

RAE

TITULO	Compilación de 14 RAE Alrededor del juego: Investigaciones de Pregrado de la Universidad Pedagógica a Nacional elaborados entre los años 1999 al 2010.
AUTOR	Andrea Carolina Valencia Ortiz
FECHA	13 junio
PALABRAS CLAVE	Juego, RAE, Estrategia pedagógica, Juegos de rol, Juego Semiótico, Estrategia, Creatividad, Lúdica, Metodología, Juego Literario, Juego Tradicional.
DESCRIPCION	Trabajo de Grado para optar el titulo de licenciada en Educación Preescolar para la Primera Infancia.
FUENTES	25 Fuentes Bibliográficas
CONTENIDO	<p>El documento inicia con una introducción donde se investiga en la universidad pedagógica nacional aproximadamente 14 RAE los cuales se enfocan en el Juego a continuación se nombraran los RAE y se realizara una breve explicación en general:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Los juegos tradicionales, populares y de calle como fomento de la identidad nacional.2. El juego como estrategia pedagógica para construir valores en niños del nivel preescolar.3. Jugando con creatividad, estrategia curriculares a través de la lúdica para el desarrollo de la creatividad motriz.4. Juego de percepción visual como estrategia pedagógica para desarrollar operaciones de pensamiento En niños de 4 a 6 años.

5. Aviones de papel que expresan reconocimiento del sujeto en acción a través del juego semiótico.
6. El juego dramático para el desarrollo de la expresión y la creatividad.
7. Juego de mesa, estrategias didácticas para la resolución de problemas.
8. Experiencia con juegos de mesa que le dan la posibilidad al niño de acercarse de una manera más dinámica a las matemáticas.
9. El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la atención y la memoria.
10. La formas jugadas, una estrategia didáctica para el mejoramiento de las habilidades básicas motoras en la etapa de preparación inicial el niños de 5 y 6 años.
11. Generación de dinámicas de convivencia y resolución de conflictos a través de la producción textual promovida por los juegos literarios.
12. La hormiga y el fénix fortalecimiento de las dimensiones sociales en niños de 9 a 11 años desde los juegos tradicionales.
13. El juego entre la libertad y la escolarización.
14. Acercarse a la escritura mediante el juego dramático.

Los RAE que se presentaron anteriormente son metodologías que se implementan para el desarrollo integral de los niños y niñas.

INVESTIGACION	Investigación de corte cualitativo
CONCLUSIONES	Los 14 RAE anteriormente mencionados contribuyen al desarrollo biopsicosocial de la primera infancia.
AUTOR	Andrea Carolina Valencia Ortiz

**COMPILACION DE 14 RAE ALREDEDOR DEL JUEGO: INVESTIGACIONES
DE PREGRADO DE LA UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
ELABORADOS ENTRE LOS AÑOS 1999 AL 2010.**

ANDREA CAROLINA VALENCIA ORTIZ

**Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en educación para la
Primera Infancia**

**Director
Martha Patricia Mejía Pachón
Magíster en Educación**

**UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA, SEDE BOGOTÁ
FACULTAD DE EDUCACIÓN
2012**

*Este trabajo se lo dedico a mis padres hombre y mujer de sabiduría,
a mi directora de tesis martica,
a la directora de programa sin ella no hubiera sido posible
a mis familiares por siempre serán mi fuente de inspiración
y al hombre de mis sueños y de mi vida Leonardo padilla.*

INTRODUCCION

Con este proceso de formación en investigación, se pretendió incursionar en uno de los diseños metodológicos de la investigación cualitativa, generándose el proceso que a continuación se describe.

El presente trabajo expone un corto ejercicio que se aproxima a la revisión documental abordado desde la consulta de 14 RAE, organizado en rejillas que recogen la información, describiéndola con sus respectivos referentes de dónde fue estudiada la información que en cada uno reposa.

De igual manera dicha rejilla permitió encontrar puntos de convergencia entre lo observado y el interés que motivó la consulta de estos documentos.

En este sentido, se desarrolla un segundo cuadro que condensa las categorías que emergieron del cuadro inicial, con su respectiva descripción y fundamentadas en unos referentes teóricos que a su vez dan paso a las conclusiones del trabajo enmarcadas en una tercera rejilla, permitiendo así su comprensión.

