

**EL JUEGO COMO PRÁCTICA COMUNICATIVA- EDUCATIVA DE LA PRIMERA
INFANCIA EN LA ESCUELA: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA**

BELKIS PATRICIA RODRÍGUEZ LATORRE

FLOR ELISA ROPER PALACIOS

JOHANNA PAOLA PACHECO RINCÓN

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA
BOGOTA D.C**

2013

**EL JUEGO COMO PRÁCTICA COMUNICATIVA- EDUCATIVA DE LA PRIMERA
INFANCIA EN LA ESCUELA: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA**

BELKIS PATRICIA RODRÍGUEZ LATORRE

FLOR ELISA ROPERO PALACIOS

JOHANNA PAOLA PACHECO RINCÓN

Asesora

MARÍA PAULA LIZARAZO

Comunicadora Social

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA
BOGOTA D.C**

2013

Nota de aceptación

Firma presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Bogotá D.C.

Dedicatoria

*A nuestras familias
con inmensa gratitud y cariño,
quienes estuvieron siempre
apoyándonos con paciencias*

Agradecimientos

Nuestros agradecimientos a quienes nos asesoraron en el desarrollo del Trabajo de Grado, por el seguimiento y enseñanza que nos brindaron.

A los docentes de nuestra especialización, por sus conocimientos que nos permitieron formarnos como profesionales

A la Corporación Universitaria Minuto de Dios, por abrirnos sus puertas y dejarnos ser parte integrante de su historia.

Tabla de contenido

Resumen, 8

Antecedentes, 9

 Educación y juego en la primera infancia, 9

 Comunicación – educación. 11

 Comunicación educativa. 14

 El juego, 17

 Primera infancia, 19

Problema y pregunta, 26

Objetivos. 27

Justificación. 28

Metodología, 30

 Diseño, 30

 Población y muestra, 30

 Instrumentos, 30

 Procedimiento, 30

Hallazgo, 32

 Apropiación del quehacer pedagógico, 32

 Práctica de la comunicación educación, 39

 El juego, herramienta o proceso, 40

 Experiencias del juego en el aula y fuera de ella, 46

Conclusiones, 49

Referencias y webgrafia, 51

Apéndices, 58

Lista de apéndices

Apéndice A. Rejillas bibliográficas, 59

EL JUEGO COMO PRÁCTICA COMUNICATIVA- EDUCATIVA DE LA PRIMERA INFANCIA EN LA ESCUELA: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo general determinar la importancia del juego como práctica comunicativa-educativa en la primera infancia, es decir que se convierte en una herramienta didáctica que desarrolla las competencias básicas tales como: hablar, escuchar, leer y escribir, facilitando el proceso de enseñanza – aprendizaje y así mismo aportando a la formación integral en cuanto a la unión entre los preconceptos y los nuevos conocimientos que los niños y niñas van adquiriendo en su práctica de formación. De manera que el juego es un proceso natural del ser humano ya que este debe contener un objetivo, un fin didáctico de tal forma que los niños y niñas aprendan divirtiéndose y motivados, desarrollando sus capacidades antes de entrar a la educación formal; de igual manera, el juego permite reflexiones frente al fracaso, los límites y la lógica, generando eventos de comunicación - educación autónoma, que se dirige a la formación de sujetos, construcción de sentidos y a una nueva interacción profesor - estudiante. Estudios realizados han demostrado que es importante la necesidad de cambio del paradigma del quehacer docente, pues las herramientas de aprendizaje deben ir dirigidos a desarrollar procesos de enseñanza - aprendizaje de forma efectiva, eficaz y eficiente, creando en sus niños y niñas interés, expectativas y motivación.

Palabras clave: Juego, Comunicación, Educación, Aprendizaje, Primera Infancia.

Antecedentes

Se construye la revisión bibliográfica con el fin de exponer claramente las categorías como: Educación y juego en la primera infancia, comunicación-educación, comunicación educativa, el juego y primera infancia, a través de la recopilación de más de 35 autores que exponen el juego como práctica comunicativa- educativa de la primera infancia en la escuela.

El aporte de los autores que posteriormente se mencionaran, sirvió en la investigación para interrogar el sentido de la educación inicial, las prácticas pedagógicas y aquello que se debe ofrecer en los jardines infantiles y colegios.

Educación y juego en la primera infancia

Al hablar de educación en primera infancia es importante destacar dentro de esta revisión Bibliográfica, la influencia del juego en sus diferentes aplicaciones, ya sea como principio pedagógico, estrategia o condición de desarrollo. Es la educación un campo de acción donde se permite conocer la funcionalidad del juego y resaltarlo como practica evidente en el momento de realizar actividades de enseñanza - aprendizaje; en primera infancia se desarrolla un plan de estudios que permite trabajar en la formación integral del educando, observando las diferentes dimensiones del desarrollo, a través de las cuales se identifica el conocimiento que el niño y la niña trae y el que adquiere en la institución.

Es a través del juego que el niño y niña logra descubrir y hacer suyo el conocimiento que va adquiriendo a través de la experiencia, esto es evidente en el aula donde el juego se manifiesta en diversas maneras como en el descanso o en el mismo aula de clases, en jardines y colegios es utilizado como herramienta de aprendizaje de ciertos contenidos académicos,

esto se da a partir de actividades lúdicas quedando así el juego como estrategia de aprendizaje, donde los niños y las niñas aprendan divirtiéndose y motivados, así lo afirma (Ramos. 2003).

Por lo anterior, se puede pensar en el juego como práctica dentro de la educación que hasta hace un tiempo estuvo en el silencio y poco reconocido, su apoyo a la influencia dentro del proceso educomunicativo de los niños y niñas de primera infancia, está empezando a tener la relevancia y requiere de la educación (DeMause, 1982).

Otro aspecto importante por resaltar es el trabajo que se empieza en las instituciones educativas frente a primera infancia, donde todo apunta a una formación integral, donde a pesar de dividirse en cinco dimensiones todas se involucran y hacen parte de un todo, encaminadas a una formación de los niños y niñas de primera infancia de manera completa.

Las dimensiones se dirigen a fortalecer el desarrollo integral del infante; la dimensión personal-social donde los niños y niñas logran expresar y compartir su sentir y pensar, donde el juego es el medio que facilita o permite darse a conocer y conocer al otro; la dimensión corporal, donde cada estudiante logra reflejar sus capacidades ya sea de motricidad fina o gruesa y nuevamente surge “el juego como gran aliado para identificar las fortalezas o elementos que se dificultan en el niño o niña” (Malajovich, 2000, p. 74). Es decir la dimensión comunicativa hace un acercamiento a la comunicación no verbal, oral, escrita y el gran componente: el juego les permite participar de manera natural en diversas actividades y escenarios propuestos por el docente; en la dimensión artística los educandos logran desarrollar su sensibilidad, creatividad, expresión y sentido estético donde los diferentes materiales, experiencia musical y técnicas plásticas le permiten gozar sus producciones.

Es el juego un puente a través del cual se evidencian sus aptitudes y actitudes; por último, la dimensión cognitiva es el mejor escenario para darle protagonismo al juego planeado donde

se busca una relación entre lo lógico y las matemáticas, esto le permiten al niño y la niña ir adquiriendo conceptos importantes espacio-temporales y de nociones.

Es entonces en este punto donde se hace invidente la importancia del juego en los procesos de aprendizaje y la educación formal de los niños de primera infancia, pues por ser una actividad innata de los seres humanos permite procesos de comunicación, educación - aprendizaje más autónomos y que se genere gusto e interés real por parte de los educandos frente a contenidos académicos propios de la educación formal.

Comunicación – educación

Se parte de comprender que la comunicación- educación se centra en el estudio de la relación entre formación de sujetos y construcción de sentidos Huergo (2006), además se entiende en esta investigación la relación como procesos similares, que cumplen un papel fundamental en la enseñanza - aprendizaje, debido a que centra su objeto de estudio en los vínculos o relaciones entre aprendices y tutores, para dar significado al mundo y tomar una postura frente al mismo; ejemplo de ello es mostrar cómo se da la educación en procesos socioculturales, a partir de la transmisión de saberes, permitiendo a una cultura ser colectiva y perdurar.

Estas disciplinas se vinculan con el objetivo primordial de sacar adelante unas prácticas de intervención social y no exclusivamente de prácticas académicas, como lo expresa Huergo (2006): “las trayectorias prácticas de intervención con estrategias de comunicación y educación pueden ser consideradas en su topografía del campo de comunicación - educación en tanto marcas como hitos que permiten recorrer el territorio” (p. 69). Estas trayectorias, permiten que el autor haga referencia “en el interjuego entre tradiciones estratégica y representaciones”. Lo cual tiene como propósito específico abarcar estrategias

educativas que en ocasiones son llamadas por Jesús Martín Barbero como la comunicación educativa.

Es por lo anterior que la comunicación y educación han sido pensadas en diversos modos, uno de ellos consiste en convertirse en un elemento equivalente, opuesto o complementario. Al pensar cómo lo ha mantenido Laclau y Chantal (2004) quienes hablan de la articulación como cualquier práctica que establezca relaciones entre elementos de manera que sus identidades sean modificadas como resultado de la práctica articulada.

La comunicación necesita de la educación, pues es la comunicación la que permite el desarrollo y apropiación de saberes, conocimientos, contextos culturales, etc. Al tiempo que la educación obtiene el significado y lo convierte en un proceso de interacción. El reto de la educación -comunicación consiste en dar información, llevar mensajes, transmitir ideas, proponer hipótesis, generar comportamientos y actividades afectivas de progreso para dar sentido a la educación.

Sin embargo, la comunicación entre los estudiantes y docentes se enmarca en una comunicación de carácter interpersonal, donde el docente no es el protagonista principal en el proceso educativo, así que la comunicación tiende a ser más específica entre el estudiante y el docente, trae consigo una forma diferente que va más allá de una simple transmisión de información, donde constantemente existe un proceso de interacción e intercambio de conocimientos, como lo plasma Paulo Freire en su libro "Pedagogía del oprimido" al hablar de los educandos como "vasijas" que deben ser llenadas por los educadores, una reflexión frente a los procesos académicos, invitando hacer un análisis y cuestionamiento crítico del papel que cumple el educando, donde se promueve la praxis como modelo donde la creatividad, invención y el dejar ser, elimine la opresión y coacción y genere así una relación horizontal y equitativa entre educador y educando (Freire, 2001).

Además, el docente se convierte en un mediador pedagógico pues es un promotor de contenidos y conceptos, lo cual permite no sólo promover aprendizajes significativos para los estudiantes sino evita que las enseñanzas sean memorizadas, es decir permite que sus estudiantes “prioricen el contenido de la enseñanza por sobre la posibilidad de aprehensión de los mismo por los alumnos” Carriego (2000. p. 24), la actividad docente permite realizar una invitación a los educandos a descubrir, indagar y cuestionar acerca de su entorno y principalmente sus propios intereses o gustos.

Al ser el docente un mediador encierra una experiencia educativa también en otros ámbitos, ya que las partes se educan mutuamente al participar en procesos colaborativos de resolución de conflictos. Lo que permite el despliegue de las potencialidades cognitivas y afectivas, al tiempo que se verá reflejado en resultados académicos. Además, el docente es un mediador cuando se interesa en que sus estudiantes adquieran nuevos conocimientos, está pendiente de las debilidades, fortalezas y necesidades; es por esta razón, que el proceso de educación siempre va estar ligado al de comunicación: “La comunicación educativa y el aprendizaje son la columna vertebral, de la construcción humana” (Freire, 2001, p. 91).

No cabe duda, que la forma de guiar a los educandos a su realización ética, intelectual, artística, cultural y afectiva, permiten promover la formación y consolidación de su identidad, autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía. Así como el desarrollo de capacidades y habilidades para vincular la vida cotidiana con el ámbito laboral y para confrontar los continuos cambios en la sociedad y el conocimiento.

Es por esto que la principal meta de la comunicación- educación consiste en que el docente dialogue, discuta, opine, argumente y no siempre tenga el interés de imponer lo que desea escuchar, sino por el contrario se encuentre dirigido a lo que sus educandos le expresan a través de la experiencia, razón, valores y sentimientos. Donde la educación permita una

mente libre de prejuicios, promueva la libertad individual así invite a los educandos a ser dinámicos, responsables y comprometidos, en continua búsqueda, confiados en sí mismos, abiertos al cambio y esto no es posible sin la comunicación. Para Fröebel (2003) “La sociedad no puede vivir sin valerse de la comunicación, es esta una de las primeras necesidades del ser humano, ya que no hay ningún tipo de actividad humana en la que se pueda prescindir de ella” (p. 118).

Es por lo anterior que destacamos en esta revisión bibliográfica, la importancia de la comunicación- educación en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de primera infancia a partir del juego, donde los educandos logran la expresión, liberación y construcción máxima de conocimiento y formas de socialización, de manera natural y autónoma. Es preciso aclarar que los procesos o didácticas son apoyos o complementos en las prácticas académicas, donde se promueva la creatividad y autonomía desde el docente hacia el educando.

Comunicación educativa

La comunicación educativa utiliza un lenguaje determinado que lo diferencia de otros discursos. Estas condiciones son de carácter motivador, persuasivo, consistente, generalizadora, facilitadora y de inteligibilidad. Por ello, Quezada (1996) considera que la “comunicación educativa es interacción” (p. 179). En este sentido, es necesario que todo discurso pedagógico utilice un lenguaje determinado y estructurado que brinde condiciones que lo diferencian de otros discursos. Cabe resaltar, que la comunicación puede considerarse como la interacción en donde los seres adoptan conductas en el entorno donde se desempeñan diariamente.

Sin embargo, para que la comunicación educativa se pueda establecer entre el emisor y el receptor, se debe lograr un mutuo entendimiento. Así mismo, debe existir un flujo de mensajes

que circule en ambos sentidos, en este caso el educador y el educando. Por ello, Kaplún (2002) asegura que “cuando hacemos comunicación educativa estamos buscando de alguna otra manera, un resultado formativo” (p. 27) es decir, se originan mensajes para que cada educando manifieste su objetividad y se genere una especulación o discusión.

