ECOSISTEMAS DE APRENDIZAJES PARA LA PRIMERA INFANCIA CON
ENFOQUE DE LUDIFICACIÓN

COORPORACIÒN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÒN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
VILLAVICENCIO, 2015
ECOSISTEMAS DE APRENDIZAJES PARA LA PRIMERA INFANCIA CON
ENFOQUE DE LUDIFICACIÓN

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

LAURA JAZMIN BARRERA PATIÑO
YEIMI NATALIA VELANDIA MORENO
JURI MONCADA BARRERA

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

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

COORPORACIÒN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÒN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
VILLAVICENCIO, 2015
CONTENIDO

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

TABLA 1 Artículo seleccionados de las diferentes bases de datos......................................................... 24
TABLA 2 Formato de rae general........................................................................................................ 28
TABLA 3 Formato de fichas de análisis documental........................................................................... 29
TABLA 4 Número de artículos analizados de las diferentes base de datos................................. 32
TABLA 5 Análisis de los resultados de la revisión documental.......................................................... 33
TABLA 6 El proceso de análisis de los documentos seleccionados en la base de datos .......... 34
TABLA 7 Procedimiento en el proceso de análisis en la revisión documental.............................. 37
TABLA 8 Ingreso a las diferentes bases de datos ubicadas en la biblioteca Rafael García Herreros ................................................................................................................................. 39
TABLA 9 Información completa de los diferentes artículos analizados en las bases de datos .............................................................................................................................................. 41
REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE TEORÍA DEL JUEGO EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA
INTRODUCCIÓN

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

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

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, el juego es la mejor terapia que se puede tener, y un espacio para crear valores así mismo mejora las relaciones interpersonales e-intrapersonales, permite conocernos y conocer al otro, interactuar, seguir normas, solucionar conflictos y principalmente aprender que algunas veces se gana y se pierde,
pero con la convicción que cada derrota es una ganancia, porque impulsa a levantarse y volver a intentarlo, a través del juego se aprende que las actividades de la cotidianidad hacen parte del juego de la vida y así como se forman en edades tempranas muy seguramente lo reflejarán en la vida adulta.

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

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

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

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

Así mismo, el proyecto busca afirmar que los niños y las niñas son prioridad de atención a sus aprendizajes libres y espontáneo que logran a través del juego y se plantea
Que se deben realizar acciones que garanticen a través de la educación un cuidado calificado, acceso a la cultura, deporte y recreación, generación de ambientes seguros y protectores a través de experiencias pedagógicas significativas que generen ecosistemas agradables, sensibles y acogedores.

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

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

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

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

- El juego es parte fundamental en el desarrollo integral del infante porque a través de este, el niño adquiere los hábitos que le ayudan para su vida diaria como: relaciones intra e interpersonales, aprender reglas y seguir instrucciones, desarrollar gustos, disgustos, miedos entre otros. Además el juego no solo debe enfocarse en la parte educativa si no en cada espacio de interacción donde haya pares, espacios de exploración natural donde pueda desarrollar su creatividad e imaginación.

- La documentación abordada por recomendación del asesor no contiene la suficiente información clara y precisa sobre el concepto del juego, se encontraron artículos, enfocados más en el área de economía que de educación.
Los aportes más significativos en el proceso de investigación se mostrarán en los siguientes apartes.

<table>
<thead>
<tr>
<th>NOMBRE DEL ARTÍCULO</th>
<th>AUTORES</th>
<th>PAÍS DE EDITOR</th>
<th>REVISTA</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Una mirada al hombre que juega</td>
<td>Bantula I Janot Jaume</td>
<td>España</td>
<td>Revista de psicología y ciencias de educación</td>
</tr>
<tr>
<td>La pedagogía Waldorf el juego en el jardín de la infancia: una propuesta teórica singular</td>
<td>Quiroga Usecheda Patricia Igelmo Zaldivar</td>
<td>España</td>
<td>Revista Bordón</td>
</tr>
<tr>
<td>La importancia del juego desarrollo infantil psicológico infantil</td>
<td>Damián Díaz, Milagros</td>
<td>Colombia</td>
<td>Revista psicología educativa</td>
</tr>
<tr>
<td>Importancia del juego en la recuperación de los niños hospitalizados</td>
<td>Zelicman Alicia, Reppeto Nora</td>
<td>Argentina</td>
<td>Revista medí latina</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3. JUSTIFICACIÓN