CUADRO PARA LA ORGANIZACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DOCUMENTAL

El siguiente cuadro tiene como fin organizar la información recogida en 14 RAE, del tema elegido como esbozo de una revisión documental, contando con la descripción de cada uno y encontrando los ejes de conversión en referencia al juego interés de la indagación.

ORGANIZACIÓN DE LOS TEMAS	DESCRIPCIÓN DE LOS TEMAS	EJES DE CONVERSIÓN	AUTORES CITADOS
<p>LOS JUEGOS TRADICIONALES, POPULARES Y DE CALLE COMO FOMENTO DE LA IDENTIDAD NACIONAL.</p>	<p>Reconocimiento de las virtudes del juego y más concretamente de los juegos tradicionales populares y de calle de manera que permitan fomentar la identidad nacional por medio del financiamiento, los principios fundamentales consagrados en la constitución política colombiana como lo son: la democracia, la participación, y el respeto a la diversidad.</p>	<p>El juego.</p>	<p>Bernal Ruiz, Javier Alberto. Capera Sánchez, Alexander.</p>
<p>EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA CONSTRUIR VALORES EN NIÑOS DEL NIVEL PREESCOLAR.</p>	<p>El juego como estrategia pedagógica donde se desarrolla el juego de roles en los niños, este se caracteriza por la espontaneidad, la libertad para actuar dando un nuevo sentido a los objetos.</p>	<p>El juego Estrategia</p>	<p>Boggino, Norberto</p>

<p>JUGANDO CON CREATIVIDAD “ESTRATEGIAS CURRICULARES A TRAVES DE LA LUDICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ”</p>	<p>Educar personas creativas a nivel motriz</p>	<p>Tipos de juego Creatividad lúdica Estrategia</p>	<p>Conde, Jose Luis Viciana, Virginia GonzalezQuitian ,Carlos A.</p>
<p>JUEGO DE PERCEPCION VISUAL COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA DESARROLLAR OPERACIONES DE PENSAMIENTO EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS.</p>	<p>A medida que los niños van creciendo van obteniendo preferencias visuales Estas se acumulan en la memoria y los educando empiezan a interesarse por cosas nuevas, que surgen de las experiencias.</p>	<p>Juego estrategia</p>	<p>Kar,Binod C</p>
<p>AVIONES DE PAPEL QUE EXPRESAN RECONOCIMIENTO DEL SUJETO EN ACCION A TRAVES DE UN JUEGO SEMIOTICO.</p>	<p>Juego semiótico con aviones de papel, para reconocer las conductas motrices de los sujetos en acción.</p>	<p>juego</p>	<p>Bosso, Henry Chalaquier, Claude</p>
<p>EL JUEGO DRAMATICO PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESION Y LA CREATIVIDAD</p>	<p>El juego dramático para el desarrollo de la expresión y la creatividad permite que los niños vivencien situaciones significativas que aportan al desarrollo de su capacidad creadora y comunicativa.</p>	<p>juego juego dramático</p>	<p>Acha, Juan Adahir, Jhon Berger, Ivonne Betilde, Ana Calle, Liliana</p>
<p>JUEGO DE MESA ESTRATEGIAS DIDACTICAS</p>	<p>Este proyecto pedagógico investigativo</p>	<p>Juego Estrategia</p>	<p>Das, Jagannath Prasad Kar, Binod C</p>

<p>PARA LA RESOLUCION DE PROBLEMAS.</p>	<p>consiste en diseñar, implementar un programa pedagógico basado en la planificación cognitiva que a través de los juegos de mesa favorezcan la adquisición de estrategias para la resolución de problemas.</p>		<p>Santrock, John ZubiriaZamper, Julian</p>
<p>EXPERIENCIA CON JUEGOS DE MESA QUE LE DAN LA POSIBILIDAD AL NIÑO DE ACERCARSE DE UNA MANERA MAS DINAMICA A LAS MATEMATICAS.</p>	<p>Este juego tiene un propósito de permitir al niño la construcción del concepto del número de una manera placentera y significativa teniendo como apoyo los juegos de mesa.</p>	<p>El juego</p>	<p>Hetzer, Hildergar</p>
<p>EI JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL FORTALECIMIENT O DE LA ATENCION Y LA MEMORIA.</p>	<p>Propuesta de estrategias ludo pedagógica con el fin de fortalecer los procesos primarios de atención y memoria, que tiene como finalidad Identificar elementos psicológicos que intervienen en el aprendizaje y apreciar la madurez del niño para aprender a leer y escribir</p>	<p>Juego Estrategia</p>	<p>Boggino, Norberto Brites De Avila, Gladis Almoño De Jenichen, Ligia Lieury, Alain Muna, Eric</p>