De acuerdo con el modelo de comunicación transformadora de Kaplún (2002) “mediante el siguiente esquema: Acción – Reflexión - Acción no busca únicamente difundir información ni modificar el comportamiento de las personas como los patrones mencionados sino, formar para que sean los mismos sujetos los que transformen su entorno” (p. 31). De lo anterior, el educador no sólo enseña sino es el que brinda un acompañamiento al niño y niña por medio de la reflexión, análisis y la crítica esto permite que juntos construyan conocimientos.

La importancia de la comunicación educativa la expone Huergo (2006) quien se refiere a lo educativo como una práctica de exigencias del sujeto:

La cual permite reunir nuevos contenidos ya sean valorativos, conductuales, conceptuales; lo anterior, lleva al surgimiento de un sujeto de educación activo que modifica sus prácticas cotidianas. Es decir son escenarios donde la expresión y la construcción de conocimientos son nuevas formas de socialización (p. 45).

Por tanto, la socialización es un proceso que permite “introducir al individuo en la sociedad y la sociedad en el individuo- haciendo de él un miembro activo del grupo” (Iglesias, 1988, p. 166). La socialización se deriva de la capacidad de relacionarse con los demás, de incorporar las reglas del entorno y ajustarlas a sus necesidades. Todo ello, porque el ser humano no es un ser solitario sino necesita de otros sujetos para que exista la interacción. La palabra proceso implica idea de movimiento, lo cual nos lleva a considerar la socialización como un proceso que se desarrolla a lo largo de toda la vida del individuo, no obstante tenemos que precisar que gran parte de este aprendizaje básico se lleva a cabo en los primeros años de vida del infante.

Sin embargo, la presente revisión bibliográfica busca comprender el juego dentro del campo de la comunicación-educación en los niños de primera infancia, lo cual significa entender las prácticas lúdicas autónomas dentro de los procesos educativos como alternativa académica.

Las concepciones de lo que es educación y de los procesos inmersos en ella, como lo es la comunicación se convierte en un factor de enseñanza para lograr cualquier tipo de objetivo educativo. Cabe señalar, la importancia de conocer la comunicación ya que se puede considerar que el "proceso de enseñanza-aprendizaje es, en muchos de sus aspectos, una forma especial del proceso de comunicación, que se efectúa entre el profesor y el estudiante" (Escudero, 1980, p. 19).

Cuando se habla de transformación de la educación, implica hablar sobre todo de un nuevo rol de maestro, el de "facilitador", que comprende una serie de tareas en el uso de la comunicación, por ello se considera un instrumento importante de los procesos de aplicación pedagógica.

Para finalizar, algunos autores como Sarramona (1986) y Gutiérrez (1974) "educar es comunicar" y comunicar significa dialogar, lo que da lugar a una forma particular de relacionarse de establecer un intercambio de ideas que genera reflexiones críticas y la construcción de significados compartidos a través de una negociación constante entre los participantes. las principales metas de la comunicación- educación consiste en que el docente dialogue, discuta, opine, argumente y no siempre tenga el interés de lo que él desea escuchar, sino por el contrario, construya conocimientos con sus educandos a través de la experiencia, razón, valores y sus sentimientos.

Por consiguiente Bruner (1984) afirma:

El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía” (p. 13).

Es por lo anterior, que la verdadera educación exige una mente libre de prejuicios, libertad individual e inteligencia que obtenga seres dinámicos, responsables comprometidos, en continua búsqueda, confiados en sí mismos, abiertos al cambio y esto no es posible sin la comunicación.

El juego

El juego es considerado en la vida de los niños y niñas como la principal ocupación, ellos juegan por instinto de manera autónoma y natural, convirtiéndose en una fuerza interna que les obliga a moverse, relacionarse, a maniobrar, ponerse de pie y andar. El juego de un niño posee cualidades análogas, siempre surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades evolutivas.

Así es como la teoría de Vygotsky (citado en Álvarez, 2002) quien considera “el aprendizaje, como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo” (p. 3). En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo, en el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo.

El juego es una de las primeras palabras que el niño aprende, que mejor entiende y que más utiliza (Cagigal, 1981). Las frases: "quiero jugar", "¿a qué jugamos?", "¿juegas conmigo?", "vamos a jugar", "estoy jugando", son, quizás las más frecuentes en el niño, incluso más que las de "tengo hambre" o "tengo sed". Añade Cagigal (1981) que en cualquier

idioma los niños pequeños utilizan la palabra juego con impecable corrección, desde un primer momento, sin errar al emplearla: Juego o jugar expresa algo claro, fácil, evidente. Después, ningún sabio ha sido capaz de definirlo, porque esta palabra se refiere a una condición o realidad primigenia de la vida.

Por lo tanto el juego, en efecto, es el medio más importante para promover procesos de educación y aprendizaje a un infante, pues pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. Este es un elemento poderoso para la preparación de la vida social del niño y su proceso de comunicación con el otro; jugando es donde aprende y se forma carácter al tiempo que afina acciones del infante con el entorno.

Es así como a partir del soporte de este autor, se logra identificar que el ser humano desde que nace viene con una “línea natural de desarrollo” la cual se ve implícita en el momento que el sujeto interactúa y se relaciona con los demás teniendo como guía al docente, pero es el mismo infante quien va reconociendo, entendiendo y desarrollando sus capacidades, cognitivas, afectivas, emocionales, etc.

El docente entonces al igual que el padre de familia, apoya y acompaña al niño o niña en el desarrollo de su formación integral. Es así como se entiende que el aprendizaje sociocultural de cada individuo depende de su entorno, del medio donde se desenvuelve y cómo lo hace. El hombre por naturaleza es activo, y a partir de lo que encuentre en su medio va construyendo su propio aprendizaje, lo va apropiando y dando a conocer a partir del lenguaje, un buen ejemplo es el que se evidencia en los niños y las niñas de primera infancia es que en muchas ocasiones expresan sus ideas a partir de gestos, símbolos, o utilizando lo que el entorno le brinda y lo que para él de mayor utilidad.

Por lo anterior cabe nombrar a Froebel (2003) quien como pocos, dio un giro a la primera infancia y dio relevancia a la significación de la autoridad libre y creadora del niño. Permitió

encontrar en la escuela un espacio en donde el juego era considerado como un instrumento que permitía la adquisición de saberes. Rompe el paradigma de la Colonia, que consideraba la escuela como un centro de represión dada la dureza con que actuaban los docentes; se admitía que “la letra entra con sangre” y se consideró el juego como una pérdida de tiempo y de respeto.

El juego debe ser utilizado como practica de comunicación y educación, manejada en procesos educativos, pues permite tener una estrecha relación entre el educando y el aprendizaje; utilizar un componente natural y autónomo del ser humano como el juego, permite o facilita la relación docentes – estudiante, pues se eliminarían acciones monótonas que solo promueven en los educandos el aburrimiento y generan la dispersión y poca atención a los contenidos académicos.

Primera infancia

Al hablar de primera infancia es importante resaltar que es la etapa de ciclo vital donde se da el desarrollo integral del ser humano (cognitivo, emocional y social), al tiempo se evidencian sus capacidades motoras y motrices. Estas capacidades son desarrolladas dependiendo de cada individuo, es por esto que no se evidencian de la misma manera ni proporción en todos los niños y niñas, pues la edad y el tiempo no es un rango de medición en este tipo de actividades, por lo anterior es necesario el acompañamiento permanente y la motivación de los infantes, destacando las habilidades individuales y cómo estas aportan a el fortalecimiento del grupo, según el Ministerio de Educación Nacional MEN (2009) a través de la elaboración su libro *Desarrollo Infantil y Competencias de Primera Infancia* son entendidos como capacidades generales que posibilitan los 'haceres', 'saberes' y el 'poder hacer' que los niños y niñas manifiestan a lo largo de su desarrollo.

Es primordial destacar que en Colombia se pretende garantizar el derecho al desarrollo integral en la primera infancia, donde el rango de edad para hablar de primera infancia es desde la gestación hasta los seis (6) años de edad, este desarrollo integral habla del desarrollo físico, social, emocional y cognitivo de ser humano, (Resolución 3588 de 2008, Considerando, párrafo 3). Aquí se subraya el reconocimiento de los menores en la Constitución Política de Colombia de 1991, y a su vez nombra la Política Pública de Primera Infancia “Colombia por la Primera Infancia”.

Esta política tiene como objetivo primordial reconocer la importancia de una verdadera concientización en los adultos, en especial en las personas cercanas al infante como lo son sus padres, familiares y docentes, quienes deben ser los primeros en tener claro que los niños y las niñas son sujetos plenos de derecho y no hay distinciones de edad, género, raza, etnia, condición biológica o estrato social; son seres únicos, con una especificidad. De igual manera, tiene en cuenta a la primera infancia como seres sociales activos, en constante evolución, con una identidad particular que debe ser respetada y valorada. Es por esto que en la actualidad han establecido en las instituciones cobertura de la primera infancia y donde se abarcan los siguientes grados, niños y niñas acordes a su edad: Pre-jardín: niños y niñas de tres años, jardín: de cuatro años, transición: de cinco años.

La cobertura se amplió porque en los colegios distritales los niños y niñas tenía acceso a partir de los cinco años de edad y empezaban en grado cero o transición, al ampliar la cobertura los padres cuentan con la posibilidad de inscribir sus hijos desde los tres años de edad; donde el propósito de la Alcaldía Mayor de Bogotá, es ampliar la jornada escolar con servicios de restaurantes, rutas escolares, entre otros, proceso que se da paulatinamente ya que es necesario contar con instalaciones adecuadas y con elementos necesarios para el óptimo desarrollo integral de los niños y las niñas.

Es así como en algunas Instituciones Educativas Distritales poco a poco han empezado con la transformación de instalaciones encaminada a primera infancia, ofreciendo una educación y formación integral con herramientas que aportan al pleno desarrollo físico, cognitivo, socio-afectivo y psicológico.

Es preciso aclarar que los niños y niñas de primera infancia, presentan por su edad y desarrollo psicomotor la necesidad jugar de manera permanente, a través del juego y de diferentes actividades lúdicas fortalecen su personalidad y aprenden diversas formas de aprendizaje, lo cual han permitido que la educación reconozca en el aprendizaje significativo como un modelo aplicable y que le permite al infante crecer y adquirir nuevos conceptos acorde a su edad, capacidades motoras e intereses particulares.

En la primera infancia los educandos presentan unas características específicas acorde a su edad y a sus pre-conceptos, que dan fiel reflejo del medio donde el niño y la niña están creciendo lo que permite al docente ser un apoyo y/o guía en los procesos de formación tanto comunicativo, como educativo. Es por ello, que el juego es el gran compañero para lograr avances y analizar posibles debilidades, para ser trabajadas desde temprana edad y así tener un mejor desempeño en su formación integral.

Con el fin que los niños y niñas se comuniquen se trabaja en esta etapa la dimensión personal-social y comunicativa donde se promueve diversos medios y elementos de comunicación como pueden ser videos, rondas, canciones, cuentos, películas, etc. al tiempo que se fomenta la lectura, expresión oral, comprensión de imágenes, manejo de láminas, etc.

Pilares de la educación inicial.

A la luz de estas fuentes y normatividad de la de Primera Infancia en Colombia se logra evidenciar la importancia que ha venido ganando la niñez, un reconocimiento de sus derechos,

la apuesta del Estado a la formación integral y el desarrollo de estrategias pedagógicas, han dado lugar al fortalecimiento, aplicación y trabajo de los cuatro pilares de la educación inicial.

El objetivo fundamental de estos pilares es potenciar el desarrollo de los niños y las niñas, al tiempo que fortalecer las actividades propias de la primera infancia; el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, son los elementos que forman parte del proceso de relación social entre sí, con adultos y con el mundo, a su vez que el adulto se relaciona también con los infantes.

Se posicionan así el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio como los pilares de la Educación Inicial que vertebran el trabajo pedagógico, pues será a través de ellos que las diferentes dimensiones pueden ser potenciadas y desarrolladas acorde con la naturaleza de la actividad infantil (Secretaría Distrital de Integración Social y la Alcaldía Mayor de Bogotá. 2010, p. 14).

Al desarrollar estos pilares en el plano pedagógico, es decir, en las formas en que ellos se incorporan en las instituciones de Educación Inicial, se pone en evidencia su relación con estrategias pedagógicas que tienen como objetivo primordial, desarrollar talleres con niños y niñas viven y desarrollan su creatividad, y definen lo que quieren expresar, explorando diferentes posibilidades con su cuerpo (dimensiones personal-social y corporal), pero a la vez están comunicando, pensando, enfrentándose a nuevos retos a través de dimensiones comunicativas y cognitivas.

Lo anterior, permite analizar y hacer una reflexión frente al quehacer de los pilares pues son involucrados en la práctica pedagógica, proporcionando a que los niños y las niñas den mayor significado y aplicabilidad a lo que aprenden en su colegio.

Al enfocarnos en la educación de primera infancia, los cuatro pilares son componentes pedagógicos que permiten dar una visión clara de los cuatro aspectos en los cuales se debe

encausar las potencialidades y aptitudes de los niños y niñas para acompañarlos en el desarrollo de sus habilidades para la vida.

Lo mismo sucede con otras estrategias como los rincones, en los que el espacio y los elementos están dispuestos para el juego; los proyectos de aula como escenarios para la pregunta, la búsqueda y la exploración del medio; la hora del cuento, como ese momento en el que la literatura tiene un lugar especial en el jardín infantil o en el colegio (Secretaría Distrital de Integración Social y la Alcaldía Mayor de Bogotá. 2010, p. 25).

Si bien los pilares llenan de sentido a estas estrategias pedagógicas, no quiere decir que son exclusivos de una u otra estrategia, por ejemplo, en los proyectos de aula también están presentes el juego, la literatura y el arte.

Es entonces el docente quien planea sus encuentros y es consciente que estarán siempre presentes los pilares y la manera como las actividades permitirán utilizarlos como estrategias pedagógicas y lograr impactar al niño. Duvignaud (1982) afirma que el juego debe ser exaltado su función y el papel que desempeña dentro del proceso de comunicación –educación en la primera infancia, pues este permite al niño relacionarse de manera natural.

Según Callois (1986) “El juego a su vez fortalece la relación docente- estudiante y genera un ambiente de confianza donde pueden aprender, enseñar, comunicar, ser escuchados y guiados” (p. 55). Es así como el docente puede identificar diferentes facetas de los infantes, lo que permite apreciar de manera integral al educando, entendiendo esta relación como un proceso que requiere tiempo y espacios cálidos generados desde el docente hacia los educandos quienes están empezando su proceso de comunicación - educación.

