

ESTUDIO BIBLIOMÉTRICO SOBRE JUEGO EN BIBLIOTECAS PÚBLICAS Y UNIVERSITARIAS EN PEREIRA Y SU USO EN LA PEDAGOGÍA INFANTIL

FANNY MARCELA DÍAZ GIRALDO
ÁNGELA NATALIA OROZCO HOYOS

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
2010

ESTUDIO BIBLIOMÉTRICO SOBRE JUEGO EN BIBLIOTECAS PÚBLICAS Y
UNIVERSITARIAS EN PEREIRA Y SU USO EN LA PEDAGOGÍA INFANTIL

FANNY MARCELA DÍAZ GIRALDO
ÁNGELA NATALIA OROZCO HOYOS

Trabajo de grado para optar al título de licenciadas en Pedagogía Infantil.

DIRECTOR CO- INVESTIGADOR

GERARDO TAMAYO BUITRAGO
Profesional en ciencias del deporte y la recreación
Magíster en comunicación educativa

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
2010

TABLA DE CONTENIDO

2. OBJETIVOS	8
2.1 GENERAL.....	8
2.2 ESPECÍFICOS.....	8
3. MARCO REFERENCIAL	9
3.1 MARCO CONCEPTUAL	9
3.2 MARCO DE ANTECEDENTES.....	9
3.3 MARCO TEÓRICO	11
3.4 MARCO CONTEXTUAL.....	13
4. METODOLOGÍA.....	14
4.1 DISEÑO	14
4.2 POBLACIÓN	14
4.3 MUESTRA	14
4.4 VARIABLES.....	14
4.5 INSTRUMENTO.....	14
5. RESULTADOS	15
6. ANÁLISIS	17
7. CONCLUSIONES.....	18
8. RECOMENDACIONES.....	20
9. BIBLIOGRAFÍA.....	21
10. ANEXOS	23

1. INTRODUCCIÓN

El estudio del estado del arte sobre la bibliografía del juego en las universidades públicas y privadas de la ciudad de Pereira y en las bibliotecas públicas de dicha ciudad, es un ejercicio que proporciona la información actual y oportuna de este campo en la ciudad de Pereira.

El estudio se enmarca dentro de las actividades académicas del grupo de investigación en juego y desarrollo humano de la facultad de educación de la Universidad Tecnológica de Pereira.

En este estudio se propone consultar la bibliografía existente sobre juego y que está a disposición del contexto educativo, ya que las bibliotecas ofrecen el préstamo de libros para los docentes, sin embargo muchas veces por desconocimiento no se les da el uso adecuado.

El tema del juego se ha constituido en algunos contextos de la educación como una estrategia en algunos casos y en un aliciente en otros para la práctica educativa, sin embargo aun en la educación se sigue viendo como un aspecto de poco valor para la aproximación de las áreas de intervención que se ofrecen en el campo escolar.

En este estudio se propone no solo el conocer cuales obras están a disposición en las bibliotecas, sino que también se propone divulgar esa existencia bibliográfica y su posible uso en los contextos educativos.

El estudio es de tipo descriptivo, teniendo en cuenta algunas variables que implican la localización de los textos sobre el juego, el autor, el año de su publicación y la editorial, entre otros. La información será recolectada mediante la utilización de una tabla de Excel, dicha información se analizará para posteriormente crear una base de datos que podrán consultar los profesionales de la educación.

Posteriormente se analizará la relación del estado del arte del juego con su posible uso en las áreas pedagógicas y didácticas especialmente en la básica primaria.

El acercamiento teórico acerca del juego es un proceso que interfiere a quienes están interesados en este campo, sin embargo la comunidad educativa privilegia otros aspectos de la pedagogía, dejando al tema de juego en un nivel precario para su uso y sentido didáctico.

Estas apreciaciones parten inicialmente de la observación directa de las autoras de este estudio, ya que en las asignaturas de prácticas educativas de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, se determina la carencia de la aplicación intencionada del juego en los niños y niñas.