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

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

Es a través del juego que el infante adquiere: su personalidad, desarrolla sus conocimientos, controla sus emociones y sentimientos y a partir de estas inferencias se logra que cada individuo aprenda a conocerce, a identificar sus aptitudes y actitudes para desenvolverse durante su vida adulta.
Por medio del juego los niños logran ser agentes activos en la sociedad; aumentando su autoestima, se muestran más seguros y pierden el miedo o temor a equivocarse, son seres más saludables, estimulan procesos cognitivos, amplían su vocabulario, aprenden y asumen funciones, reconocen al otro ser importante para su crecimiento personal y social, forman hábitos en espacios de diversificación, recreación y esparcimiento para descubrir el mundo que los rodea.

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

4.1. OBJETIVO GENERAL

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

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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

5.1. MARCO TEÓRICO

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

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

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

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

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

A sabiendas que el abordaje a este objeto de estudio, los resultados han sido escasos para definir una teoría explícita, en esta revisión intentamos acercarnos a una definición del juego. Es así que (Bantula I Janot, 2009) dice que “el juego no deja de aprehenderse con facilidad y más aun si esta en aproximación al HOMO LUDENS”.
Así mismo, (Bantula I Janot, 2009) Una mirada al hombre que juega debe hacerse contemplando el juego como una manifestación básica humana, por tanto, su estudio debe abordarse desde una dimensión BIO-PSICO-SOCIAL, modelo que postula el factor biológico, psicológico (pensamiento, emociones, conducta) y los factores sociales que desempeñan un papel significativo de la actividad humana en el contexto de enfermedad o discapacidad. (Echavarria, 2009) Parece un contrasentido saber cuándo está jugando y cuando no y que a su vez le sea tan difícil aprehender el sentido del juego, en su origen, su por qué y su para qué. ¿Qué es el juego? Acción de jugar, correcto. ¿Qué es jugar? Respuesta difícil porque es un término hermenéutico. Claro, sin embargo, que “los límites entre jugar y no jugar están. En el momento en que se desdibujan, el juego desaparece, los protagonistas pueden que los espectadores no siempre saben cuándo están jugando, no hay ambigüedad en ello”. (Bantula I Janot, 2009)

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

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

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

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

La actual estrategia pedagógica de los Agentes educativos y Maestros es insuficiente frente a la demanda de Aprendizaje y necesidades educativas especiales. Así como es deficiente la infraestructura y dotación de espacios, no se cuenta con elementos de ayudas para el aprendizaje ni sistemas de información y se requiere formación complementaria a los agentes educativos y Maestros en Primera Infancia en la comprensión del funcionamiento del cerebro y del juego y la lúdica como elementos fundantes del desarrollo cognitivo de la Primera Infancia.
En la educación la manera como concebimos el proceso de Aprendizaje debe estar ligado a la forma como desarrollamos la práctica cotidiana. La experiencia del Aprendizaje contemporáneo muestra que los niños y niñas que comparten y conviven en espacios de aprendizaje lúdicos, donde le juego es un paradigma consistente y organizado en un conjunto coherente con sus necesidades biológicas, psicológicas y afectivas muestran mayores niveles de logro en los procesos de aprendizaje.

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

6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

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

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

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

2 FASE Juzgar: En esta fase se aborda la búsqueda de material bibliográfico que desarrolla conceptualmente la idea de teoría del juego; se emplea como instrumento una ficha de análisis documental para cada documento analizado.
3 FASE: Actuar: Cada documento analizado se consolida en un instrumento RAE Resumen Analítico Crítico.