Cabe mencionar que Garzón y Colbs (2008) se encargan de investigar a través de revisión teórica sobre el Desarrollo Infantil que sustenta los elementos claves y el enfoque de una Escala de Desarrollo para la Primera Infancia en Bogotá. Es por ello que cada pilar tiene una

función específica pero a su vez se complementan y entrelazan como lo hacen las dimensiones del desarrollo en los niños y las niñas de jardín, a saber:

El juego.

Es la actividad principal que caracteriza los infantes, entre los 0 y 6 años de edad es aún más evidente este tipo de prácticas. Viene a ser tan importante el juego para ellos como lo es la conversación para los adultos; los niños y niñas van elaborando y comprendiendo su mundo y a partir de las experiencias adquiridas a través del jugar. Es este el pilar se encuentra enfocado en la revisión bibliográfica, sin dejar de lado o restándole importancia a los otros tres, pues abarca de manera concisa la importancia del juego en la comunicación - educación, de manera natural y autónoma, en la educación inicial.

La institución tendría que diseñar espacios y tiempos especiales para otorgarle un terreno al juego, dónde pueda crecer y evolucionar. Pero no son sólo los espacios y tiempos concretos, son las actitudes, los cuidados, las rutinas, los acercamientos, que deben estar impregnados del espíritu festivo que otorga el juego (Garzón & Colbs, 2008, p. 55).

Siguiendo con los pilares es preciso destacar elementos fundamentales de los mismos, en el desarrollo inicial.

El arte.

En la educación inicial permite que los educandos descubran y disfruten diversas sensaciones, a través de su cuerpo gracias a la utilización de diversos materiales, en este pilar la creatividad y la imaginación son aspectos que cobran importancia en esta etapa, ya que permite proponer, explorar y conocer al infante lo que le proporciona el entorno, a partir de elaboraciones gráficas, combinaciones de colores, música, talleres de arte dramático, etc.

La literatura.

Como otro pilar también requiere que se reconozca su importante función en la cotidianidad del infante, ya que cuando la madre le habla a su bebe o le lee cuentos, lo acerca a los libros, lo invita a explorar y a relacionar una historia con otra, generando interés y curiosidad por la lectura (Garzón & Colbs, 2008).

La exploración del medio.

Los niños y las niñas cuentan de manera natural con esta característica, a través de la cual indagan, están en una búsqueda permanente, pues deben saciar la necesidad la conocer y de comprender el contexto en el que se mueven.

Los niños y las niñas de primera infancia encuentran entonces en las diferentes actividades propuestas los cuatro pilares de la educación inmersos, es así como se logran potenciar las dimensiones del desarrollo del educando las cuales son cinco: Personal, Social, Corporal, Comunicativa, Artística y Cognitiva. Obteniendo resultados positivos de manera integral, lo que permite a su vez que el docente identifique las fortalezas, afinidades o debilidades de un infante, pues se ven reflejadas en el desempeño de las actividades y así poder fortalecer, corregir y afianzar las habilidades del menor, por lo que se deben planear y ejecutar actividades con ellos que les permitan desarrollar y abordar las dimensiones de manera integral al tiempo donde se adquiera conocimiento acorde a su edad (Garzón & Colbs.2008)

Problema y pregunta

De acuerdo al contexto actual, en el quehacer diario de los niños ellos permanecen atados a las tecnologías, promoviendo y desarrollando la parte cognitiva y social de los niños y las niñas de manera natural y autónoma; es así, que el juego como instrumento de aprendizaje se puede incorporar a los contenidos académicos de forma lúdica y se deje de lado la coacción y la postura de una educación bancaria como bien lo sustenta (Freire, 2001).

Pues la educación no es la transmisión de conocimiento, de datos, en el cual este tipo de información es totalmente ajena y poco llamativa para el educando, en el que se promueva la repetición y memorización de contenidos; este tipo de educación debe superarse y dar paso a la que se interesa por el desarrollo integral de los niños y las niñas, en espacios que les permitan cuestionar y poder ser, sin restricción.

En la actualidad el entorno suministra herramientas lúdicas y didácticas (juego) que facilitan el proceso enseñanza- aprendizaje, al tiempo que permite espacios de comunicación permanente. Es por esto que en Bogotá se vienen adelantando políticas encaminadas a transformar las aulas y la práctica docente, en donde se invita a propiciar en los niños y las niñas procesos educativos integrales, en los que el docente es el guía y los niños son los protagonistas y constructores de conocimientos y realidades.

Es por eso que esta investigación se interesa por el juego como práctica de comunicación- educación en los procesos académicos con los niños y niñas de primera infancia, ya que el juego es un proceso natural del ser humano que permite descubrir su entorno, expresar sus intereses, compartir los deseos, sentimientos y fortalecer los vínculos con el docente y las personas que los rodean.

¿Cuál es la importancia el juego en la comunicación –educación en la primera infancia?

Objetivos

Objetivo general

Determinar la importancia del juego como práctica comunicativa- educativa de la primera infancia en la escuela: revisión bibliográfica

Objetivo específico

1. Analizar referentes trabajos de grados pertinentes al tema de la presente investigación
2. Definir relación de la comunicación-educación con el juego en la educación formal.
3. Identificar la relación de la comunicación con el juego en la educación formal de la primera infancia
4. Definir la relación del juego de la educación formal en la primera infancia
5. Desarrollar el instrumento de la recolección de la información y datos rejillas
6. Aportar al campo de la educación – comunicación elementos teóricos donde se destaque el juego como práctica de aprendizaje y comunicación.

Justificación

A partir de estudios realizados y de la observación en las Instituciones Educativas Distritales en niños y niñas de primera infancia se ha evidenciado el goce del juego libre y dirigido como espacio donde fluyen los acuerdos, estrategias, reglas, entre otras; como espacio de aprendizaje y de comunicación permanente entre los niños y su entorno, el cual, permite el intercambio autónomo de conocimiento, a partir de señales, gritos, movimientos corporales, actividades libres e independientes, donde las risas, el llanto y la diversión conectan a participantes y observadores en su mundo de ideas, sentimientos y aprendizajes.

En la actualidad, existe conciencia sobre el papel del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y las niñas por parte de los padres, educadores y la comunidad; además lo reconocen como una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño, porque es un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social (Shchiller, 2009 citado en el Centro de Estudios CCC, 2012)

Es de vital importancia que los seres humanos, en especial los niños y niñas apropien diversas formas de comunicación, pues es exigida por el entorno de una manera elemental para aprender a expresar no sólo ideas o conocimientos sino también emociones, gustos y preferencias; intervenir ante un grupo o comunidad; preguntar, debatir, leer o escribir, porque son vitales dentro del proceso enseñanza-aprendizaje que inician los niños y niñas en la primera infancia. Por lo anterior recurrir al juego en la escuela como estrategia comunicativa educativa dirigida a los niños y las niñas es importante, pues contribuye al fortalecimiento de las habilidades cognitivas, lingüísticas y socio-emocionales (Ortiz, 2012)

Cuando se habla de juego como vínculo de comunicación - educación se hace referencia al desarrollo intelectual y social de los niños y las niñas en los procesos de formación inicial a

partir de las figuras, los colores, las imágenes y las diferentes percepciones viso-espaciales, se desarrollan patrones de aprendizaje y de comunicación como el juego que facilitan el entendimiento y aprehensión de lenguajes, actuaciones y figuras que consiste en el intercambio de conocimientos a través de actividades lúdicas.

La globalización ha sido un eje elemental para la implementación de nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje, teorías que se deben adaptar y contextualizar al entorno sociocultural del país para lograr un avance en los procesos de enseñanza –aprendizaje.

Es por ello, que el juego es una herramienta pedagógica que permite el desarrollo de las competencias en los niños y las niñas; es así que en:

La literatura educativa ha ofrecido numerosas explicaciones acerca de la necesidad de jugar tanto de los adultos como los niños y niñas, ya que es considerado como una conducta primordial que hasta el día de hoy contiene un estado liberador de tensiones (Stanley, 2010, p.11).

En síntesis, la revisión bibliográfica contiene diversas experiencias en las que se identifica el juego como práctica comunicativa- educativa en la primera infancia en la escuela que se convierte, en un recurso perceptible que permite el desarrollo y consecución de contenidos y competencias en los niños y las niñas.

Por tanto a partir de los anteriores planteamientos es fundamental contribuir a la formación de los infantes, por medio de una construcción teórica que permita identificar la utilización de elementos y practicas lúdicas que aporten significativamente al proceso de comunicación y educación de los niños y las niñas en la primera infancia.

Metodología

Diseño

La presente investigación se realizó a partir de un enfoque cualitativo, se presenta dentro de la modalidad de Investigación Bibliográfica y pretende realizar un aporte entorno a los temas y problemas del campo de la Comunicación-Educación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Población y muestra

Esta investigación se concentra en la revisión teórica, conceptual y bibliográfica sobre el juego en la primera infancia y su relación con el campo de la comunicación-educación, en el contexto de la educación formal. Se presenta la construcción de un aporte teórico a partir de la revisión de 18 trabajos de grado.

Instrumentos

Nueve (9) trabajo de pregrado y cuatro (4) tesis de postgrado y cinco (5) maestrías, de los programas de Educación, Comunicación, Ciencias humanas, Licenciatura infantil y Cultura física del año 2002 al 2012.

Procedimiento

La investigación se desarrolló en tres fases:

Fase I. Construcción del marco teórico.

Con el fin de definir claramente categorías como: juego, comunicación-educación y primera infancia.

Fase II. Diseño de una rejilla de investigación.

Esto con el fin de recoger información pertinente de los trabajos de grado revisadas a la luz de las categorías propuestas (ver Apéndice A).

Fase III. Análisis de la recolección de información.

Con el fin de realizar un aporte desde el tema de interés al campo amplio de la comunicación-educación.

Hallazgos

Entre los propósitos de esta revisión bibliográfica es determinar la importancia del juego como práctica comunicativa- educativa en la primera infancia en la escuela; reconocer el contexto y las maneras cómo se trabaja con el juego en el aula de clase porque es un reto permanente que implica comunicar y aprender a través de prácticas lúdicas, al tiempo que se fortalece y se produce un desarrollo integral; es por esto que mediante la revisión de textos se evidenciaron tres categorías que fundamentan la investigación:

Apropiación del quehacer pedagógico.

“Si ya no se escribe ni se lee como antes es porque tampoco se puede ver ni representar como antes” (Martín-Barbero, 1987, p. 18).

El desarrollo de herramientas pedagógicas a través del juego permite optimizar los procesos de enseñanza -aprendizaje y permiten que en las aulas de clase se construyan espacios que generen la proyección de temores, vivencias y sentimientos.

Así mismo, se busca que en las aulas exista una constante participación entre los estudiantes y los docentes, lo que permite traer del medio donde se vive la práctica pedagógica y su proyección, donde los docentes se apropien de su quehacer y donde escriban acerca de la practica pedagógica y sus encuentros de saber, que deben vivenciar a través de sus clases diarias, pues un gran hecho que cabe resaltar es que son muy pocos los maestros que escriben y comparten sus experiencias, desafortunadamente se pierde así material y fuentes de información claves que nos permitan reconocer el mundo de la comunicación- educación ya en planteles educativos específicamente.

Por lo anterior, el trabajo de investigación “Construcción de herramientas pedagógicas en el pre- escolar desde la teoría de la educación escuela y pedagogía transformadora”, realizado por Gutiérrez. & Jovinao (2009) evidencia un hallazgo y coherencia con la investigación porque se enmarca en la utilización de la didáctica y el juego como herramienta pedagógica con los niños y las niñas de primera infancia, y quienes proyectan la teoría EEPT (educación escuela y pedagogía transformadora) que hace hincapié en la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Las actividades didácticas utilizadas en procesos pedagógicos permiten que el niño adquiera conocimientos a través de su práctica cotidiana, en este caso el juego cumplen una función primordial porque se convierte una herramienta pedagógica para el constante aprendizaje.

Ya que permite que el niño se involucre únicamente a través del aprendizaje auténtico, es decir el aprendizaje significativo que a su vez es un aprendizaje relacional, donde comparando y relacionando la información el aprendizaje se hace más efectivo, por ello dicha información está asociada con el placer, en este caso el juego en los niños y niñas se convierte en una herramienta de aprendizaje más segura.

Según esta investigación “el juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz” (Gutiérrez. & Jovinao, 2009, p. 5)

Este trabajo de investigación, permite identificar la finalidad que los docentes tienen, fortalecer las herramientas didácticas y metodológicas de aprendizaje. Aunque los niños de hoy se encuentren inmersos en adquirir información pertinente y no pertinente, se hace

necesario que el docente se convierta en un mediador y guía que conoce el entorno del estudiante por medio de su actuación diaria.

Por consiguiente, el docente de hoy debe desarrollar procesos de enseñanza y de aprendizaje de forma efectiva, eficaz, eficiente. Para ello, debe crear en los niños motivación e interés en los diversos procesos de aprendizaje. Según los aportes realizados por el Dr. Giovanni Ianfrancesco con la teoría de Educación, Escuela y Pedagogía Transformadora (EEPT) en su construcción holística, rescata el papel que desempeña el docente a partir de la adquisición de herramientas que faciliten el trabajo en los salones de clase y creando en sus niños interés, expectativas y motivación (Gutiérrez. & Juvinao, 2009).

Sin embargo, se retomó la siguiente maestría en educación que hace énfasis en las *“Prácticas evaluativas del nivel preescolar en la Institución Educativa “Silvio Rodríguez “en la Ciudad de Tunja”* de Gómez (2011) quien dentro de su investigación afirma que el primer jardín mundial fue fundado por Friedrich Froebel, en el año 1839 llamado (Blankenburg), teniendo en cuenta estos datos históricos se puede decir que el cuidado en preescolar es algo antiguo. Por lo anterior, la constitución política de Colombia a partir de 1991 reconoce por lo menos un año en el preescolar y con la ley 115 de 1994 clasifica el pre-escolar como un nivel que se ha constituido a partir de 1997. Momento en el que se reconoció como primer nivel de la educación formal.