Así mismo se determina desde la misma observación, que las prácticas de juego parecen estar limitadas a las horas de recreo o descanso y que corresponden al carácter autónomo de los niños y niñas, ya que siempre hacen los mismos juegos y los hacen sin ningún control y objetivo por parte de los docentes, muchas veces generando desorden y en algunos casos accidentes, lo que obliga a que la vigilancia docente haga parte de ese momento llamado descanso.

Víctor Pavía, plantea que los juegos surgen de forma natural y que esa misma naturalidad está determinada porque el docente en algún momento enseñó o generó esa práctica para que el juego del patio de recreo sea más fructífera, lo que requiere de la intención docente en espacios por fuera del descanso para conocer esas actividades que los niños y niñas repiten de forma autónoma.¹

Sin embargo, se considera que es menester del mismo docente, conocer acerca de la teoría del juego para su adecuada aplicación en el contexto escolar, que él mismo conozca la existencia de las ofertas teóricas y menús de juegos para diferentes edades y que estos a su vez permitan una práctica adecuada y enriquecedora.

El conocimiento de la teoría del juego está determinado a su vez por la experiencia del mismo juego, dado que quien no ha jugado, difícilmente entenderá y comprenderá los objetivos y aprendizajes que conlleva esa práctica.

Con respecto a esto, el mismo Pavía plantea que el docente deberá estar en la búsqueda y ejercicio constante de encontrar y convertirse en un jugador experto, determinado por el conocimiento amplio de la teoría y de los juegos, de las experiencias que el mismo juego conlleva y de las consecuencias y aprendizajes de la misma práctica.²

Así mismo, en cuanto a la población infantil se refiere, al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y es el juego el que le ofrece la posibilidad de elaborar, por ejemplo, los celos hacia un hermanito en el juego con un osito, al que a veces besa y a veces pega. El juego le aporta las experiencias que responden a las necesidades específicas de las etapas del desarrollo³

¹ PAVÍA, Víctor. El patio en tiempos de reformas educativas. Revista Digital - Buenos Aires - Año 5 - N° 22 – Junio 2000. Disponible en internet: <http://www.efdeportes.com/efd22/elpatio.htm> noviembre 14. 2009.

² PAVÍA, Víctor. Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador. Edit. Noveduc. Buenos Aires. 2006.p 38.

³ MONTOYA, Cabrera. Claudia. Artículo ¿Por qué juegan los niños?. Tomado el de de mayo de 2010 a las 7:17pm. Disponible en: <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0600/606.ASP>

Al jugar el niño aprende, pero también comparte sus experiencias o vivencias y nos presenta lo que está pasando a su alrededor. Y al compartir con él estos momentos de esparcimiento lo estamos ayudando en su proceso de desarrollo y nos estamos conectando con el de forma física y emocional.

En este mismo aspecto de la práctica del niño en situaciones de juego, Jhon Dewey propone la experiencia como un resultado de procesos subjetivos, sin ningún sustento comprobable⁴

Diversos autores a lo largo de la historia han investigado a profundidad el juego, como pauta para el desarrollo integral del niño, es así como la Doctora Marta Ruíz Rossi, plantea que a través del juego y de los juguetes el adulto puede y debe educar al niño. “El juego no puede servir sólo como entretenimiento, sino que ha de brindarle un espacio para la creatividad, la socialización, el aprendizaje y la identificación de roles”.⁵

Por lo tanto para el niño el asunto de jugar es totalmente serio e importante, aparte de hallar placer, el niño puede ir expresando claramente sus pensamientos, sus sentimientos incluso hasta su modo de vivir incluso sus miedos y temores, de un modo inconsciente, y sin ninguna intención, solo busca sentirse bien, pasar un excelente momento y apoderarse de un papel determinado.