<p>LAS FORMAS JUGADAS, UNA ESTRATEGIA DIDACTICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS HABILIDADES BASICAS MOTORAS EN LA ETAPA DE PREPARACION INICIAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 Y 6 AÑOS</p>	<p>Propuesta pedagógica como estrategia didáctica en la cual se dará a conocer aportes y alternativas de solución para el mejoramiento de las habilidades básicas motoras en la etapa de la preparación inicial en niños y niñas de 5 y 6 años</p>	<p>Juego Estrategia</p>	<p>2 Fuentes las cuales son tesis relacionadas.</p>
<p>GENERACION DE DINAMICAS DE CONVIVENCIA Y RESOLUCION DE CONFLICTOS A TRAVES DE LA PRODUCCION TEXTUAL PROMOVIDA POR LOS JUEGOS LITERARIOS</p>	<p>Se basa en la resolución de conflictos y convivencia en el aula orientada por la producción textual promovida por los juegos literarios.</p>	<p>Juegos literarios Juego</p>	<p>Boggino, Norberto Brites De Avila, Gladis</p>
<p>LA HORMIGA Y EL FENIX FORTALECIMIENTO DE LAS DIMENSIONES SOCIALES EN NIÑOS DE 9 A 11 AÑOS DESDE LOS JUEGOS TRADICIONALES.</p>	<p>Este proyecto sirve para que las niñas y los niños fortalezcan su dimensión social desde los juegos tradicionales, tomando en cuenta que en esta edad es donde inician la integración al mundo social.</p>	<p>Juegos tradicionales Juego</p>	<p>Michelet, Andre</p>
<p>EL JUEGO ENTRE LA LIBERTAD Y LA ESCOLARIZACION</p>	<p>Tiene como propósito una revisión conceptual y un análisis frente al lugar que la escuela le ha otorgado al juego y las implicaciones</p>	<p>Juego</p>	<p>Huizinga, Johan Caillois, Roger Piaget , Jean Vigotsky, Lev Brunner, Jerome Decroly, Ovidio Michelet, Andre Mujina, Valeria</p>

	pedagógicas de ello, esto en aras de propiciar una reflexión que permita comprender en donde se sitúa el valor pedagógico del mismo.		Sheines, Graciela
ACERCASE A LA ESCRITURA MEDIANTE ELJUEGO DRAMATICO.	Lleva a los niños a expresar sentimientos, necesidades, intereses, inquietudes, conocimientos previos, problemas familiares y que ellos los plasme en una hoja de papel con sus propios signos, para así acercarlos a una escritura convencional.	juego juego Dramático	Sheines, Graciela

CUADRO DE CATEGORIAS

De acuerdo con la información recopilada en la revisión teórica inicial, y en coherencia con lo observado en el cuadro denominado organización de los temas, se elabora la siguiente rejilla de categorías que contemplan el interés personal del trabajo que se investiga con su respectiva descripción y teniendo en cuenta los referentes teóricos que se seleccionaron para este trabajo, a partir de los ejes de conversión.

CATEGORIAS	DESCRIPCION	REFERENTE TEORICO
JUEGO	El juego infantil se describe como una actividad placentera, libre y	Juan Fernando

	<p>espontánea, sin un fin determinado pero de gran utilidad para el desarrollo del niño, la importancia que tiene esta en el juego es que potencializa las habilidades de creatividad y espontaneidad.</p>	GómezRodríguez.
CREATIVIDAD	<p>Se entiende por la creatividad como una destreza adquirible, como un rasgo del que participan todos los seres humanos, aunque precise ser cultivada. La capacidad de ser creativo es una mezcla de conocimientos, actitudes y habilidades que se pueden conseguir mediante la práctica.</p> <p>Se trata de hacerse con nuevas ideas, saliendo de las rutas trazadas, por la experiencia para conseguir nuevos productos.</p> <p>Desde la escuela es necesario estimular la creatividad para poder afrontar los retos que hoy se plantean, en los distintos ámbitos de la realidad, dando solución a los nuevos problemas. Educar para la creatividad es una estrategia de futuro.</p>	Petra María Pérez Alonso.
LÚDICA	<p>El conjunto de argumentos y puntos de vista de los autores de jugar de un modo lúdico es una configuración cultural, irrumpe una tradición del que hacer pedagógico en torno al juego y al modo lúdico.</p>	Huizinga , Callois
METODOLOGIA DEL JUEGO	<p>Los contornos de sus nuevos métodos de Educación ya se adivinaban en la experiencia del propio Makárenko. Para educar a todos a la vez, y no a cada uno por separado, debería tener la</p>	Makarenko