Esta investigación fue realizada a través de una mediación cualitativa con la metodología del estudio de caso único y aporta a los investigadores y docentes del nivel preescolar, pautas acerca de los métodos de evaluación, desde la óptica legal en busca de “como se piensa y cómo se aplica (Gómez. 2011 p. 20)

Cabe resaltar, la tesis realizada por Prado, Dugarte y Prado (2008) acerca de las *“Actividades didácticas al aire libre para el fortalecimiento del desarrollo motor en el nivel*

preescolar”, tuvo como objetivo principal formular un plan de actividades didácticas para el desarrollo motriz, dirigido a los docentes de preescolar del Núcleo Escolar Rural 106 “Santa Rosa”, ubicado en el municipio Tulio Febres Cordero del Estado Mérida. El proyecto se realizó bajo la metodología de una investigación de campo de tipo descriptivo. El mismo se cumplió en tres fases: diagnóstico, factibilidad y diseño de la propuesta. La muestra estuvo constituida por cuatro docentes del nivel inicial. Las herramientas utilizadas para la recolección de la información fueron la entrevista cara a cara, conformada por cinco (05) ítems y la guía de observación. El análisis de los resultados reveló que los docentes estimulan muy poco el desarrollo motriz de los niños(as). Por tanto, una la propuesta establecida es la planificación de acciones didácticas al aire libre centradas en el fortalecimiento de las habilidades motrices (Prado et al., 2008).

Tenido como premisa el porqué de esta revisión bibliográfica acerca del juego en procesos comunicativos y educativos en la primera infancia, se retoma Lozada y Núñez (2011), quienes en su proyecto de investigación de trabajo cooperativo apoyan esta tesis y rescatan que el aprendizaje se debe dar en un entorno óptimo, donde los niños y las niñas sean quienes de manera autónoma reconozcan y manejen los elementos de su entorno, donde el docente no actúe de manera arbitraria y por el contrario sea el guía que permita que se den procesos educativos a partir de los conocimientos previos.

También se destaca la importancia que en este trabajo de investigación se le da a los intereses de los niños y las niñas en proyectos de aula, donde el rol del docente es de inclusión, interacción y a su vez un proceso dinámico, que permite el trabajo integrador, al tiempo que apoyan el juego como actividad fundamental en la edad preescolar, en el que se contribuye al desarrollo integral del niño, al tiempo que aporta a la imaginación, lenguaje, independencia, personalidad, pensamiento, comunicación y participación activa (Lozada & Nuñez, 2011).

Es también de resaltar a Esteban (2012) de la Universidad de Valladolid con su trabajo de grado, *“El juego como estrategia didáctica en la expresión plástica”*, quien plantea un cambio del que hacer pedagógico, una renovación dada a través del juego, donde se de una enseñanza más participativa, libre y democrática, pues expresa que es importante que la escuela posibilite y facilite la creatividad de los niños y las niñas, contribuyendo así al desarrollo de la personalidad, teniendo como base la enseñanza a partir de elementos artísticos y de expresión plástica.

Por lo anterior es fundamental destacar la creatividad como un aspecto relevante en la educación y cómo el docente puede fortalecer el proceso de aprendizaje y la tarea escolar con los niños y las niñas, a partir de la expresión artística y el juego como medio de aprendizaje, pues la necesidad de comunicarse libremente y natural por parte de los infantes se da a través de prácticas lúdicas.

El quehacer docente se debe enfocar en replantear los procesos de enseñanza - aprendizaje, en prácticas académicas basadas en la didáctica, donde el docente acompañe, guíe a los niños y las niñas de preescolar, pues desde el juego y herramientas didácticas el aprendizaje y la comunicación se da de manera más fluida y autónoma, pero este tipo de concepción o cambio en la educación no ha sido apropiada ni aceptada por los docentes, es aún muy difícil cambiar el paradigma educativo donde el docente es quien tiene la razón y se centra en realizar clases donde la repetición y seguir una misma línea es la mejor herramienta académica, es donde cabe citar a Ariza y Karpf (2009) quienes en su Trabajo de grado de *“Prácticas de enseñanza de la educación artística”*, plantean esta idea también al decir que la gran mayoría de docentes no han entendido ni aprehendido estos conceptos ni las nuevas propuestas o alternativas pedagógicas.

Teniendo en cuenta lo anterior se resalta la influencia que tienen los conceptos ya adquiridos por los niños y las niñas en sus entornos de crecimiento, pues es un conjunto de conocimientos y diversidad de culturas sociales, a lo que el docente debe también hacer frente y dar provecho a este tipo de preconceptos y aprendizajes con los que llegan los infantes, y ser al tiempo un guía u orientador hacia una formación integral, es donde cabe citar a Ariza y Karpf (2009) quienes se refieren también a la educación como una práctica social que construye la diversidad socio – cultural y quienes son los encargados de esta orientación y propiciar ambientes propicios son los docentes.

Messina (1999 citado en Gómez, 2010) dentro de su tesis de grado de la Maestría en Educación – Línea de comunicación educación de la Universidad Nacional de Colombia, afirma que las docentes consideran que la formación recibida en el proceso universitario mantiene una distancia importante entre lo declarativo y lo procedimental. Lo anterior evidencia que los y las docentes al momento de iniciar su labor con los educandos se encuentran con elementos muy diversos, los cuales han sido desconocidos plenamente dentro del aprendizaje universitario, lo que conlleva a un choque de pensamiento y quehacer, es donde el docente debe generar espacios de interacción que le permitan indagar, conocer y así tomar decisiones frente a los gustos, fortalezas y dificultades de su grupo de educandos, propiciando espacios de mediación y negociación frente a metodologías de comunicación, enseñanza y aprendizaje.

Razón por la cual el juego es tomado en cuenta como una estrategia pedagógica fundamental en el aprendizaje de los valores humanos en el grado Transición en la Tesis de especialización en desarrollo humano con énfasis en procesos afectivos y creatividad este proyecto fue desarrollado debido a: La falta de pautas de crianza que presentan los educandos al ingresar a la escuela, lo cual se manifiesta en las relaciones con sus pares y sus docentes,

acciones que se manifiestan a través del juego brusco a la hora del descanso y dentro del aula de clase. Razón, por la cual se hace necesario involucrar los valores humanos como respeto, responsabilidad, autonomía, auto estima en el que hacer pedagógico (Barreto, 2012).

Es entonces el juego de vital importancia para el aprendizaje de conocimientos y la formación en valores desde los primeros años de vida. De este trabajo de especialización, cabe resaltar que a través de juego el infante adquiere independencia y fortalece las relaciones con su entorno natural, social, familiar, cultural, fomentando el espíritu de la cooperación, respeto, responsabilidad, autonomía y autoestima, al tiempo construye nuevos conocimientos a partir de los que ya posee, desarrolla sus habilidades y cualidades de líder, de buen compañero, es decir desarrolla su personalidad (Barreto, 2012).

Se reafirma entonces que todo lo que el niño y niña aprenda desde su infancia quedara grabado bajo la piel y la mejor manera de hacer suyo el conocimiento es a través del juego, porque para él, es la mejor parte de la jornada escolar donde expresa con total naturalidad todo su potencial y refleja su personalidad.

No obstante, este trabajo de especialización citado anteriormente, deja en claro que el juego fortalece en los niños la capacidad de comunicarse, es decir, ayuda al desarrollo de habilidades comunicativas (hablar, leer, escribir y escuchar) ya que durante las actividades debe recibir información y transmitirla a sus pares o compañeros, seguir instrucciones, crear pautas que le permitan llegar al objetivo del juego, le permite expresar sus ideas, sentimientos, valorar sus acciones, y las de los demás.

Por ello, cabe resaltar que el juego es serio, es para tomarlo con la sensatez y a la vez curiosidad, de gozar lo que podremos obtener a través de él y aprender también. Es una herramienta dispuesta para ser adoptada por el docente y aplicada en diferentes momentos y escenarios.

Prácticas de la comunicación-educación

Al referirnos a la comunicación educación es importante resaltar la diversidad de alternativas en procesos educativos, pues la educación debe tener un cambio de paradigma, donde el docente deje de lado las acciones tradicionales y emplee elementos actuales que permitan el acercamiento con los educandos, no solamente las herramientas tecnológicas, pues existen otro tipo de alternativas como el arte, lo corporal, la lúdica que permiten generar espacios de interacción, comunicación y aprendizaje permanente.

La comunicación cumple un papel fundamental dentro del desarrollo de nuestra investigación, algunos autores como Lamouroux (2011) en su tesis de maestría, *“El discurso oral de los niños del grado cero del Colegio Ramón de Zumbiría IED entre situaciones didácticas”*, se emplean tres situaciones didácticas, que son: el juego, el dilema y el cuento, lo que nos permite observar e identificar cuales se utilizan para su desarrollo verbal. Por ello, sus habilidades físicas, intelectuales y lingüísticas tienen como objetivo el manejo del discurso oral en los niños y determinar las situaciones didácticas que propician su desarrollo verbal

Es importante resaltar que en el juego también se encuentra otro tipo de esparcimiento como lo es el videojuego y todo lo que esto significa para los niños y niñas desde temprana edad, es así como en este campo se hace necesario conocer más, practicar y entender que tanta información y procesos puede llegar a desarrollar el infante sin que el que se encontró en el ejercicio de la revisión bibliográfica donde la autora de esta tesis de maestría indaga acerca de las implicaciones pedagógicas del videojuego frente a las subjetividades de los niños, para tal fin realizó un análisis de antecedentes de investigaciones sobre video juego en relación al espacio escolar, y se realizo un proceso de investigación cualitativa a partir del método de etnografía tradicional y etnografía virtual a través de un trabajo de campo denominado taller de videojuegos, por medio del cual logro observar que el juego sea cual sea su presentación

está presente en las subjetividades infantiles, ya que este presenta un amplio campo de acción ya sea el juego y la tecnicidad, juego y sociabilidad, juego institucionalidad y juego ritualidad (Osorio, 2011).

Es necesario que el docente conozca acerca de esa recreación virtual, para que no le sea ajena a su realidad escolar y por el contrario logre acercarse más al mundo del niño y cómo se desenvuelve en su cotidianidad frente al juego de este tipo. Ya que como se logra evidenciar en este trabajo citado es muy amplio el campo de acción y aplicabilidad que se le puede dar al juego y sus diferentes aplicaciones, dependiendo de la orientación pedagógica que se requiera brindar en un momento determinado.

El docente al darse la oportunidad de conocer más acerca de este tipo de juegos, no solo actualiza su conocimiento en otro campo, sino que a su vez se da la oportunidad de conocer los gustos y sueños de sus estudiantes así como la manera en que piensan, deciden y actúan en su mundo virtual de videojuegos, pero a su vez no es más que el reflejo de lo que harían ellos en la práctica.

El Juego, herramienta o proceso

Uno de los primeros aprendizajes del ser humano es el juego, como bien lo plantea Barrios M. en su trabajo de grado *“El juego de mesa didáctico como una estrategia de enseñanza – aprendizaje de las leyes de Mendel”* al referirse al juego como una actividad elegida y realizada libremente, a partir de la cual los niños y las niñas inician procesos de comunicación y aprendizaje y donde afirma que es una “actividad naturalmente feliz” (Barrios 2009, p. 15) por eso debe implementarse como herramienta dentro de las actividades pedagógicas, pues el juego y la lúdica propician el conocimiento y desarrollo intelectual de los infantes, acompañado de la satisfacción y el placer.

El juego es una función natural y biológica de todo ser humano, a partir del cual se generan espacios de comunicación y educación, un momento placentero donde se inician procesos de aprendizaje autónomos y de relación con el otro de forma normal y sin presiones Esteban (2012) por eso este trabajo de grado intenta promover la implementación el juego en procesos de comunicación y educación en espacios académicos de primera infancia, pues se hace necesario implantar nuevas herramientas en espacios educativos donde la lúdica, el arte y lo corporal se manejen a través del juego como elementos que permitan la adquisición de conocimiento, facilite la comunicación y aporte a procesos de aprendizaje académico.

Haciendo referencia a lo anterior retomamos a Ariza y Karpf (2009) en su trabajo de grado plantean la importancia de procesos educativos basados en la creatividad y el arte y donde a partir de prácticas lúdicas y el juego se dan aportes a escenarios académicos, al tiempo que se resalta la formación de sí mismo, el conocimiento del otro y lo otro, aprehendiendo el mundo por medio del gozo y la sensibilidad, quienes a su vez proponen la “expresión artística” como herramienta educativa utilizada a través de actividades lúdicas (p. 24)

Otra gran oportunidad que nos brinda el juego es la de “juegos de rol” los cuales permiten que tanto docentes como estudiantes logren establecer relaciones de convivencia más estrechas y pueden socializar naturalmente desde sus diferentes posiciones, es así como retomando el trabajo grado de Aponte, Rodríguez y Pastrana (2013) se logra evidenciar que los ambientes de aprendizaje lúdicos, el juego de roles y los entornos colaborativos permiten y facilitan al niño un razonamiento socio moral; el juego de roles se convierte en agente mediador de habilidades cognitivas y sociales.

Es así como los juegos de roles son la oportunidad perfecta para conocer la realidad de cada infante y donde a su vez el maestro y el educando se dan el espacio y el tiempo para compartir desde sus experiencias nuevas situaciones que les permitirán aprender y adquirir conocimiento

de manera amena y divertida donde los dos están dispuestos a compartir y dejar que el juego los lleve naturalmente a su mundo por conocer. Aunque sea el mismo juego siempre será una experiencia diferente, no solo por sus jugadores, también por las nuevas y diversas maneras en que un juego toma dirección y los dirige siguiendo unas normas pero a su vez cada nuevo encuentro lo identifica el grupo y su maestro. Jamás los estudiantes serán los mismos ni el maestro, es lo apasionante del juego y es que no se repite. Cada encuentro tiene siempre su sello su identificación y siempre deja nuevos conocimientos y experiencias para recordar, guardar y en el caso del docente un nuevo aporte para su experiencia profesional.

También podemos analizar el juego desde el punto de vista del afecto, ya que es un medio por el cual el estudiante y el docente logran crear un vínculo afectivo que les permita a través del juego recuperar y enriquecer su dimensión socio afectiva ya que en la actualidad los docentes están recibiendo niños y niñas que en casa no han logrado desde muy pequeños expresar sus sentimientos y la oportunidad de dar y recibir afecto, en ocasiones no se les permite porque lo importante es terminar sus estudios pronto para ubicarse laboralmente y trabajar para empezar a devengar dinero que ayudara a subsistir.