Estos aspectos que relacionan el campo del juego con la educación infantil, conllevan a la pregunta de ¿cuál es el estado del arte bibliográfico sobre juego en bibliotecas públicas y universitarias en Pereira y su relación en la básica primaria

Todos los seres humanos en algún momento de la vida tenemos una conducta innata hacia el juego, ya sea con el fin de divertirse, cambiar la rutina, explorar nuevos espacios, objetos, situaciones o roles, entre otros.

Es por esto que el juego a lo largo de la historia se ha convertido en un objeto de estudio para la ciencia, teniendo presente que este se transforma de acuerdo a la edad o necesidad del individuo. Además se ha estudiado la relación del juego con el desarrollo físico e integral del ser humano, su relación con las áreas educativas y sociales y a su vez la influencia de este en el desarrollo de la personalidad de los individuos.

⁴ SCHNNAIDLER, Rolando. Algunas relaciones entre juego y experiencia humana. Cuando invitamos a jugar ¿Qué experiencia nos proponemos vivir con nuestros alumnos?. Educación física y deporte. ¿qué aprendemos a enseñar del juego?. Universidad de Antioquia. 27-1. 2008. P. 74.

⁵ RUIZ. Rossi, Marta. Importancia del juego en la infancia. Citado el 25 de febrero de 2010 a las 4:42 pm. Disponible en: http://www.mensajerodesanantonio.com/messaggero/pagina_articulo.asp?IDX=59

Se tiende a pensar que los niños que se encuentran en la primera infancia son los que más juegan, pero a medida que se va creciendo se sigue jugando con la diferencia que estos juegos son más estructurados y en lo posible poseen un propósito, pero siempre se juega.

El presente estudio se plantea con el propósito de establecer la bibliografía que en relación con el tema de juego, cuentan los docentes de población de básica primaria en la ciudad de Pereira.

La importancia de conocer la existencia de esta bibliografía, radica en la posibilidad en el uso del texto, el conocimiento de las teorías y posibles alternativas en la aplicación del tema de juego desde una intención pedagógica, pues aunque diferentes estudios han concluido positivamente en la importancia del juego en la construcción de la socialización primaria y secundaria, así como en el mejoramiento de la comunicación en todas las edades y la adecuada formación de procesos psicológicos y actitud positiva, se deberá conocer el aporte que en materia de bibliografía se aporta a la comunidad docente de Pereira desde las bibliotecas públicas y universitarias, dado que son las entidades que de manera abierta posibilitan su consulta.

De allí la importancia de la realización de esta investigación, ya que se tiene presente toda la teoría existente en las bibliotecas de las universidades y en las bibliotecas públicas de la ciudad de Pereira, esto con la finalidad que los maestros puedan consultar a diversos autores y apliquen sus teorías en el aula, para que los niños y niñas de las instituciones educativas sigan adquiriendo conocimientos de forma divertida y lúdica, porque no hay nada mejor que aprender jugando.⁶

⁶ Op., cit. Pavía. El patio en tiempos de reformas educativas.

2. OBJETIVOS

2.1 GENERAL

Construir el estado del arte bibliográfico sobre juego en bibliotecas públicas y universitarias en Pereira y su relación con la aplicación didáctica en básica primaria, permitiendo el reconocimiento teórico del juego en el sector educativo.

2.2 ESPECÍFICOS

Identificar la bibliografía sobre juego, existente en las bibliotecas públicas y universitarias en Pereira, con el fin de tener un banco de consulta para posibles estudios relacionados con el juego.

Determinar las fichas bibliográficas de cada publicación, con el fin de establecer las características y preferencias de editoriales, autores, enfoques y fechas, determinando estadísticamente su caracterización.

Establecer la incidencia de publicaciones relacionadas con el tema de juego de cada una de las bibliotecas públicas en Pereira, conociendo así el aporte que cada institución ofrece a la comunidad.

3. MARCO REFERENCIAL

3.1 MARCO CONCEPTUAL

Los aspectos temáticos que se plantean en este estudio se enmarcan principalmente en lo que respecta al proceso metodológico de construcción del estado del arte, en el campo de conocimiento acerca del juego y en el contexto relacionado de este con la pedagogía.