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

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

TABLA 1 Artículos seleccionados de las diferentes bases de datos

<table>
<thead>
<tr>
<th>NOMBRE DEL ARTICULO</th>
<th>AUTORES</th>
<th>FECHA DE PUBLICACIÓN</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Del ajedrez al ESTARCRAFT análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos.</td>
<td>OLIVER PÉREZ LA TORRE</td>
<td>2010</td>
</tr>
<tr>
<td>Video jugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación.</td>
<td>GRAMIGNA, ANTIGONZALEZ FARACO, JUAN C</td>
<td>2009</td>
</tr>
<tr>
<td>Kindergartens in cognitive times: imagination as a dialectical relation between play and learning (Jardines de infantes en tiempos cognitivas: la imaginación como una relación dialéctica entre el juego y el aprendizaje)</td>
<td>FLLER MARILIN</td>
<td>2011</td>
</tr>
<tr>
<td>Importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil</td>
<td>DAMIAN DIAZ, MILAGROS</td>
<td>2007</td>
</tr>
<tr>
<td>Tema</td>
<td>Autoras/Autores</td>
<td>Año</td>
</tr>
<tr>
<td>----------------------------------------------------------------------</td>
<td>---------------------------------------------------------------------------------</td>
<td>-----</td>
</tr>
<tr>
<td>Importancia del juego en la recuperación de los niños hospitalizados.</td>
<td>ZELICMAN ALICIA REPPETO NORA</td>
<td>2010</td>
</tr>
<tr>
<td>La pedagogía WALDORF y el juego en el jardín de infancia- una propuesta en teoría singular</td>
<td>QUIROGA UCEDA PATRICIA IGELMO ZALDIVAR</td>
<td>2013</td>
</tr>
<tr>
<td>Aprender jugando: eco y tacto en la aplicación del repertorio verbal de bebes.</td>
<td>LOHR THAISE GIL,MARIA STELLA COUTINHO DE ALCÂNTARA</td>
<td>2015</td>
</tr>
<tr>
<td>Funcionamiento cognitivo: un extractable juego pérdidas y ganancias</td>
<td>OSSA, JULIO CÈSAR</td>
<td>2011</td>
</tr>
<tr>
<td>El lenguaje oral como un elemento integral del juego, oral del</td>
<td>COSTA , DANIA MONTEIRO VIERIA CLAUDIA MARIA MENDEZ</td>
<td>2011</td>
</tr>
<tr>
<td>Título</td>
<td>Autor</td>
<td>Fecha</td>
</tr>
<tr>
<td>----------------------------------------------------------------------</td>
<td>----------------------------------------------------------------------</td>
<td>---------</td>
</tr>
<tr>
<td>lenguaje as integral componente del juego</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños</td>
<td>VILLALOBOS MARÍA EUGENIA</td>
<td>2009-07-12</td>
</tr>
<tr>
<td>Una mirada al hombre que juega</td>
<td>BANTULA I JANOT Y JAUME</td>
<td>2009</td>
</tr>
<tr>
<td>Exploraciones a cerca de la construcción de significados en el juego infantil</td>
<td>CORREIA, MONICA F. B. MEIRA, LUCIANO R.L</td>
<td>2008</td>
</tr>
<tr>
<td>El juego en espacios abiertos</td>
<td>STILMAN DE MEN MONICA</td>
<td>1990</td>
</tr>
</tbody>
</table>
6.3. INSTRUMENTOS

TABLA 2 Formato de rae general

<table>
<thead>
<tr>
<th>I. TITULO</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>II. AUTORES</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>III. EDITORIAL</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>IV. FECHA</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>V. PALABRAS CLAVES</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>VI. DESCRIPCION.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>VII. FUENTES</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>VIII. CONTENIDO</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>IX. METODOLOGIA</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
X. CONCLUSIONES

XI. AUTORES DEL RAE

TABLA 3 Formato de fichas de análisis documental

<table>
<thead>
<tr>
<th>FICHAS DE ANÁLISIS DOCUMENTAL</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Título</td>
</tr>
<tr>
<td>Autores</td>
</tr>
<tr>
<td>Institución</td>
</tr>
<tr>
<td>Fuente</td>
</tr>
<tr>
<td>Año</td>
</tr>
<tr>
<td>----------------------------</td>
</tr>
<tr>
<td>Ciudad/ país</td>
</tr>
<tr>
<td>Resumen</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusiones</td>
</tr>
<tr>
<td>Bibliografía</td>
</tr>
<tr>
<td>Fecha de elaboración</td>
</tr>
</tbody>
</table>
6.4. PROCEDIMIENTO

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

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

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

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

1) Bases de datos EBESCO HOST se seleccionaron 5 artículos
2) Bases de PSICODOC se seleccionaron 10 artículos
3) Bases PROQUEST se seleccionaron 2
4) Bases VIRTUALPRO se observó un video a cerca de la teoría del juego por medio de fórmulas matemáticas