Es entonces el afecto que encuentre en el medio, el que permite al educando desarrollar todo tipo de actividades que le ayudan a tener una evolución y mayor confianza en lo que desea expresar y más aún si de sus sentimientos se trata.

Se encontró que el juego puede ser un elemento potencializador del afecto, que genera el espacio para encontrar en el juego diferentes componentes que ayudan al educando a su formación integral, tales como, el juego de reglas, que le permiten expresar y demostrar si le es fácil seguir instrucciones o normas para seguir y disfrutar el desarrollo del juego, también se puede ver que a través de los juguetes y lo que cada niño expresa por medio de ellos nos permite observar y analizar lo que recibe en casa y la manera como ha recibido afecto en casa.

También es importante reconocer la importancia a de involucrar a madres y padres en los juegos de sus niños porque deben ser conscientes que no solo en el colegio se brindan estos espacios y momentos, también en casa deben recibir de sus padres esos tiempos de felicidad y sano esparcimiento. Además la satisfacción que deja en sus participantes porque los dos aprenden, se dan la oportunidad de conocerse y de estrechar los vínculos afectivos que ya brinda el hecho de ser familia pero que los fortalece el juego, al permitir esos momentos para brindar compañía y confianza de manera tan natural (García & Arguello, 2009).

Dentro de las concepciones teóricas que presentan del juego, está el juego de reglas donde es necesario escuchar al otro como participante compañero de juego para dejar claras las reglas del juego y así mismo todos sus participantes las podrán llevar a la práctica. De tal manera que todos hacen el ejercicio de seguir unas normas ya establecidas (García & Arguello, 2009).

Dando continuidad a lo anterior retomamos a Figueroa y Guevara (2010) quienes en su tesis de maestría reconocen las posibilidades que tiene el juego de roles en el mejoramiento de la interacción y socialización que se presenta entre los infantes dentro de escenarios escolares, permitiendo de esta manera un ambiente más propicio para la realización de los procesos educativos.

La relación entre la mediación del juego de rol y el reconocimiento y expresión de emociones básicas en niños de edad preescolar es un aspecto poco desarrollado dentro del ámbito educativo.

El juego de rol está ubicado dentro de la gama de los juegos de ficción y es una de las actividades lúdicas más cercanas al niño por su esencia y estructura interna. “Dentro de esta investigación el juego de rol es la mediación que utilizan los niños en la comprensión de cuatro emociones: alegría, tristeza, ira y miedo.

Los juegos de rol forman parte de los denominados “juegos de simulación”, que podrían definirse como aquellos juegos que trabajan sobre modelos de realidades sociales complejas trasladadas a nivel de los participantes (Benayas & Jiménez, 1.990, p. 37).

En el acercamiento cognitivo, en el juego de rol el niño no responde a las situaciones sociales, sino que por el contrario responde en representaciones sociales que se hacen de la situación. Este tipo de intervención se está dando de manera no individual clasificados como aproximaciones cognitivo comporta mentales (Trianes 1.996).

El juego una alternativa pedagógica para el fortalecimiento del trabajo en equipo como competencia social, planteado en una maestría en educación que nos permite identificar algunos de los textos de esta investigación se apoyan en Piaget, lo cual expresa que “el niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc., por eso el juego es una palanca de aprendizaje ” (Piaget, 1975. p. 83).

Por lo anterior, se puede determinar que el juego es un principio elemental que apoyo la pedagogía activa y es visto como una actividad que permite que la persona desarrolle sus capacidades físicas, intelectuales y socio-afectivas. Es por ello, que el juego se determina como un vector fundamental de la pedagogía experiencial, para promover competencias sociales en los niños y niñas de primera infancia.

Así mismo, este proyecto investigativo hace referencia al juego cooperativo como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores humanos: Respeto, responsabilidad y cooperación (Rodríguez & Ladino, 2009).

Gracias a este trabajo de grado, el autor creo un grupo de 42 niños entre los niveles 1, 2,3 y se realizó una observación participativa y descriptiva del desempeño de los niños frente a los valores humanos dentro del juego demostrando así las cualidades y posibilidades pedagógicas del juego cooperativo.

No obstante el autor de este proyecto de investigación hace referencia al proyecto fénix, un modelo de pedagogía experiencial y cotidiana (Comfama, funibre), la clave de esta propuesta consiste en el acompañamiento permanente que los educadores brindan a sus estudiantes, es decir una pedagogía cotidiana y vivencial que tiene como elemento primordial la educación experiencial (Beltrán I. 2011).

Se evidencia en este proyecto de investigación que los niños o niñas que desarrollan el libre albedrío, permiten desplegar sus condiciones como individuo. Lo cual, le permite tomar decisiones y asumir consecuencias de estas, generando altos niveles de madurez.

Cabe rescatar otro proyecto investigativo de Ayala (2010) "*Haciendo, jugando, aprendiendo propuesta para el aprovechamiento del tiempo libre en el Jardín Infantil Sol Solecito*", quien propone que el tiempo libre en la infancia debe ser una preocupación por parte de la familia y del docente. Por ello, se debe buscar estrategias recreativas que generen diversas formas de vivir y actuar.

Este proyecto de investigación desarrolla el tema del uso adecuado del tiempo libre por parte del jardín Infantil Sol Solecito en la ciudad de Bogotá, consistió en aplicar una estrategia recreativa para el fomento de la utilización provechosa del tiempo extraescolar en dicha población.

Otra de las tesis que cumple un papel muy importante dentro de nuestra investigación, es la del " *El Juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar*" Campos Reyes (2004), quien en su proyecto hace referencia en que el juego es una actividad de gran importancia para el aprendizaje del niño o niña. Según Buhler (1985) el juego es una etapa de evolución total del menor. Por ello, es espontánea y permite el desarrollo de habilidades físicas y psíquicas que se convierte en un medio de aprendizaje en el contexto escolar, sobre los jardines infantiles.

La educación escolar es un proceso a través de la cual, los niños y niñas amplían su gama de conocimientos y estas serán útiles en su diario vivir. Por lo anterior, este trabajo de grado hace énfasis a la educación de preescolar como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño o niña y de la importancia del juego en el proceso de adquisición de conocimientos de los niños cuando ingresan al jardín infantil.

Se detecta en esta tesis que la educación formal en especial en los jardines infantiles, tiene un alto grado de relevancia considerándolo como básico en el aprendizaje, siempre y cuando la docente este presente y esté al tanto del tipo de juego que practican los niños, pues estos deben ser 100% educativos y adecuados a la edad.

Finalmente podemos destacar la coherencia de los diversos autores de investigaciones, proyectos de grado, tesis y autores en general frente a la importancia de las actividades lúdicas en el aula, y como el juego en los procesos de comunicación educación se convierte en una herramienta primordial en los métodos académicos de los niños y las niñas de primera infancia, pues como se afirma a lo largo del proyecto de grado permite el desarrollo integral de los infantes de manera natural y autónoma.

Experiencias del juego en el aula y fuera de ella

Cada vez que un docente está dentro del aula o lugar donde desarrollará su encuentro con sus estudiantes, se está dando la oportunidad de entrar a un mundo que no tiene reglas, que en esencia tiene la clave y el gusto en que se sale de lo planeado y le da paso a la naturalidad, a la fantasía y a lo fantástico por ser algo mágico y que sale sin pasos a seguir, simplemente fluye y lo hace de manera sincera y muy humana, permitiendo a quien desee involucrarse volver a ser niño o niña y dejarse llevar por lo que siente, piensa y desea expresar en el inigualable mundo del juego.

Cada nuevo encuentro es diferente e irrepetible, por ejemplo: hace diez años me hallaba con niños y niñas de transición es decir de 5 máximo 6 años, en esa oportunidad me encontraba leyéndoles el clásico cuento de Caperucita Roja y mostraba las láminas de esa historia, cuando uno de los niños pregunto al terminar de leerles, bueno y ¿por qué no jugamos al lobo? En seguida sin alcanzar a responder estaban de manera mágica organizando su juego delegando quien haría de lobo y quien debía asumir el rol como tal; así mismo, tienen la facilidad de involucrar al adulto con habilidad y asignarle que papel desempeñar, ya va en la actitud del maestro o maestra si decide participar e involucrarse y conocer el mundo de los educandos.

Basta con verlos salir a descanso y sin esperar ningún tipo de instrucciones salen a su espacio de juego (regularmente es el patio) y de manera instintiva corren, saltan, gritan, ríen, lloran y se ponen de acuerdo que harán y quienes llevarán a cabo determinada acción así como a quien seguir y sin nombrarlo queda delegado como líder para ser escuchado y obedecido, especialmente por sus amigos, otro aspecto interesante al salir a jugar es el hecho de poder ver como participan aquellos niños o niñas que durante los encuentros en clase no lo hacen, o les cuesta bastante por timidez, pero que al llegar el momento opinan, deciden, participan y tienen una disposición más abierta e incluso algunos infantiles demasiado tranquilos pasan a ser sorprendentemente quienes deciden si llevar a cabo la actividad o no. Incluso algunos niños cambian su actitud al ver cerca al adulto o al notar que esta siendo observados por su maestra, es notorio su cambio de actitud cuando el adulto se hace pequeño y decide entrar a jugar como lo hacen sus educandos, sin complejos, ni límites y es muy enriquecedor todo lo que puede lograr con este ejercicio tan simple para muchos, pero tan enriquecedor para los que sabemos de que estamos hablando.

En el momento que se juega con los niños es más placentero cuando se les permite ser ellos con una simple frase, gesto, caricia ya que en algunos de sus núcleos familiares en ocasiones, no reciben ese afecto y el educando se convierte en una figura paternal y maternal en donde el niño se siente amado, valorado, respetado y escuchado. Por lo anterior, la relación del educador y el estudiante se convierte en vínculo de comunicación y confianza que le genera mayor interés para querer aprender nuevos conceptos y habilidades para su desarrollo personal y social.

Otra experiencia importante fue hace unos meses donde los niños y niñas de jardín debían presentar un baile y era el del “Gorila”, con este baile participarían en el día de la familia, y más allá de ser una presentación de los pequeños de la Institución, se quería hacer una exploración y explicarles brevemente en una presentación de power point las características más básicas y sobresalientes de este animal, los niños y niñas quedaron fascinados, así como reflejaron mayor interés por conocer de ese animal que desconocían y a través del juego en esas semanas realizaban encuentros a la hora del descanso donde bailaban, comentaban y llegaron a consumir fruta como el banano, que ese es uno de los tantos alimentos que consume el gorila, lo cual permitió de manera sorprendente reconocer que los niños y niñas desde muy pequeños están dispuestos aprender a aprender y a procesar nuevos conceptos y darles significados dentro de su cotidianidad haciéndolos parte de su diario vivir, también este tipo de actividad nos permiten evidenciar que los diferentes temas que les gustan los van asimilando, comprendiendo y aplicando. Es por ello, que el juego es una herramienta de comunicación y aprendizaje que permite que los infantes exploren y evidencien lo vivido.

Conclusiones

Se logró a través de la presente revisión bibliográfica diversas experiencias en las que se identifica el juego como práctica comunicativa- educativa en la primera infancia, convirtiéndose en un recurso perceptible que permite el desarrollo y consecución de contenidos y competencias en los niños y las niñas.

A través de la investigación y análisis de más de 60 autores se pudo recopilar el aporte de 48 autores que contribuyeron en la elaboración de esta revisión bibliográfica, permitiendo resaltar el juego como práctica comunicativa- educativa de la primera infancia.

Se logró desarrollar el instrumento de recolección de información (rejilla), con las variables pertinentes para la determinación de la información y o datos de los diferentes estudios en el que se evidencie el tema central de este proyecto de investigación.

Por medio de la recopilación y análisis de las 18 rejillas se logró evidenciar que en cuatro especializaciones, abarcan el juego como una estrategia educativa esencial para involucrar al niño y al docente en la práctica diaria de aprendizaje.

Se comprobó que en dos especializaciones el juego de roles se utiliza en la mediación de niños y docentes para establecer juntos unas reglas a seguir, creadas por todos los participantes para ser aplicadas y de esta manera dar pautas o normas que permitirán la adquisición de conocimientos.

En los 11 trabajos de grados investigados se encontró que el juego se adapta según las edades de los niños; lo cual facilita tanto el proceso de aprendizaje del niño como la adquisición de nuevos conocimientos.

En dos maestrías comparadas se identificaron los juegos de roles como herramienta para que los educandos tomen la acción del docente como modelo para el proceso de enseñanza -

aprendizaje. Y así mismo en dos especializaciones de las rejillas consultadas el docente reconoce la importancia del juego como una práctica educativa.

Se concluye que el juego es una práctica educativa que permite a los niños y las niñas acercarse a la comunicación - educación, ya que son procesos esenciales dentro de su formación integral.

Se reconoce en esta revisión bibliográfica que el juego es un elemento motivador para el infante en procesos de aprendizaje, pues realiza un ejercicio integrador dentro del quehacer de la comunicación - educación.

Se logró desarrollar el instrumento de recolección de información (rejilla), con las variables pertinentes para la determinación de la información y o datos de los diferentes estudios en el que se evidencie el tema central de este proyecto de investigación.

Referencias

- Álvarez Marín, M. (2002). “Vygotski: Hacia la psicología dialéctica. *Seminario de Psicología Social*. Chile: Universidad Bolivariana Santiago de Chile, Escuela de Psicología
- Aponte Estupiñán, M., Rodríguez Pubiano; J.J. & Pastrana Rodríguez., J.R. (2013) *Juegos de rol como mediación educativa para el desarrollo del lenguaje y pensamiento matemático*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá, Colombia
- Ariza Barrero, P.V. & Karpf Benavides, C. (2009). *Caracterización de las prácticas de enseñanza de la educación artística del grado preescolar en el colegio San Bartolomé la Merced*. Trabajo de grado. Facultad de Educación. Pontificia Universitaria Javeriana. Bogotá, Colombia.
- Ayala, N. J. (2010). *Haciendo, jugando, aprendiendo propuesta para el aprovechamiento del tiempo libre en el Jardín Infantil Sol Solecito*. Proyecto de Investigación. Universidad Santo Tomas. Bogotá, Colombia.
- Barreto García, S. L. (2012) *El juego una estrategia en la formación de valores en el grado transición en la institución Educativa Distrital Acacia II sede B Localidad: Ciudad Bolívar*. Especialización en desarrollo humano con énfasis en procesos afectivos y creatividad. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá, Colombia.
- Barrios, M. (2009) *Juego de mesa didáctico como estrategia de enseñanza – aprendizaje de la leyes de Mendel*. Trabajo de Grado. Facultad de Educación. Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia.
- Beltrán, H. (2011). *El juego una alternativa pedagógica para el fortalecimiento del trabajo en equipo como competencia social*. Universidad Santo Tomas. Bogotá, Colombia.