De tal forma que para este estudio se encuentra que la construcción de estado del arte resume y organiza los resultados de investigación reciente en una forma novedosa que integra y agrega claridad al trabajo en un campo específico.⁷

En el marco de la concepción acerca del juego, es pertinente referirse a autores como Huizinga, quien propone que el juego es un aspecto propio del hombre, del ser humano que juega por placer, por búsqueda de su sentido y para ello encuentra su identificación permanente.

Frente al mismo concepto, Winnicott, plantea que el juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando.⁸

Finalmente, para la elaboración de este estudio, se propone la relación del juego desde la pedagogía como la práctica consciente del docente para obtener en la población infantil una adquisición, mejoramiento o afianzamiento de las asignaturas o simplemente como un medio de la aplicación de la educación física en el contexto escolar.

3.2 MARCO DE ANTECEDENTES

A continuación se relaciona algunos foros, investigaciones y trabajos, donde se trata el tema; Del papel tan importante que tiene el juego en la educación, el primero se denomina “La importancia del juego” editada por la revista “digital investigación y educación” #26 Vol. III,⁹ Donde retoman la manifestación que

⁷ GONZÁLEZ, Fabio. Seminario de investigación 1. Escritura del estado del arte. Departamento de ingeniería de sistemas. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá. 2008. P.4

⁸ WINNICOTT. Donald. Realidad y juego. Paidós. España. 2003

⁹ JIMENEZ, Rodríguez. Esmeralda. Revista digital “Investigación y Educación”. Artículo La importancia del juego. Tomado el 19 de julio de 2010 a las 4:30p.m. Disponible en: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_sevilla/archivos/revistaense/n26/26080181.pdf

existe entre la estructura mental y la actividad lúdica. Según Piaget, confirma la evolución del juego que se va dando en los individuos desde los juegos más elementales como lo son los sensorios motrices a los más complejos como los juegos de reglas que tienen muchas normas sociales y morales manejadas durante la edad adulta.

De las primeras funciones de asimilación y acomodación, el niño va desarrollando una estructura cognitiva cada vez más compleja y potente capaz de condicionar. El juego le permite a una persona enfrentar nuevos problemas, donde debe encontrar una solución, buscando un equilibrio entre el mismo y su entorno.

El segundo estudio corresponde a una investigación realizada por Claudia Montoya Cabrera de la ciudad de Chiclayo México para la página web "educación inicial.com," explica como los lazos afectivos en las primeras etapas de vida son determinantes al momento de entablar relaciones sociales en la edad adulta. Según Claudia Montoya "Los niños aprenden a través de la acción; por lo tanto, a medida que van creciendo, necesitan gozar de libertad para explorar y jugar.

El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas"¹⁰, ya que a través del juego los niños expresan sus sentimientos, fantasías, anhelos, vivencias diarias, miedos, o placer, dependiendo del juego que se este llevando a cabo. Por ende el mismo se va preparando para la edad escolar. En esta etapa escolar se comienza a socializar con otros niños y de esta manera van construyendo su propio carácter y personalidad.

La investigación elaborada por la DRA Mercedes María Esteva Bormat, para el instituto central de las ciencias pedagógicas de la republica de cuba. Tuvo como referencia de investigación; el juego, teoría y práctica. De acuerdo a los resultados la DRA Mercedes concluyó que el juego surge y se desarrolla solo bajo la influencia, ya sea intencionada o no intencionada del adulto, ya que según la investigación es el mismo educando el encargado de elevar el potencial educativo, a través de uso de procedimientos pedagógicos para potencializar, llevando al adulto a participar del juego, solo a través de sugerencias, proposiciones y demostración en caso de que se requiera.¹¹

Encargándose así de que los estudiantes puedan alcanzar los logros y objetivos educativos sin dejar atrás las necesidades e intereses de los niños y niñas propiciando su iniciativa y creatividad.