TABLA 5 análisis de los resultados de la revisión documental

<table>
<thead>
<tr>
<th>N° DE ARTÍCULOS</th>
<th>CONCEPTO DE LA TEORÍA DEL JUEGO</th>
<th>APORTACIONES TEÓRICAS</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>64%</td>
<td>32%</td>
<td>4%</td>
</tr>
</tbody>
</table>

La presente gráfica nos muestra:

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>PROCESOS DE ANALISIS</th>
<th>Porcentaje</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>ELABORACION DE LOS RAE</td>
<td>49%</td>
</tr>
<tr>
<td>FICHAS DE ANALISIS</td>
<td>48%</td>
</tr>
<tr>
<td>RAE GENERAL</td>
<td>3%</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

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

1. Que existe diversidad de conceptos sobre este tema, aunque cabe resaltar que no hay un concepto tal que lo defina, por ende consideramos según lo expuesto por los diferentes autores que el juego es el pilar fundamental en el desarrollo integral de la primera infancia y es a través de él que se logra el proceso de exploración, primero consigo mismo y posteriormente con el medio que lo rodea, ejerciendo diferentes roles que ejecuta por medio de la imitación de su contexto familiar, educativo y finalmente social.

2. Es a través del juego que el infante adquiere su personalidad, desarrolla sus conocimientos, controla sus emociones y sentimientos, con éste se logra que cada individuo aprenda a conocerse, a identificar sus actitudes y aptitudes para desenvolverse durante su vida adulta.

3. El juego se vuelve una herramienta fundamental que puede aplicar el docente en el aula de clase ya que el desarrolló y aprendizaje de los niños depende de la estrategias que se manejen.
9. RECOMENDACIONES

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

✔ Realizar un técnica de desarrollo para contar con información y herramientas que planteen objetivos claros y acciones sólidas en favor de la infancia en cuanto a evaluar sus aprendizajes con el fin de proyectar una gestión a futuro más contundente con el fin de avanzar de forma significativa en la garantía y ejercicio de una educación de calidad para los niños y niñas

✔ Hacer énfasis en el diagnóstico inicial que identifique sus capacidades y talentos naturales, en el desarrollo de perfiles de aprendizaje de los niños y niñas que permita ampliar las estrategias de atención y desarrollo de habilidades psicoafectivas que logren potenciar el optima desarrollo de la capacidad neuronal ya instalada en cada uno de los niños y niñas.
10. ANEXOS

TABLA 7 Procedimiento en el proceso de análisis en la revisión documental
Bases de datos electrónicas

¿Cómo ingresar?

- Si está dentro de las instalaciones de la Universidad, acceda a Ebsco Host, ProQuest, Psicodoc, y Joi vu
- Si está fuera de la Universidad, acceda a ProQuest, Psicodoc, y Joi vu

Si desea información adicional sobre los recursos electrónicos, diríjase a la sección "Referencia virtual".

EBSCO: Es una base de datos que ofrece textos completos, índices y publicaciones periódicas académicas de áreas de la ciencia y las humanidades. Sus colecciones están disponibles en EbscoHost, un poderoso sistema de referencias en línea.

ProQuest: Contiene más de 11.000 títulos de revistas y publicaciones en diversas disciplinas, más de 400 periódicos, libros, conferencias, datos de citas y referencias a fuentes de información. Acceso a la base de datos.

Psicodoc: Base de datos especializada en Psicología y disciplinas afines EN ESPAÑOL. En Psicodoc se incluyen las publicaciones de revistas científicas, conferencias y libros, procedentes de España y América Latina desde 1975 hasta la actualidad. En Psicodoc hay más de 8,000 títulos, 150 idiomas, 2,000 artículos completos, 1,000 actas de congreso, 1,500 libros completos, 450 monografías. En Psicodoc las siguientes áreas: Área de Educación, Área de Trabajo y Empresa, Área de la Salud, Área de la ciencia, Área de la ciencia y tecnología, Área jurídica.