- Benayas J & Jiménez B. (1990): Los juegos de simulación como herramientas de sensibilización ecológica. *Educación Ambiental 1*, 25-39
- Buhler, CH. (1985). *Infancia y juventud*, Madrid: Espasa Calpes
- Bruner, J. (1984). *Acción pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza
- Cagigal, J.M. (1981): *¡Oh deporte! Anatomía de un gigante*. Valladolid: Miñón.
- Caillois, R. (1986) *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Campos Reyes, D. O. (2004). *El Juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar*. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.
- Carriego, C. (2000) *Mediación Pedagógica*. Módulo 1 y 2. Buenos Aires: Fundec
- Centro de Estudios CCC, (2012). *La importancia del juego en el desarrollo infantil*. Recuperado de <http://aprendeconccc.com/2012/04/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-infantil/>.
- De Mause, L. (1982) *Historia de la Infancia*. Madrid, Alianza
- Duvignaud, J. (1982). *El juego del juego*. USA: Fondo de Cultura Económica.
- Escobar Martínez, A.M. (2009) *La capacitación lúdica como herramienta comunicativa en la gestión del conocimiento*. Pontificia universitaria Javeriana. Bogotá, Colombia.
- Escudero Muñoz, J.M. (1980) *Modelos didácticos. Planificación sistemática y autogestión educativa*. Barcelona: Oikos-tau
- Esteban, J.J. (2012). *El juego como estrategia didáctica en la expresión plástica. Educación infantil*. Trabajo de grado, Master en educación infantil. Universidad de Valladolid. España.
- Figuroa Lucero, A.G. & Guevara Bolaños, I.A. (2010). *El juego de rol como mediación para la comprensión de emociones básicas: alegría, tristeza, ira y miedo en niños de*

- educación preescolar*. Maestría de Educación, Pontificia Universidad Javeriana, Colombia.
- Flórez Castro, L.F. (2010). *Saberes y practicas de los docentes de preescolar y primera en relación con la enseñanza de la lectura*. Tesis de Grado. Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional de Colombia Bogotá, Colombia.
- Freire, P. (2001). *Pedagogía de la indignación*. Madrid: Morata
- Fröebel, F. (2003). *La educación del hombre*. Biblioteca Virtual. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>
- Garzón, J. & Colbs. (2008). *Revisión teórica sobre el desarrollo infantil que sustenta los elementos clave y el enfoque de una escala de desarrollo para la primera infancia en Bogotá*. Bogotá: Informe Final de Investigación CINDE
- García Franco, A. M & Arguello González, N. C (2009) *El juego como elemento potencializador del afecto*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Facultad ciencias de la educación. Bogotá, Colombia.
- Gómez Salamanca, L. P. (2011). *Practicas evaluativas del nivel preescolar en la Institución Educativa "Silvio Rodríguez "en la Ciudad de Tunja*, Proyecto de Investigación, Maestría en Educación. Universidad Santo Tomas. Bogotá, Colombia.
- Gómez Muñoz. D.P. (2010). *Procesos de enseñanza y aprendizaje inicial de la escritura. contraste de los saberes y prácticas de profesores de preescolar y primero de cinco instituciones educativas (privadas y públicas) de Bogotá*. Trabajo de grado. Magister en Educación. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia,
- Gutiérrez Casas, M.V. & Juvinao García, S.P. (2009). *Construcción de herramientas pedagógicas en el preescolar desde la teoría de la educación escuela y pedagogía*

- transformadora..* Trabajo de Investigación. Maestría en Educación. Universidad Santo Tomas. Bogotá, Colombia.
- Gutiérrez, F. (1974). *El lenguaje total. Una pedagogía de los medios de comunicación.* Buenos Aires: Humanitas.
- Huergo, J. (2006). *Hacia una genealogía de Comunicación/ Educación. Rastreo de algunos anclajes político- culturales,* La Plata, Argentina: Ediciones de Periodismo y Comunicación
- Iglesias de Ussel. (1988). Socialización y control social. En S. Campos (ed). *Tratado de sociología.* pp. 165-187. Madrid: Taurus.
- Kaplún, M. (2002). *Una pedagogía de la comunicación el comunicador popular.* La Habana: Editorial Caminos, Recuperado de http://www.captel.com.ar/downloads/2906061524_kaplun_el%20comunicador%20popular.pdf.
- Laclau, C. & Chantal, M. (2004). *Hegemonía y estrategia socialista.* Buenos Aires: Paidós.
- Lamouroux Montoya, M.E.; (2011), *El discurso oral de los niños del grado cero del Colegio Ramón de Zumbiría IED entre situaciones didácticas*”, Tesis Doctoral. Magíster en Educación. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia.
- Leyva Garzón, A.M. (2011).. *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.* Trabajo de Grado. Licenciatura en Pedagogía Infantil. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia
- Lozada C. & Núñez, V. (2011) *El trabajo cooperativo: una alternativa pedagógica para promover competencias ciudadanas en las aulas inclusivas en el grado primero en la*

- institución educativa Juan XXIII y centro educativo Personitas del municipio de Florencia Caquetá*: Universidad de la Amazonia, Caquetá, Colombia.
- Martín-Barbero, J (1987). *Alternatividad Latinoamericana*, São Paulo *Comunicação e sociedade*, 6, 18-31
- Malajovich, A. (2000). *Compiladora. Recorridos didácticos en la Educación Inicial*. Buenos Aires: Paidós
- Ministerio de Educación Nacional MEN (2009) *Desarrollo Infantil y Competencias de Primera Infancia*. Documento 10. Bogotá: MEN. Recuperado de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/familia/1597/articles-305301_doc10.pdf
- Ortiz Alonso, T. (2012). *Las emociones positivas mejoran el aprendizaje*. Madrid: Universidad Complutense. Recuperado de <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/las-emociones-positivas-mejoran-el-aprendizaje>
- Osorio, N. (2011). *Video juegos y subjetividades infantiles entre pelotas, muñecas y el juego virtual. Implicaciones pedagógicas*. Maestría en educación y comunicación. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá, Colombia.
- Piaget, J. (1975). *Seis estudios de psicología*. Barcelona. Barral.
- Prado Pérez, J.R., Dugarte, R. & Prado López, L.N. (2008). *Actividades didácticas al aire libre para el fortalecimiento del desarrollo motor en el nivel preescolar*. Licenciatura en Educación. Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela.
- Quezada Macchiavello. O.A. (1996). *Semiosis, conocimiento y comunicación*. Lima, Perú: *Universidad de Lima*.
- Ramos, T. (enero-febrero, 2003). El Juego. Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación inicial en el Distrito. *Revista Infancia* 77, 53)

- Rodríguez, A. M. & Ladino Molina, J. P. (2010). *Los juegos cooperativos como estrategias pedagógicas para mejorar la actitud de tolerancia entre estudiantes del curso 404 del Colegio Antonio Nariño Jornada Nocturna*. Trabajo de Grado en Licenciatura y Humanidades. Universidad Libre, Bogotá, Colombia.
- Sarramona, J. (1986). "La pedagogía como ciencia tecnológica". *Revista de Educación*, 280, 129-140
- Schiller, F. (2009). *Lírica del pensamiento: una antología*. Madrid: Hiperión.
- Secretaría Distrital de Integración Social y la Alcaldía Mayor de Bogotá. (2010). *Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito, 2010*. Recuperado de http://www.sedbogota.edu.co/archivos/Educacion_inicial/Procesos_conjuntos/2011/Lineamiento_Pedagogico_Curricular_Educacion_Inicial.pdf
- Stanley, H. (2010). On natural education. Nueva York. Teachersa Collalge Press *Classic in education*, 13, 1-26
- Trianes Torres, M.V. (1996). *Educación y competencia social: un programa en la escuela*. Málaga: Aljibe.

Webgrafia

- http://www.perio.unlp.edu.ar/oficios/documentos/pdfs/ofi_21/4-investigacion.pdf
- <http://www.slideshare.net/nicoleaguiar/el-juego-como-medio-de-aprendizaje>
- <http://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-178053.html>
- <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001213/121323so.pdf>
- www.efdeportes.com/efd141/juegos-motores-en-educacion-infantil.htm

- <http://www.eumed.net/libros-gratis/2010a/634/Comunicacion%20educativa.htm>
- http://html.rincondelvago.com/el-comunicador-popular_mario-kaplun.html
- http://www.perio.unlp.edu.ar/oficios/documentos/pdfs/ofi_21/4-investigacion.pdf
- http://www.bdigital.unal.edu.co/34/10/353_-_9_Capi_8.pdf
- <http://www.unjbg.edu.pe/revistas/limite6/html/articulo11.htm>
- http://www.captel.com.ar/downloads/2906061524_kaplun_el%20comunicador%20popular.pdf
- http://cdj.oxfordjournals.org/content/suppl/2010/06/28/bsq022.DC1/bsq022_supp.pdf
- <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/156/b15148312.pdf?sequence=1>
concepto socialización
- <http://www.educacionmediatica.es/comunicaciones/Eje%202/Ismar%20de%20Oliveira.pdf>
- <http://educa.upn.mx/hemeroteca/sport-mainmenu-28/127-num-02/198-ismar-de-oliveira-soares>
- <http://www.slideshare.net/nicoleaguiar/el-juego-como-medio-de-aprendizaje>
- <http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20de%20aprendizaje%20de%20vigo>
gotsky
- http://www.perio.unlp.edu.ar/oficios/documentos/pdfs/ofi_21/4-investigacion.pdf
- <http://www.slideshare.net/nicoleaguiar/el-juego-como-medio-de-aprendizaje>
- <http://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-178053.html>
- <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001213/121323so.pdf>
- www.efdeportes.com/efd141/juegos-motores-en-educacion-infantil.htm

Apéndices

Apéndice A

Fichas

<p>Bibliografía completa: Título: El juego una estrategia en la formación de valores en el grado transición en la Institución Educativa Distrital Acacia II sede B de la localidad 19 Ciudad Bolívar. Autor: Barreto García Sther Lucia. Fecha: Octubre, 2.012 Programa: Especialización en desarrollo humano con énfasis en procesos afectivos y creatividad. Ciudad: Bogota. Institución: Universidad Distrital</p>	
<p>Nombre de quien realiza la revisión: Flor Elisa Roperó Palacios</p>	
<p>Fecha: 26 de Noviembre de 2013</p>	
Categorías	Describa de qué manera está presente cada una de las categorías, cite si es necesario.
<p>1. Prácticas de la comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)</p>	<p>Especialización en desarrollo humano con énfasis en procesos afectivos y creatividad.</p>
<p>2. El juego Herramienta o proceso (Entendido como capacidad innata, que no depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)</p>	<p>Presenta el juego como una estrategia pedagógica fundamental en el aprendizaje de los valores humanos en el grado transición.</p>
<p>3. Apropriación del que hacer docente (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M.Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)</p>	<p>Son niños y niñas de la I.E.D. Acacia II Localidad 19 Ciudad Bolívar</p>
<p>4. Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir</p>	<p>Reconocen la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de conocimientos y la formación en valores desde los primeros años de vida.</p>
<p>5. Resumen Realice un breve resumen del documento consultado</p>	<p>A través del juego el niño adquiere independencia cultiva las relaciones con su entorno natural, social, familiar, cultural, fomenta el espíritu de la cooperación, respeto, responsabilidad, autonomía y auto estima, construye nuevos conocimientos a partir de los que ya posee, desarrolla sus habilidades y cualidades de líder, de buen compañero, es decir, se desarrolla como persona.</p>
<p>6. Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?</p>	<p>N/A</p>

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

Bibliografía completa:	
<p>Título: Video juegos y subjetividades infantiles entre pelotas, muñecas y el juego virtual. Implicaciones pedagógicas. Autor: Sonia Osorio Novoa. Fecha: Bogotá 2011 Maestría en educación y comunicación Institución: Universidad Distrital</p>	
Nombre de quien realiza la revisión: Flor Elisa Ropero Palacios	
Fecha: 26 de Noviembre de 2013	
Categorías	Describa de qué manera están presentes cada una de las categorías, cite si es necesario.
1. Prácticas de la Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)	N/A
2. El juego herramienta o proceso (Entendido como capacidad innata, que no depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)	Sobre salen palabras como lúdica, juego y ludopatía. Lo relevante es la importancia que le dan al juego de roles y los resultados que esta actividad brinda.
3. Educación Formal (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M.Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)	El juego de roles en este tipo de actividades permite ver al estudiante tomar ciertas posturas y comportamientos frente a determinado modelo, representando así el entorno social donde se desenvuelve y donde ha ido adquiriendo m las herramientas necesarias para vivir en sociedad.
4. Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir	Aprender a sacarle mayor provecho y el lado positivo a esos juegos virtuales a los que acceden nuestros hijos de tal manera que sean un buen apoyo tanto en los procesos de educación como en los de comunicación.
5. Resumen Realice un breve resumen del documento consultado	El interés central fue indagar en las implicaciones pedagógicas del videojuego frente a las subjetividades de niños y niñas. Para tal fin se ha realizado un proceso de investigación cualitativa a partir del método etnografía.
6. Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?	N/A

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

Bibliografía completa:	
Título: Juegos de rol como mediación educativa para el desarrollo del lenguaje y pensamiento matemático. Autor: Mónica Aponte Estupiñan. Jennifer Julieth Rodríguez Rubiano. José Roberto Pastrana Rodríguez. Fecha: Bogotá, Junio 2.013 Institución: Universidad Distrital	
Nombre de quien realiza la revisión: FLOR ELISA ROPERO PALACIOS	
Fecha: 26 de Noviembre de 2013	
Categorías	Describa de qué manera están presentes cada una de las categorías, cite si es necesario.
1. Prácticas de la Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)	
2. El juego herramienta o proceso (Entendido como capacidad innata, que no depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)	A través de los juegos de rol se establecen relaciones de buena comunicación y convivencia.
3. Apropiación del que hacer pedagógico (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M.Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)	No es abordada como tal directamente.
4. Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir	El juego de rol es visto y asumido como mediador de habilidades cognitivas y sociales.
5. Resumen Realice un breve resumen del documento consultado	Este informe se organizó en seis capítulos, donde se le da mayor énfasis al juego en el capítulo 3 abordando la exploración y apropiación teórica referente a los ambientes de aprendizaje lúdicos, el juego de roles, entornos colaborativos, mediados razonamiento socio moral del niño y el pensamiento y lenguaje matemático.
6. Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?	N/A