¹⁰ MONTOYA, Cabrera. Claudia. ¿Por qué juegan los niños? Tomado el 27 de julio de 2010 a las 11:37p.m. Disponible en: <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0600/600.ASP>

¹¹ ESTEVA, Bormat. Mercedes M. El juego: teoría y práctica. Tomado el 25 de abril a las 3:48 p.m. Disponible en: <http://www.campus-oei.org/celep/celep2.htm>

3.3 MARCO TEÓRICO

El ampliar el conocimiento y comprender todo lo que le rodea al ser humano ha sido una necesidad innata. Por ende podemos hacer que ese aprendizaje evolutivo y necesario, se pueda dar de una mejor manera. Es solo a través del juego, ya que aunque el ser humano este en edad adulta, la diversión y exponencia de su creatividad siempre será placentero el participar de este.

Se puede decir que el ser humano juega desde que nace, hasta los últimos días de su vida, desde que su cuerpo físico y su estado cognitivo lo permita. El estilo del juego va evolucionando de acuerdo a los objetivos. Estos objetivos varían acorde a la edad y poco a poco de esta manera va fortaleciendo su desarrollo integral.

Se podría decir que el juego hace que lo aprendamos sea algo más significativo motivacional y fácil, ya que por medio del disfrute y deleite de este, aprendemos sin darnos cuenta, y de cierta forma podemos intercambiar conocimientos y experiencias con los demás participantes del juego, vamos ampliando conceptos descubriendo nuevos significados, temas, de una forma divertida.

De acuerdo al artículo publicado por el periódico REGIÓN de la ciudad de Patagonia, Argentina escrita por el profesor Pablo Abreu Hernández donde argumenta “El desarrollo ininterrumpido del hombre, unido a una creciente sociabilización en todas las esferas de la vida, llevaron al surgimiento de formas recreativas, que posteriormente se conocieron con el nombre de JUEGOS.

Estos primero servían como medio de comunicación porque permitían la transmisión de conocimientos de una generación a otra, habilidades de caza, la pesca, el combate y disímiles experiencias. En la medida que la humanidad pasaba de una formación socio- económico a otra, los juegos fueron cambiando, algunos se transformaron teniendo un enriquecimiento de sus elementos técnico-tácticos y otros desaparecieron”¹²

El juego posee una conducta intrínsecamente motivada, aunque por lo regular posee determinadas reglas que deben cumplirse para llevarlo a cabo de forma satisfactoria. Por ello el autor manifiesta que el juego es un sistema ficticio de reglas absolutamente obligatorias pero libremente aceptadas que tienen un fin en sí mismo, que no es material ni utilitario, que se ejerce libremente y aporta al ser humano múltiples sentimientos y experiencias educativas diferentes a las que puede acceder en la vida cotidiana.¹³

¹² ABREU, Hernández. Pedro Pablo. Artículo Animación y recreación turística. Seminario REGIÓN. Del 15 al 21 de abril del 2005. Tomado el 22 de julio de 2010 a las 10: 17 pm. Disponible en: <http://www.region.com.ar/animacion/13.htm>.

¹³ Ibíd.

La licenciada *Lucia Rematal Castro* en su blog, define el juego como una *partición de una situación interpersonal en las cuales se encuentran presentes la expresión, comunicación, emoción, el movimiento y la actividad inteligente*. Por lo tanto “el juego pasa hacer un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, el cual es uno de los objetivos de la intervención educativa”¹⁴. La licenciada en su documento titulado *la importancia del juego en el desarrollo integral infantil*, complementa que si se quiere una mejor sociedad y que esta a su vez sea justa, equitativa y solidaria el punto de partida, será un “niño feliz, explorador, espontáneo, curioso, autónomo capaz de crear situaciones y establecer relaciones a nivel físico cognitivo y social” .