	<p>perspectiva necesaria. Debía organizar la vida de tal manera que los propios trabajadores fueran los que llevaran todo lo referente al centro: los edificios, el plan de producción, la distribución de los ingresos, la disciplina, Ellos mismos deberían educarse unos a otros, exigir, subordinarse, respetarse, preocuparse y ayudarse mutuamente.</p>	
JUEGO LITERARIO	<p>La literatura tiene un carácter lúdico, no sólo porque nos entretiene, nos divierte o nos hace vivir fuera de la realidad. La literatura nos descubre mediante el juego con las palabras y las imágenes aquello que llevamos dentro. Es una especie de espejo en el que nos reflejamos, una llave mágica que nos abre la puerta de nuestro mundo interior al contacto con nuevos mundos nunca antes vistos.</p>	Beatriz Eugenia
JUEGO TRADICIONAL	<p>"Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado".</p>	Carmen Cervantes Trigueros, 1998.

CONCLUSIONES

De acuerdo con la información inicial y las categorías emergentes, el resultado de la descripción de los 14 RAE, se presentan las conclusiones en cuanto a los aportes del juego a la educación.

CUADRO DE CONCLUSIONES

TEMAS INDAGADOS Y CATEGORIAS EMERGENTES.	CONCLUSIONES
<p>Los Juegos Tradicionales populares y de calle como fomento de la identidad nacional.</p> <p>Categoría: Juego</p>	<p>Contribuye a la formación de la identidad de una cultura a nivel del contexto en el que se desarrolla el niño. Contribuye también a la transmisión de la cultura y la identidad nacional</p>
<p>El juego como estrategia pedagógica para construir valores en niños del nivel Pre Escolar.</p> <p>Categoría: Juego</p>	<p>A través de las actividades realizadas en el juego se transmiten conceptos como: no mentir, no robar, no hacer daño y ser tolerantes con las distintas formas de pensar.</p>
<p>Jugando con creatividad “Estrategias curriculares a través de la lúdica para el desarrollo de la creatividad motriz.</p> <p>Categoría: Creatividad</p>	<p>A través del juego se estimula la expresión corporal como una manera de dominar el espacio y a la vez la ubicación dentro de éste.</p>
<p>Juego de Percepción Visual como estrategia pedagógica para desarrollar operaciones de pensamiento en niños de 4 a 6 años</p> <p>Categoría: Juego</p>	<p>Contribuye a la educación el desarrollo en los niños de la habilidad direccionada al desempeño que requiere analizar, mediante la percepción de su entorno, de lo que observa, le sugiere, problematiza y resuelve.</p>
<p>Aviones de papel que expresan reconocimiento del sujeto en acción a través de un juego semiótico.</p> <p>Categoría: Juego Semiótico</p>	<p>Permite hacer lecturas del desarrollo motriz de los niños, facilitando la intervención en caso que sea necesario, orientando el desarrollo de esta dimensión.</p>
<p>El Juego Dramático para el desarrollo</p>	<p>En la educación, está orientado el juego</p>