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

Bibliografía completa:	
<p>Título: El juego como elemento potencializador del afecto. Autor: Angélica María García Franco y Nidia Claudia Arguello González Año: 2009 Facultad Ciencias de la educación. Institución: Universidad Distrital</p>	
Nombre de quien realiza la revisión: FLOR ELISA ROPERO PALACIOS	
Fecha: 26 de Noviembre de 2013	
Categorías	Describa de qué manera están presentes cada una de las categorías, cite si es necesario.
<p>1. Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)</p>	Dentro de las concepciones teóricas que presentan del juego esta el juego de reglas donde es necesario escuchar al otro como participante compañero de juego para dejar claras las reglas del juego y así mismo todos sus participantes las podrán llevar a la práctica. De tal manera que todos hacen el ejercicio de seguir unas normas ya establecidas.
<p>2. Juego (Entendido como capacidad innata, que no depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)</p>	Clasifica el juego en tres grandes clases: juego del ejercicio, juego simbólico y juego de reglas.
<p>3. Educación Formal (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M.Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)</p>	N/A
<p>4. Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir</p>	Se clasifica el juego de la siguiente manera: tipología y evolución. El juego de ejercicio. Padres y Madres en el juego. El juego simbólico. El juego de reglas. Juego y juguetes.
<p>5. Resumen Realice un breve resumen del documento consultado</p>	En esta oportunidad las autoras de este trabajo investigativo resaltan el juego como el elemento clave y potencializador del afecto, por medio del cual se les permite a los estudiantes y docentes expresar afecto y tener una gran motivación en el momento de compartir y estar con sus compañeros. A su vez proponen el “Por qué no hacer de estas actividades un elemento que fomente las relaciones afectivas en la institución basadas en la cantidad de conflictos que a diario se publican en los colegios como agresiones físicas entre compañeros, maltrato verbal y psicológico entre estudiantes, padres e hijos y docentes?”
<p>6. Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?</p>	¿Es el juego en todas sus manifestaciones un elemento potencializador del afecto en los niños con edades de 9 a 11 años del colegio CAFAM BELLAVISTA?

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

Bibliografía completa del documento:	
Título: El juego como estrategia didáctica en la expresión plástica. Educación infantil. Autor: Jacinto Jorge Esteban. Año: 2012 Universidad de Valladolid. Programa: Master en educación infantil Ciudad: Valladolid Tipo de Documento: Trabajo de grado	
Nombre de quien realiza la revisión: Johanna Paola Pacheco Rincón	
Fecha: 27 de noviembre de 2013	
Categorías	Describa de qué manera está presente cada una de las categorías, cite si es necesario.
1. Prácticas de la comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)	El juego como parte de la tarea escolar (Pág. 10)
2. EL juego, Herramienta o proceso (Entendido como capacidad innata, que no depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)	La necesidad de comunicar libremente y natural se da a través de prácticas lúdicas y artísticas. (Pág. 10) El juego como función biológica (Pág. 12) El juego como momento placentero, donde no existe presión alguna. (Pág. 13) El juego la forma más libre de expresión de los niños y niñas. (Pág. 16)
3. Apropiación del quehacer pedagógico (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M. Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)	Renovación pedagógica a través del juego, una enseñanza más participativa, libre y democrática. (Pág. 15)
1. Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir	Creatividad un aspecto relevante de la educación. (Pág. 14)
2. Resumen Realice un breve resumen del documento consultado	Implementación de juego como medio de aprendizaje y expresión artística en la escuela, donde se destaca el juego de manera permanente como base del desarrollo del infante, promoviendo lo lúdico y artístico en procesos escolares.
3. Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?	

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

Bibliografía completa del documento:	
<p>Título: Caracterización de las prácticas de enseñanza de la educación artística del grado preescolar en el colegio San Bartolomé la Merced Autor: Paula Viviana Ariza Barrero – Carolina Karpf Benavides Año: 2009 Pontificia Universitaria Javeriana Programa: Facultad de Educación Ciudad: Bogotá Tipo de Documento: Trabajo de grado</p>	
Nombre de quien realiza la revisión: Johanna Paola Pacheco Rincón	
Fecha: 27 de noviembre de 2013	
Categorías	Describa de qué manera está presente cada una de las categorías, cite si es necesario.
1. Prácticas de la Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)	
2. El juego herramienta o proceso (Entendido como capacidad innata, que no depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)	La educación es la formación de sí mismo y el conocimiento del otro y de lo otro teniendo la creatividad como horizonte El arte como medio de gozo y sensibilidad de aprehender el mundo. (Pág. 23)
3. Apropiación del quehacer pedagógico (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M. Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)	La práctica educativa se concluye como el conjunto que encierra influencias y efectos de otras culturas sociales que hacen parte de los niños y las niñas, ayudándolos a la formación integral. (Pág., 21) La expresión artística como herramienta educativa (lúdica) (Pág. 24)
4. Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir	La educación es una práctica social que se construye en la diversidad socio.- cultural. (Pág. 22) El rol de docente es propiciar, generar, incentivar y orientar procesos. (Pág. 43)
5. Resumen Realice un breve resumen del documento consultado	Sistematización de experiencia respecto a las metodologías de enseñanza a los niños y niñas de grado preescolar, teniendo como base el arte y la didáctica.
6. Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?	

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

Bibliografía completa del documento:	
Título: Juego de mesa didáctico como una estrategia de enseñanza – aprendizaje de las leyes de Mendel.	
Autor: Barrios, Mayra	
Año: 2009	
Universidad de los Andes	
Programa: Facultad de Educación	
Ciudad: Bogotá	
Tipo de Documento: Trabajo de grado	
Nombre de quien realiza la revisión: Johanna Paola Pacheco Rincón	
Fecha: 28 de noviembre de 2013	
Categorías	Describa de qué manera está presente cada una de las categorías, cite si es necesario.
1. Prácticas de la Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)	El juego favorece un enfoque interdisciplinario. (Pág. 15)
2. El juego herramienta o proceso (Entendido como capacidad innata, que no depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)	El juego es uno de los primeros aprendizajes que el niño tiene. Actividad elegida libremente (pág. 14) El juego es una actividad naturalmente feliz. Como actividad pedagógica tiene carácter didáctico. (Pág. 15) Los juegos enriquecen el desarrollo intelectual. (Pág. 16) El juego propicia conocimiento acompañado de satisfacción. (Pág. 17)
3. apropiación del quehacer pedagógico (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M. Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)	NA
4. Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir	NA
5. Resumen Realice un breve resumen del documento consultado	El juego como estrategia pedagógica para enseñanza de Biología y química a estudiantes de grado 9º, donde se plantean juegos de mesa frente a un tema o teoría química.
6. Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?	

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

Bibliografía completa del documento:	
Título: La capacitación lúdica como herramienta comunicativa en la gestión del conocimiento.	
Autor: Ana María Escobar Martínez	
Año: 2009	
Pontificia Universitaria Javeriana	
Programa: Facultad de comunicación y lenguaje	
Ciudad: Bogotá	
Tipo de Documento: Trabajo de grado	
Nombre de quien realiza la revisión: Johanna Paola Pacheco Rincón	
Fecha: 28 de noviembre de 2013	
Categorías	Describa de qué manera está presente cada una de las categorías, cite si es necesario.
1. Prácticas de la Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)	Es necesario entender que la educación hoy, tiene el retos de encontrar alternativas que transformen el rol tradicional del maestro (pág. 78) La escuela tradicional ve los educandos como meros receptores y se impide la interacción y dificulta los procesos de aprendizaje, son modelos estáticos. (Pág. 79) transformación de procesos de aprendizaje. (Pág. 86)
2. El juego herramienta o proceso (Entendido como capacidad innata, que no depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)	El hombre al ir creciendo va desarrollando ciertas habilidades, donde descubre a través de la imitación y la exploración de su habitad. Pág. 62)
3. Apropriación del que hacer pedagógico (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M. Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)	El mejor aprendizaje es el que se da a través de l interacción, la comunicación debe servir de apoyo para la realización de actividades (Pág. 61)
4. Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir	NA
5. Resumen Realice un breve resumen del documento consultado	Se plantea el arte como nueva forma de comunicación y promueve el proceso de conocimiento en el aula de clase a partir de una escuela activa y participativa.
6. Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?	

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

Bibliografía completa del documento:	
<p>Título: “El discurso oral de los niños del grado cero del Colegio Ramón de Zubiría IED entre situaciones didácticas” Autor: Lamouroux, María Emma. Año: 2010 Universidad Javeriana Ciudad: Bogotá Tipo de Documento: Tesis de Maestría,</p>	
Nombre de quien realiza la revisión: Ma. Paula Lizarazo	
Fecha:	
Categorías	Describa de qué manera están presentes cada una de las categorías, cite si es necesario.
<ul style="list-style-type: none"> Prácticas de la Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes) 	Se centra en la comunicación verbal como la primera forma de interacción del niño con su círculo social
<ul style="list-style-type: none"> El juego herramienta o proceso (Entendido como capacidad innata, que no depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación) 	La investigación plantea tres situaciones didácticas, que son: el juego, el dilema y el cuento para observar cuáles propician más su desarrollo verbal
<ul style="list-style-type: none"> Apropiación del quehacer pedagógico (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M. Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?) 	NA
<ul style="list-style-type: none"> Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir 	NA
<ul style="list-style-type: none"> Resumen Realice un breve resumen del documento consultado 	Investigación que se centra en estudiantes de grado cero de 5 a 6 años de edad del colegio Ramón de Zubiría IED, donde el aprestamiento es un proceso esencial para desarrollar sus habilidades físicas, intelectuales y lingüísticas que tienen como objetivo construir las condiciones para la vida social, participación y la democracia.
<ul style="list-style-type: none"> Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación? 	¿Cómo se ve favorecido el discurso de los niños del grado cero del colegio Ramón de Zubiría IED, a partir de tres situaciones didácticas?

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

Bibliografía completa del documento:	
<p>Título: Saberes y practicas de los docentes de preescolar y primera en relación con la enseñanza de la lectura. Autor: Libia Faride Flórez Castro Año: 2010 Universidad Nacional de Colombia Programa: Facultad de ciencias Humanas Ciudad: Bogotá Tipo de Documento: Tesis de grado</p>	
Nombre de quien realiza la revisión: Johanna Paola Pacheco Rincón	
Fecha: 01 de Diciembre de 2013	
Categorías	Describa de qué manera está presente cada una de las categorías, cite si es necesario.
<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas de la Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes) 	NA
<ul style="list-style-type: none"> • El juego herramienta o proceso (Entendido como capacidad innata, que no depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación) 	El hombre al ir creciendo va desarrollando ciertas habilidades, donde descubre a través de la imitación y la exploración de su habitad. Pág. 62)
<ul style="list-style-type: none"> • Apropiación del que hacer pedagógico (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M. Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?) 	La investigación confirma que las docentes consideran que la formación universitaria mantiene una distancia entre lo declarativo y lo procedimental (Pág. 61) El rol del docente implica un proceso de toma de decisiones antes, durante y después del trabajo en el aula. (Pág. 63) El docente actúe como mediador entre sus estudiantes y el conocimiento. (Pág. 64)
<ul style="list-style-type: none"> • Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir 	NA
<ul style="list-style-type: none"> • Resumen Realice un breve resumen del documento consultado 	Investigación acerca de la importancia que el docente debe permitir o entablar un dialogo de saberes y propiciar espacios de esparcimiento y aprendizaje cómodos y acordes a los intereses de los estudiantes. Al tiempo que el cambio de paradigma pedagógico por parte de las docente de un plantel educativo.
<ul style="list-style-type: none"> • Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación? 	

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

Bibliografía completa:	
Título: El Juego De Rol Como Mediación Para La Comprensión De Emociones Básicas: Alegría, Tristeza, Ira Y Miedo En Niños De Educación Preescolar	
Autor: Ana Geli Figueroa Lucero, Isabel Andrea Guevara Bolaños, Maestría de Educación Universidad Javeriana,	
Año: 2010.	
Nombre de quien realiza la revisión: Ma. Paula Lizarazo	
Fecha:	
Categorías	Describa de qué manera están presentes cada una de las categorías, cite si es necesario.
<ul style="list-style-type: none"> Prácticas de la Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes) 	No es evidente
<ul style="list-style-type: none"> El juego herramienta o proceso (Entendido como capacidad innata, que no depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación) 	<p>La intencionalidad de este estudio es reconocer las posibilidades que tiene el juego de rol para mejorar la interacción y socialización que se presenta entre los infantes dentro de escenarios escolares, permitiendo de esta manera un ambiente más propicio para la realización de los procesos educativos. La relación entre la mediación del juego de rol y el reconocimiento y expresión de emociones básicas en niños de edad preescolar es un aspecto poco desarrollado dentro del ámbito educativo.</p> <p>El juego de rol está ubicado dentro de la gama de los juegos de ficción y es una de las actividades lúdicas más cercanas al niño por su esencia y estructura interna.</p> <p>“Dentro de esta investigación el juego de rol es la mediación que utilizan los niños en la comprensión de cuatro emociones: alegría, tristeza, ira y miedo.</p> <p>Los juegos de rol forman parte de los denominados “juegos de simulación”, que podrían definirse como aquellos juegos que trabajan sobre modelos de realidades sociales complejas trasladadas al nivel de los participantes (Benayas, 1990).</p> <p>En el acercamiento cognitivo, en el juego de rol el niño no responde a las situaciones sociales, sino que por el contrario responde en representaciones sociales que se hacen de la situación. Este tipo de intervención se está dando de manera no individual clasificados como aproximaciones cognitivas y comportamentales (Triana, 1997, p. 93)” P. 37</p>
<ul style="list-style-type: none"> Apropiación del quehacer pedagógico (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M. Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?) 	Si es evidente el reconocimiento como investigadoras docentes y el aporte a la educación formal “Los resultados de este trabajo pueden aportar al desarrollo de una estrategia pedagógica en el campo de las emociones, que sirva como herramienta de trabajo en instituciones educativas, en la formación de formadores de educación infantil; permitiendo así potencializar el desarrollo emocional y cognitivo de los menores en edad preescolar.” P. 14
<ul style="list-style-type: none"> Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir 	
<ul style="list-style-type: none"> Resumen Realice un breve resumen del documento consultado 	La tesis expone el proceso de diseño, implementación y evaluación de un programa de mediación de juego de rol dentro de las prácticas escolarizadas bajo un modelo de investigación cuasi experimental, llevado a cabo con una muestra de niños de preescolar con edades comprendidas entre 4 y 5 años

	dentro de la comunidad educativa de la Institución Educativa Distrital Pablo VI de la localidad de Kennedy de la ciudad de Bogotá, Colombia, con miras a establecer una caracterización exhaustiva de defectos que esta mediación tiene sobre las posibilidades descriptivas y comprensivas de la concordancia y la expresividad emocionales de esta muestra de estudiantes en particular.
<ul style="list-style-type: none"> • Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación? 	No aparece