De acuerdo a lo establecido por la licenciada, es de suma importancia que los docentes y padres de familia puedan tomar conciencia de que el juego más que un espacio de sana diversión es una necesidad, tanto para un mejor aprendizaje como para buscar un mejoramiento en el ámbito social. Ya que no es un misterio que los valores han ido desvaneciéndose y los anti valores han ido en aumento, y que el gobierno actual ha demostrado preocupación por este fenómeno y ha anunciado a través del ministerio de educación, que más que mejorar la calidad en la educación se haga más énfasis en cultivar y reforzar los valores y las buenas costumbres que con el pasar del tiempo se han ido perdiendo.

Para la psicopedagoga Gabriela Valdiño la relación juego- escuela es algo compleja, ya que incluye diferentes áreas, como las pedagógicas, institucionales, culturales y social. Y constituye el juego como un ámbito de trabajo o aplicación.

Toma como referencia a Piaget (1990)” establece la clasificación de los juegos a partir de su estructura. Diferencia tres estructuras: el ejercicio, el símbolo y la regla. La característica de los juegos de ejercicio “(...) es la de ejercer las conductas por simple placer funcional o placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes. En el juego simbólico, el símbolo implica la representación de un objeto ausente”¹⁵. Esta representación se sostiene, por un lado a través de la evocación por puro placer, de esquemas conocidos, y por otro, por la

¹⁴ REMATAL, Castro. Lucia. Artículo *Importancia del juego en el desarrollo integral infantil*. Tomado el 24 de julio de 2010 a las 5:08 pm. Disponible en: <http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=1751>

¹⁵ VALIÑO, Gabriela. Artículo *juego y desarrollo cognitivo*. Licenciada en psicopedagogía. Tomado el 24 de julio de 2010 a las 6:33pm. Disponible en: <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/2006/01/la-relacin-juego-y-escuela-aportes.html>

aplicación de estos esquemas a objetos que no le sirven desde la simple adaptación. Es decir, el símbolo se basa en un simple parecido entre el objeto ausente – evocado -el significado-, con el objeto presente –el significante”

Para Piaget “el comienzo de la ficción. Los juegos de reglas son considerados como“(la actividad lúdica del ser socializado. Son juegos de combinaciones sensorio - motoras (carreras, lanzamientos, puntería), o intelectuales (damas, cartas, de recorrido) con competencia entre los participantes y regulados por un código transmitido por la cultura o producto de un acuerdo en el mismo grupo.¹⁶

En el caso del juego simbólico, por ser una de las cinco conductas de la función semiótica, interviene en el pasaje de la inteligencia sensorio – motora, sostenida en la acción motora, al pensamiento propiamente dicho, sostenido en la representación.”

También en su escrito la psicopedagoga retoma a Vigotsky, el cual considera que el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables. Por lo que para el niño el juego se convierte en su mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión.

La psicopedagoga afirma en su escrito que el promover el juego en las instituciones educativas, solo se puede hacer posible a partir de una definición de juego pertinente y dentro de un proyecto educativo institucional que pueda incluir esta actividad basada en el modelo pedagógico que desde el cual se planifica el trabajo escolar tratando de reconocer el juego en la vida cotidiana de las instituciones educativas y sus respectivos modelos pedagógicos porque de acuerdo a la conclusión de la señora Gabriela solo desde la integración de contextos de estudio y reflexión , cada institución escolar podrá definir su posición y su práctica , acerca de cada temática aun poco desarrollada y utilizada en el aula.

3.4 MARCO CONTEXTUAL

El trabajo se llevará a cabo en la totalidad de las bibliotecas de las universidades de la ciudad de Pereira y en las bibliotecas públicas de la misma.

Allí se revisaran todos los libros existentes acerca del juego, a demás de prestar especial atención sobre su autor, la editorial, tabla de contenido y si se tiene su ficha de préstamos, con el fin de determinar si estos libros son prestados con regularidad, además de identificar si en las bibliotecas tienen dichos libros clasificado por edades, por número de ejemplares o por fechas de publicación.

Ver anexo 1 (Tabla de universidades y bibliotecas públicas de la ciudad de Pereira)

¹⁶ Ibíd.