<p>de la expresión y la creatividad.</p> <p>Categoría: Juego Dramático – Creatividad</p>	<p>dramático a fortalecer la interacción con sus pares, a asumir la realidad y a identificar acciones que desempeñan los diferentes actores y profesiones de la vida real.</p>
<p>Juego de Mesa estrategia didáctica para la resolución de problemas.</p> <p>Categoría: Estrategias</p>	<p>Los juegos de mesa desarrollan la habilidad de análisis que es importante en la resolución de conflictos ya que permiten generar una estrategia, tomando en cuenta el entorno, las reglas y la situación.</p>
<p>Experiencias con Juegos de mesa que le dan la posibilidad al niño de acercarse de manera más dinámica a las matemáticas.</p> <p>Categorías: Juego</p>	<p>Los juegos de mesa contribuyen en el área de la matemática a la construcción del concepto del número de una manera lúdica y significativa por medio del análisis axiomático y su respectiva resolución.</p>
<p>El Juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la atención y la memoria.</p> <p>Categorías: Estrategia</p>	<p>Desarrolla la capacidad de recordación y asociación de conceptos situaciones y objetos.</p>
<p>Las formas jugadas, una estrategia didáctica para el mejoramiento de las habilidades básicas motoras en la etapa de preparación inicial en niños y niñas de 5 y 6 años.</p> <p>Categoría: Estrategia</p>	<p>El aporte a la educación radica en la capacidad de crear estrategias que permitan de manera práctica el desarrollo de habilidades motrices.</p>
<p>Generación de dinámicas de convivencia y resolución de conflictos a través de la producción textual promovida por los juegos literarios.</p> <p>Categoría: Juegos Literarios</p>	<p>Su aporte se refleja en que la primera forma para resolver un conflicto a nivel social y humano es la contextualización a través de la comunicación para dar a entender al otro el punto de vista y la situación vivida lo cual se evidencia al poder ser transmitido de una forma oral o escrita. Fortalece la formación en valores.</p>
<p>La hormiga y el fénix fortalecimiento de</p>	<p>El aporte fundamental a la educación</p>

<p>las dimensiones sociales en niños de 9 a 11 años desde los juegos tradicionales.</p> <p>Categoría: Juego Tradicional</p>	<p>radica en el fortalecimiento personal de los individuos para generar un mayor grado de autoconfianza generando seguridad para la toma de decisiones.</p>
<p>El juego entre la libertad y la escolarización.</p> <p>Categoría: Juego</p>	<p>El aporte de este juego en la escolarización radica en la capacidad de permitir la expresión de libertad y de autonomía, mediante este tipo de juegos, fundamento del desarrollo personal en la formación de criterio y del sentido crítico revertido en el desarrollo de la personalidad.</p>
<p>Acercarse a la escritura mediante el juego Dramático.</p> <p>Categoría: Juego Dramático</p>	<p>El juego Dramático permite la libre expresión de realidades para ser plasmadas a través de la escritura de signos y símbolos propios del niño con una intención significativa.</p>

BIBLIOGRAFIA

ACHA, Juan. Educación Artística Escolar y profesional.

ADAHIR, John. 'Pensamiento Creativo

BERGER, Ivonne. Vivir tu cuerpo para la pedagogía del movimiento.

BETILDE, Ana. Análisis Hermenéutica de la concepción de la creatividad.

ZUBIRIA ZAMPER, Julián. Los modelos pedagógicos. Hacia una pedagogía Dialogante Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá, Colombia (2006).

HUIZINGA, Johan , CAILLOIS , Roger , PIAGET, jean , VIGOTSKY, Lev, BRUNNER , Jerome, DECROLY, Ovidio , MICHELET , Andre , MUJINA, Valeria , SHEINES , Graciela.

GRAN ENCICLOPEDIA LAROUSSE. Martin de Riquer de la academia española.1997. Editorial Planeta, S.A., Para la edición Córcega, 273- 279,08008 Barcelona (España).

CALLE Liliana, Expresión Artística infantil, 1994 (pág. 325 y 348).

Www. Educación Inicial. Com

León Barroso, Henar. 2000. JUGUETES Extraído el 1 de Mayo de 2012 desde <http://www.libreriapedagogica.com/CURSOS/JUGUETES/juguetes%20y%20.html>

ACODES. La introducción Integral y sus dimensiones Bogotá, 2003-

BERNAL RUIZ, Javier Alberto, Juegos de Calle; Editorial Barcelona, España 2003.

CAPERA SANCHEZ, Alexander, Proyecto Curricular Juegos Tradicionales de las Comunidades negras del pacifico Nariñense, Universidad Pedagógica Nacional Bogotá, 2003.

BOSSO, Henry y CHALAQUIER, Claude, el expresionismo corporal; Editorial Martínez Roca, Barcelona, España 1996.

GRUPO RICOLAS, El libro de los aviones de papel plegado, Editorial alianza, Madrid España 1998.

HETZER. Hildergar .Editorial kapelusz el Juego y los Juguetes. Buenos Aires Argentina (1978)

CONDE, José Luis. VICIANA, Virginia .1997

Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas, GONZALEZ QUITIAN, Carlos A, Creatividad como proyecto Educativo en Colombia.