Vílex: Es una Base de Datos Bibliográfica jurídica con contenidos de legislación, jurisprudencia y doctrina. Ofrece más de 5,000 títulos, más de 1,000 datos de citas y referencias a fuentes de información. Acceso a la base de datos.
### TABLA 8

Ingreso a las diferentes bases de datos ubicadas en la biblioteca Rafael García Herreros

<table>
<thead>
<tr>
<th>Sistema único de autenticación</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Otros medios de autenticación**

- Para poder ingresar a las aplicaciones necesitamos conocer la clave de clave institucional (UNIMINUTO) y el correo electrónico para autenticar y administrar la búsqueda.
- Para administrativos: informatic@uniminuto.edu.co

**Ingreso al sistema web UNIMINUTO**

- **Correo Electrónico:** usuario5@uniminuto.edu.co
- **Contraseña:** ************

**Buscar**

Para búsqueda avanzada y por título consulte el siguiente enlace:

- [Portal de Búsqueda Avanzada](https://uniminuto.edu.co/)

### Resultados de la búsqueda: 1 a 20 de 165

1. **Nash, el último fundador de la teoría de juegos, y la evolución del concepto de equilibrio**
   - **Título:** Nash, el último fundador de la teoría de juegos, y la evolución del concepto de equilibrio
   - **Autor:** Jorge M. Documento de Trabajo, 2015, Issue 572, p. 29-26, 12p. Lenguaje: Español
   - **Resumen:**

2. **Contract pricing evaluation of distributed generation: a game theory approach.**
   - **Título:** Contract pricing evaluation of distributed generation: a game theory approach.
   - **Autor:** Lucas, Jordi. Documento de Trabajo, 2015, Issue 572, p. 29-26, 12p. Lenguaje: Español
   - **Resumen:**

3. **La teoría de juegos conductual, el dilema del viajero alternativo y la maximización de pagos.**
   - **Título:** La teoría de juegos conductual, el dilema del viajero alternativo y la maximización de pagos.
   - **Autor:** Mono, Esteban. Documento de Trabajo, 2015, Issue 572, p. 29-26, 12p. Lenguaje: Español
   - **Resumen:**

---

**Nota:** Los enlaces son solo de referencia y pueden no funcionar en el contexto actual del sistema.
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS “UNIMINUTO”
VICERRECTORÍA REGIONAL LLANOS
TABLA 9 Información completa de los diferentes artículos analizados en las bases de datos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Bases de datos</th>
<th>Artículos científicos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>EBESCOHOST</td>
<td>(Latorre, 2012.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(Gramigna Anita, 2009.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(Marilyn, 2011.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(Milagros, 2007.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(Zelicman Alicia, 2010.)</td>
</tr>
<tr>
<td>PSICODOC</td>
<td>(Quiroga Uced, 2013)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(Lohr Thaise, 2015)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(Maria Consuelo Saiz, 2012)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(Cesar, 2011)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(Dania Monteiro Veira, 2011)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(Eugenia, 2009)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(Janot, 2009)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(Correia Monica, 2008)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(Stilman de Men, 1990)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Tabla 10  Resumenes analíticos críticos (RAE), general y de los diversos artículos

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

**XVIII. FUENTES**


**XIX. CONTENIDO**

Palabras claves
Introducción
Resumen
Abstract
Objetivo
Marco legal
Conclusiones

**XX. CONCLUSIONES**

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

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

**XXI. AUTORES DEL RAE**

Barrera Patiño Laura
Moncada Barrera Jury
Velandia Yeimy Natalia
Este artículo presenta una investigación acerca dos aspectos constitutivos de construcción de significados, no ámbito de brincadeira infantil. Tematizamos esta perspectiva histórico-cultural, a partir de ofrecer ejemplos y criterios de análisis de dinámica propia y construcción de significados. Estos aspectos interdependientes de dinámica de construcción de significados son propósitos: a motivación exploratoria, materialidades, narrabilidades, dialogicidades, abreviación y auto regulaciones.
<table>
<thead>
<tr>
<th>XXX. CONCLUSIONES</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Según lo analizado por este artículo se logró concluir que el juego es un elemento fundamental para los niños porque a través de él adquieren y construyen aprendizajes significativos para la vida, donde el entorno es un factor esencial para que los niños y niñas adquieran aspectos o conductas positivos o negativos que se van a ver reflejadas en su diario vivir.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>XXXI. AUTORES DEL RAE</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Barrera Patiño Laura</td>
</tr>
<tr>
<td>Moncada Barrera Jury</td>
</tr>
<tr>
<td>Velandia Yeimy Natalia</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>XXXII. TITULO</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>ESPACIO ABIERTO DE EDUCACION INFANTIL: LUGAR PARA BRINCAR Y DESENVOLVERSE.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>XXXIII. AUTORES</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>- Luana Santos Raymundo,</td>
</tr>
<tr>
<td>- Ariane Kuhnen,</td>
</tr>
<tr>
<td>- Lia Brioschi Soares</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>XXXIV. EDITORIAL</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>No aplica</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>XXXV. FECHA</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>12/09/2015</td>
</tr>
</tbody>
</table>
XXXVI. PALABRAS CLAVES
Psicología ambiental, métodos de observación, comportamiento de brincar.