4. METODOLOGÍA

4.1 DISEÑO

Este estudio se abordará desde la perspectiva cuantitativa, con el fin de construir el estado del arte del juego en la ciudad de Pereira y la implicación de este en el sector educativo, en especial para los grados de Básica Primaria. La información se recolectará en las bibliotecas de las universidades públicas y privadas y en las bibliotecas públicas de la ciudad de Pereira.

A su vez se realizará una base de datos con la información recolectada y se clasificarán estadísticamente de acuerdo a los aspectos de país de origen, editorial, autor, año de publicación y específicamente, el número de existencias en cada biblioteca y las páginas que tiene cada libro.

4.2 POBLACIÓN

La población a estudiar se encuentra constituida por las bibliotecas públicas de la ciudad de Pereira y por las bibliotecas de las universidades privadas y públicas de la ciudad de Pereira.

4.3 MUESTRA

No se tomara una muestra, ya que el trabajo requiere la información de todas las bibliotecas de la ciudad de Pereira.

4.4 VARIABLES

Las variables que se tendrán en cuenta para su posterior análisis son: el título del libro, el autor, el país o ciudad en donde fue publicado, la editorial, el año de publicación y el número de páginas.

Con dichas variables estableceremos una base de datos, la cual podrá ser consultada por cualquier docente cuando este lo requiera.

4.5 INSTRUMENTO

La recolección de la información se hará mediante la aplicación de una tabla de Excel en la cual se encuentran depositados el nombre de la biblioteca, el título del libro, el nombre del autor, la fecha de publicación, el país o ciudad en la cual se publicó, la editorial, el año de publicación y el número de páginas del ejemplar.

Posteriormente los datos serán analizados usando el programa Excel, con el fin de establecer una base de datos sobre los libros encontrados en la ciudad de Pereira cuya temática central es el juego. Ver Anexo 2.

5. RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados obtenidos en las bibliotecas públicas y de universidades de Pereira, donde se consultaron los libros relacionados con el tema de juego.

Se visitaron en total 9 bibliotecas 3 de instituciones públicas y 5 de Universidades.

Las instituciones que cuentan con servicio de biblioteca abierta al público son: Biblioteca Luisa Ángel Arango del Banco de la República, Biblioteca Ramón Correa Mejía del Centro cultural Lucy Tejada y la biblioteca de la Secretaría de Educación y cultura, centro de documentación.

Las bibliotecas de las universidades en Pereira son: Biblioteca Jorge Roa Martínez de la universidad Tecnológica de Pereira, Biblioteca Universidad Antonio Nariño, Biblioteca de la Universidad Libre, Biblioteca Universidad Católica Popular del Risaralda, Biblioteca Otto Morales de la Universidad del Área Andina, Biblioteca Gustavo Gallego Aguilar de la Universidad Cooperativa de Colombia.

En las sedes de las Universidades Eafit, Tolima, Quindío, Universidad de las Américas, universidad Santo tomás y la Remington, no se cuenta con servicio de biblioteca o carecen de material relacionado con el juego.

El total de libros analizados fue de 183 entre todas las universidades, siendo la Universidad que más tiene la Universidad Tecnológica y de las Bibliotecas públicas la del Centro cultural Lucy Tejada.

El número de libros que se relacionan directamente con aspectos educativos, pedagógicos y didácticos es de 59, dado que se refieren al desarrollo de pensamiento y la inteligencia, de habilidades, relación con áreas del saber cómo matemáticas, español, ciencias naturales e inclusive de la educación física.

También se relacionan con el desarrollo de la creatividad, el aprendizaje, la socialización, la formación de valores y la importancia de permitir o motivar la lúdica en el contexto escolar a partir del juego en la escuela.