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

Bibliografía completa:	
<p>Título:El juego como estrategia didáctica en la educación infantil Autor:Ana María Leyva Garzón Año: 2011 Universidad:Pontificia Universidad Javeriana Programa:Licenciatura en Pedagogía Infantil</p>	
Nombre de quien realiza la revisión: Ma. Paula Lizarazo	
Fecha:	
Categorías	Describa de qué manera están presentes cada una de las categorías, cite si es necesario.
<p>1. Prácticas de la Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)</p>	No es evidente
<p>2. El juego herramienta o proceso (Entendido como capacidad innata, que no depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)</p>	<p>Al parecer se podría decir que el juego es un concepto actual que se está trabajando en la educación infantil como herramienta que encamina el aprendizaje, pero vale la pena mencionar que, el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y a las niñas y sus aprendizajes. “El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002, p. 11). También como dice Garvey (1985) (como se citó en Hall) “el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual” (p.12). “se subraya aquí el estudio de los juegos y de los juguetes aporta el conocimiento de una población infantil y de una cultura en general” (p.24).</p>
<p>3 Apropiación del quehacer pedagógico (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M.Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)</p>	No es evidente
<p>4 Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir</p>	
<p>5 Resumen Realice un breve resumen del documento consultado</p>	<p>Investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación</p>

	<p>infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.</p>
<p>6 Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?</p>	<p>En los jardines infantiles se cuestiona al juego como herramienta de aprendizaje en los niños y las niñas en la educación infantil, por lo anterior se formula la siguiente pregunta investigativa ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil?</p>

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

<p>Título: Construcción de herramientas pedagógicas en el preescolar desde la teoría de la educación escuela y pedagogía transformadora Autores: Marco Vinicio Gutiérrez Casas, Sandra Patricia Juvinao García. Año: 2009 Institución: Universidad Santo Tomas. Programa: Maestría en Educación Ciudad: Bogotá. Tipo de documento: Trabajo de investigación</p>	
<p>Nombre de quien realiza la revisión: BELKYS PATRICIA RODRIGUEZ LA TORRE</p>	
<p>Fecha:</p>	
Categorías	Describa de qué manera está presente cada una de las categorías, cite si es necesario.
<p>1. Prácticas de la Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)</p>	<p>El desarrollo de herramientas pedagógicas a través del juego permite optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje y permiten que las aulas de clase se construyan espacios de comunicación que generen la proyección de temores, vivencias y sentimientos. Asimismo, se busca que en las aulas exista una constante participación entre los estudiantes y los docentes, a través de experiencias recurrentes, lo cual permite traer del medio donde se vive la práctica pedagógica y su proyección. Por lo anterior, este trabajo investigativo es un hallazgo en nuestra investigación porque permite que sus referentes teóricos determinen sus categorías del nivel vivencial y pedagógico, que se proyecta en la teoría EEPT que hace hincapié en las estrategias didácticas como herramientas fundamentales en los procesos de enseñanza y aprendizaje.</p>
<p>2. El juego herramienta o proceso (Entendido como capacidad innata, que no en los depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)</p>	<p>Las Herramientas pedagógicas que dentro del aula de clase permiten que el niño adquiera conocimientos a través de su práctica cotidiana, en este caso el juego cumplen una función primordial porque se convierte una herramienta pedagógica para el constante aprendizaje. Ya que permite que el niño se involucre únicamente a través del aprendizaje autentico, es decir el aprendizaje significativo que a su vez es un aprendizaje relacional, es decir comparando y relacionando la información el aprendizaje se hace más efectivo, por ello dicha información está asociada con el placer, en este caso el juego en los niños y niñas se convierte en una herramienta de aprendizaje más segura. Según esta investigación el juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.</p>
<p>3. Apropiación del quehacer pedagógico (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M.Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)</p>	<p>Este trabajo de investigación, permite identificar que los docentes tienen como finalidad primordial, fortalecer las herramientas didácticas y metodológicas de aprendizaje. Aunque los niños de hoy se encuentren inmersos en adquirir información pertinente y no pertinente, se hace necesario que el docente se convierta en un mediador que conoce el entorno del estudiante por medio de su actuación diaria.</p>

<p>4. Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir</p>	<p>(No hay)</p>
<p>5. Resumen Realice un breve resumen del documento consultado</p>	<p>Este trabajo de investigación hace énfasis en que en que los docentes de hoy, no solo tiene como objetivo primordial ante sus estudiantes dictar clases e implementar estrategias didácticas de aprendizaje. Por consiguiente, el docente de hoy permite desarrollar procesos de enseñanza y de aprendizaje de forma efectiva, eficaz, eficiente. Para ello, debe crear en los niños motivación e interés en los diversos procesos de aprendizaje. Según los aportes realizados por el Dr. Giovanni Ianfrancesco en su teoría de Educación, Escuela y Pedagogía Transformadora (EEPT) en su construcción holística, rescata el papel que desempeña el docente a partir de la adquisición de herramientas que faciliten el trabajo en los salones de clase y creando en sus niños interés, expectativas y motivación.</p>
<p>6. Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?</p>	<p>¿Cómo las estrategias didácticas propuestas por la teoría de la Educación Escuela y Pedagogía Transformadora pueden contribuir a la construcción de herramientas pedagógicas para la enseñanza aprendizaje en el nivel pre-escolar?</p>

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

<p>Título: Practicas evaluativas del nivel preescolar en la Institución Educativa “ Silvio Rodríguez “ en la Ciudad de Tunja Autores: Lina Piedad Gómez Salamanca Año: 2011 Institución: Universidad Santo Tomas Programa: Maestría en Educación Ciudad: Bogotá Tipo de documento: Proyecto investigativo de Grado</p>	
<p>Nombre de quien realiza la revisión: Belkys Patricia Rodríguez la torre</p>	
<p>Fecha:</p>	
<p>Categorías</p>	<p>Describa de qué manera está presente cada una de las categorías, cite si es necesario.</p>
<p>Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)</p>	<p>(NO HAY)</p>
<p>Juego (Entendido como capacidad innata, que no en los depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)</p>	<p>(NO HAY)</p>
<p>Educación Formal (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M.Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)</p>	<p>Aunque el primer jardín mundial fue fundado por Friedrich Froebel, en el año 1839. Llamado (Blankenburg), teniendo en cuenta estos datos históricos se puede decir que el cuidado en preescolar es algo antiguo. Por lo anterior, la constitución política de Colombia a partir de 1991 reconoce por lo menos un año en el preescolar y con la ley 115 de 1994 clasifica el pre-escolar como un nivel que se ha constituido a partir de 1997. Momento en el que se reconoció como primer nivel de la educación formal.</p>
<p>Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir</p>	
<p>Resumen Realice un breve resumen del documento consultado</p>	<p>Esta investigación fue realizada a través de una mediación cualitativa con la metodología del estudio de caso único y aporta a los investigadores y docentes del nivel preescolar, pautas acerca de los métodos de evaluación, desde la óptica legal en busca de “como se piensa y cómo se aplica”.</p>
<p>Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?</p>	<p>¿Cómo son las practicas evolutivas del nivel preescolar en la Institución Educativa “Silvio Rodríguez “en la Ciudad de Tunja?</p>

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

<p>Título: Haciendo, jugando, aprendiendo propuesta para el aprovechamiento del tiempo libre en el Jardín Infantil Sol Solecito. Autores: Ayala, Néstor Javier Año: 2010 Institución: Universidad Santo Tomas Programa: Facultad de Cultura Física Ciudad: Bogotá Tipo de documento: Proyecto Investigativo</p>	
<p>Nombre de quien realiza la revisión: Belkys Patricia Rodríguez Latorre</p>	
<p>Fecha:</p>	
<p>Categorías</p>	<p>Describa de qué manera está presente cada una de las categorías, cite si es necesario.</p>
<p>Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)</p>	<p>NA</p>
<p>Juego (Entendido como capacidad innata, que no en los depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)</p>	<p>El tiempo libre en la infancia debe ser una preocupación por parte de la familia y del docente. Por ello, se debe buscar estrategias recreativas que generen diversas formas de vivir y actuar.</p>
<p>Educación Formal (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M.Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)</p>	<p>NA</p>
<p>Otros hallazgos Otros temas que considera pertinentes incluir</p>	<p>NA</p>
<p>Resumen Realice un breve resumen del documento consultado</p>	<p>Este proyecto de investigación desarrolla el tema del uso adecuado del tiempo libre por parte del jardín Infantil Sol Solecito en la ciudad de Bogotá, consistió en aplicar una estrategia recreativa para el fomento de la utilización provechosa del tiempo extraescolar en dicha población.</p>
<p>Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?</p>	<p>¿Cuál es el impacto de un programa de recreación en la comunidad estudiantil Sol Solecito en pro del uso adecuado del tiempo libre extraescolar?</p>

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

<p>Título: Actividades didácticas al aire libre para el fortalecimiento del desarrollo motor en el nivel preescolar Autores: José Rafael Prado Pérez, Lic. Reina Dugarte, Libia Nohemy Prado López Año: 2008 Institución: Universidad de Los Andes, Mérida Programa: Licenciatura en Educación Ciudad: Venezuela Tipo de documento: Revista http://www.efdeportes.com/efd124/actividades-didacticas-al-aire-libre-el-nivel-preescolar.htm</p>	
<p>Nombre de quien realiza la revisión: BELKYS PATRICIA RODRIGUEZ LA TORRE</p>	
<p>Fecha:</p>	
<p>Categorías</p>	<p>Describa de qué manera está presente cada una de las categorías, cite si es necesario.</p>
<p>Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)</p>	<p>NA</p>
<p>Juego (Entendido como capacidad innata, que no en los depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)</p>	<p>NA</p>
<p>Educación Formal (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M.Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)</p>	<p>NA</p>
<p>Otros hallazgos</p>	
<p>Resumen Realice un breve resumen del documento consultado</p>	<p>La presente investigación tuvo como objetivo principal formular un plan de actividades didácticas para el desarrollo motriz, dirigido a los docentes de preescolar del Núcleo Escolar Rural 106 “Santa Rosa”, ubicado en el municipio Tulio Febres Cordero del estado Mérida. El proyecto se realizó bajo la metodología de una investigación de campo de tipo descriptivo. El mismo se cumplió en tres fases: diagnóstico, factibilidad y diseño de la propuesta. La muestra estuvo constituida por cuatro docentes del nivel inicial. Las herramientas utilizadas para la recolección de la información fueron la entrevista cara a cara, conformada por cinco (05) ítems y la guía de observación. El análisis de los resultados reveló que los docentes estimulan muy poco el desarrollo motriz de los niños(as). Por tanto, una la propuesta establecida es la planificación de acciones didácticas al aire libre centradas en el fortalecimiento de las habilidades motrices.</p>
<p>Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?</p>	<p>NA</p>

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción

<p>Título: “El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar” Autores: Delma Olivia Campos Reyes Año: 2004 Institución: Universidad Pedagógica Nacional Programa: Licenciatura en Educación Ciudad: Ciudad del Carmen, Campeche Tipo de documento: tesis</p>	
<p>Nombre de quien realiza la revisión: Belkys Patricia Rodríguez Latorre</p>	
<p>Fecha: 27/11/2013</p>	
<p>Categorías</p>	<p>Describa de qué manera está presente cada una de las categorías, cite si es necesario.</p>
<p>Comunicación Educación (Entendida desde los nuevos roles y nuevas relaciones de profesores y estudiantes)</p>	<p>(No hay)</p>
<p>Juego (Entendido como capacidad innata, que no en los depende de herramientas TIC, e involucra el cuerpo, la creatividad, autonomía e imaginación)</p>	<p>Este proyecto de investigación hace referencia en que el juego es una actividad de gran importancia para el aprendizaje del niño o niña. Según Buhler, el juego es una etapa de evolución total del menor. Por ello, es espontánea y permite el desarrollo de habilidades físicas y psíquicas que se convierte en un medio de aprendizaje en el contexto escolar, sobre los jardines infantiles.</p>
<p>Educación Formal (Se observará si las investigaciones son realizadas por docentes en un intento de sistematizar su experiencia práctica ¿Es evidente el proceso propuesto por M.Kaplún de: Acción – Reflexión – Acción en las tesis revisadas?)</p>	<p>Se detecta en esta tesis que la educación formal en especial en los jardines infantiles, tiene un alto grado de relevancia considerándolo como básico en el aprendizaje, siempre y cuando la docente este presente y esté al tanto del tipo de juego que practican los niños, pues estos deben ser 100% por ciento educativos y adecuados a la edad.</p>
<p>Otros hallazgos</p>	<p>(No hay)</p>
<p>Resumen Realice un breve resumen del documento consultado</p>	<p>La educación escolar es un proceso a través de la cual, los niños y niñas amplían su gama de conocimientos y estas serán útiles en su diario vivir. Por lo anterior, este trabajo de grado hace énfasis a la educación de preescolar como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño o niña y de la importancia del juego en el proceso de adquisición de conocimientos de los niños cuando ingresan al jardín infantil.</p>
<p>Pregunta ¿Cuál es la pregunta/problema de investigación?</p>	<p>¿Cómo el juego se convierte en una estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar?</p>

Elementos de los documentos a revisar que se deben tener en cuenta:

Título

Resumen / Palabras claves

Tabla (índices)

Introducción