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

XXXVIII. FUENTES

10.5752/P.1678-9563.2010V16N2P251

XXXIX. CONTENIDO
Introducción
Palabras claves
Resumen
Abstract
Objetivo
Conclusiones

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

XLI. AUTORES DEL RAE
Barrera Patiño Laura
Moncada Barrera Jury
Velandia Yeimy Natalia
<table>
<thead>
<tr>
<th>XLII.</th>
<th>TITULO</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>UNA MIRADA A I HOME QUE JUEGA.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>XLIII.</th>
<th>AUTORES</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Jaume Bauntalá</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>XLIV.</th>
<th>EDITORIAL</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>No aplica</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>XLV.</th>
<th>FECHA</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>27/09/2015</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>XLVI.</th>
<th>PALABRAS CLAVES</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>juego, lúdica,</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

XLVIII. FUENTES

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

XLIX. CONTENIDO

Resumen
Introducción

L. CONCLUSIONES

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

LI. AUTORES DEL RAE

Barrera Patiño Laura
Moncada Barrera Jury
Velandia Yeimy Natalia

LII. TÍTULO
El objetivo de este artículo es abordar este tipo de cuestiones, a través de un análisis comparativo de la significación de juegos tradicionales y videojuegos populares. Los fundamentos teórico/metodológicos del trabajo se encuentran en la historia del juego, la teoría del diseño de juegos y la teoría de la significación del videojuego. Los resultados revelan elementos distintivos significativos entre los juegos tradicionales y algunos de los videojuegos más populares, y permiten verificar el interés de los videojuegos.

La representación de la guerra: ajedrez vs. «Starcraft»

Consideraciones finales (discusión)

El texto permite observar que con una base de los juegos tradicionales se permitió una evolución de los videojuegos y así tomarlos como una herramienta útil para el desarrollo mental motor del ser humano, llevado de la mano de las situaciones cotidianas a la ficción algo llamativo para el ser humano.
humano. Los juegos siempre nos han estado diciendo cosas interesantes sobre nosotros mismos, sobre nuestro mundo y nuestras relaciones con el mismo; el problema era, simplemente, que hasta hace poco tiempo no nos habíamos preocupado mucho de «escucharlos». es el momento de aprender el lenguaje a través del que los juegos nos hablan.

<table>
<thead>
<tr>
<th>LXI.</th>
<th>AUTORES DEL RAE</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Laura jazmín Barrera</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Jury Moncada Barrera</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Yeimy Natalia Velandia Moreno</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>LXII.</th>
<th>TITULO</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>VIDEO JUGANDO SE APRENDE: RENOVAR LA TEORÍA DEL CONOCIMIENTO Y LA EDUCACIÓN</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>LXIII.</th>
<th>AUTORES</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>GRAMIGNA, ANITAGONZÁLEZ-FARACO, JUAN C.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>LXIV.</th>
<th>EDITORIAL</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>no</td>
<td>aplicable</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>LXV.</th>
<th>FECHA</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>12/08/2015</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>LXVI.</th>
<th>PALABRAS CLAVES</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>videojuego, multimedialidad, aprendizaje, educación, construcción del conocimiento, pensamiento lúdico</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>LXVII.</th>
<th>DESCRIPCIÓN</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>EN ESTE ARTÍCULO SE REFLEXIONA SOBRE LA RELACIÓN DEL JUEGO CON EL DESARROLLO COGNITIVO Y LOS PROCESOS EDUCATIVOS EN UN TIEMPO DE PROFUNDOS CAMBIOS TECNOLÓGICOS</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
LXVIII. FUENTES


