la infancia. *Revista Bordon*, vol.65 (1)ene-mar.pag79-92.
- Stilman de Men, M. (1990). El juego en espacios abiertos. *Infancia y sociedad: revista de estudios.*, vol.(4).pag35-43.
- Vigotsky, L. (1997). *Psicologia del desarrollo de la infancia.* Undècima Edición.
- Zelicman Alicia, R. N. (2010.). Importancia del juego en la recuperaciòn de los niños hozpitalizados. *revista Medi-latina.*, vol.(23), pag20-25.