LXIX. CONTENIDO

1. Juegos, juguetes y videojuegos
   1.1. Juego y tecnología
   2. Videojuegos, conocimiento y educación
      2.1. Universo lúdico y pensamiento narrativo
   3. Narraciones multimediales
      3.1. Fábulas antiguas, historias postmodernas
   4. El video pensamiento lúdico

LXX. CONCLUSIONES

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

LXXI. Autores del RAE

LAURA JAzmín BARRERA
YURI MONCADA BARRERA
YEIMY NATALIA VELANDIA MORENO

LXXII. TITULO

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOLÓGICO INFANTIL
Niños con síndrome de Down, desarrollo cognoscitivo, formas de evaluación, tratamiento psicológico a través del juego y la actividad motora.

El juego es tema de interés tanto para niños normales como para niños con síndrome de down como herramienta indispensable para desplegar el desarrollo psicológico de los niños y como elemento indispensable del proceso de enseñanza-aprendizaje. en este estudio se presenta la intervención psicológica de dos niños con síndrome de Down utilizando el juego y los juguetes como elementos indispensables entre otros, para mejorar y avanzar en su desarrollo psicológico.

<table>
<thead>
<tr>
<th>LXXXII. AUTORES</th>
<th>MILAGROS DAMIÁN DÍAZ</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>LXXIV. EDITORIAL</td>
<td>no aplica</td>
</tr>
<tr>
<td>LXXV. FECHA</td>
<td>12/08/2015</td>
</tr>
<tr>
<td>LXXVI. PALABRAS CLAVES</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>LXXVII. DESCRIPCIÓN.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>LXXVIII. FUENTES</td>
<td>Psicología educativa. dic2007, vol. 13 i ssue 2, p133-149. 17p. 4</td>
</tr>
<tr>
<td>LXXIX. CONTENIDO</td>
<td>Introducción, método, aparatos y materiales, procedimiento, resultados</td>
</tr>
<tr>
<td>LXXX. CONCLUSIONES</td>
<td>En este artículo muestra un proyecto, el juego es tema de interés tanto para niños normales como para niños con síndrome de Down como herramienta indispensable para desplegar el desarrollo psicológico de los niños y como elemento indispensable del proceso de enseñanza-aprendizaje.</td>
</tr>
<tr>
<td>LXXXI. AUTORES DEL RAE</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Sección</td>
<td>Contenido</td>
</tr>
<tr>
<td>---------</td>
<td>-----------</td>
</tr>
<tr>
<td>LXXXII. TITULO</td>
<td>REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE TEORÍA DEL JUEGO EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| LXXXIII. AUTORES | Barrera Patiño Laura  
Moncada Barrera Jury  
Velandia Yeimy Natalia |
| LXXXIV. EDITORIAL | No aplica |
| LXXXV. FECHA | 20/09/2015 |
| LXXXVI. PALABRAS CLAVES | Diversidad, primera infancia, lúdica, hermenéutico, innato, desarrollo, inclusión, imitación. |
| LXXXVII. DESCRIPCIÓN | Trabajo como opción de grado para optar al título de licenciadas en pedagogía infantil |
| LXXXVIII. FUENTES | No aplica |
| LXXXIX. CONTENIDO | El presente informe tiene como objetivo general contribuir con referentes conceptuales en la construcción de referentes teóricos al macro proyecto de la vicerrectora regional llanos de... |
UNIMINUTO denominado “ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia desde el enfoque de la ludificación; y como objetivos específicos se quiere 1. Desarrollar el análisis referencial de literatura especializada en el concepto de la teoría del juego verificando su importancia para el desarrollo de planes y estrategias que aborden la Primera Infancia. 2 Aportar referentes conceptuales al desarrollo de una estrategia de formación docente en Primera Infancia para el abordaje pedagógico de los procesos de aprendizaje desde el enfoque de Ludificación y Pedagogía Praxiologica y 3 consolidar informe para la socialización de la revisión documental.

XC. METODOLOGIA

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

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

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

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

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

XCI. CONCLUSIONES

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

BIBLIOGRAFÍA