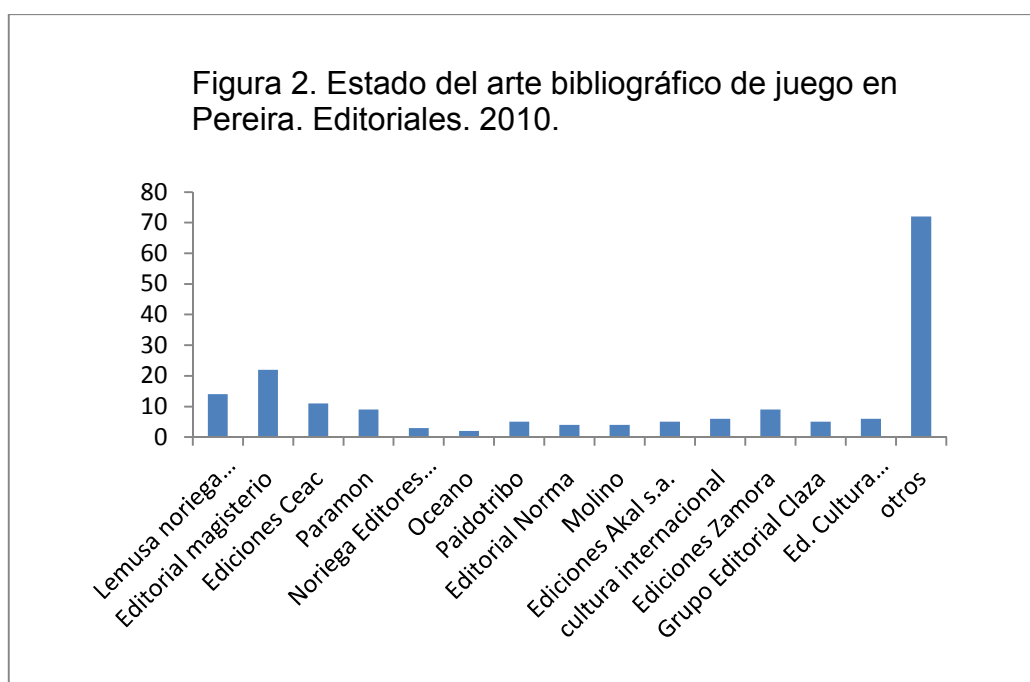
El promedio de páginas de los libros observados es de 169.

El año de mayor producción con que cuenta el tema de juego en las bibliotecas es el año 2005.

En la figura 1 se muestran los datos de los países y ciudades donde se producen textos relacionados con el tema de juego.



En la figura 2, se muestran los datos de las editoriales que predominan en la producción de textos relacionados con el tema de juego.



6. ANÁLISIS

A partir de los datos obtenidos y haciendo alusión a los autores que defienden el juego escolar como un aspecto definitivo en el proceso educativo de los niños y niñas, así mismo retomando la importancia que tiene para el aporte docente la existencia de un banco de libros dispuestos para su utilización, se pueden analizar los siguientes elementos.

La existencia de los libros analizados y que se encuentran relacionados con el juego en las bibliotecas públicas y de universidades en Pereira, pueden ser un inicio que aporta a la cultura de consulta para los docentes, si de utilizar estos documentos para la educación se trata.

Aunque las 9 bibliotecas de carácter público tienen a disposición algunos libros relacionados con el juego, su aplicación por parte de los docentes no es de mayor demanda, dado que la consulta en medios electrónicos como el internet es de mayor incidencia, sin embargo, se encuentra que un docente o persona natural, puede acceder al préstamo de cualquier libro en estas bibliotecas.

Se constata que los libros relacionados con el tema de juego son de muy baja consulta y en especial, son utilizados mas por profesionales de la psicología, según los datos de las fichas de préstamo suministradas para este estudio.

En las universidades donde se ofrecen programas relacionados con psicología se presenta poca existencia de libros relacionados con juego, sin embargo, los libros de la Universidad Tecnológica son consultados en menor frecuencia aun cuando se ofrecen programas de Licenciatura en Pedagogía Infantil y Ciencias del Deporte y la Recreación así como de Turismo.

Se evidencia que los libros consultados aun sin estar enfocados al contexto de la educación y la pedagogía, ofrecen excelentes alternativas de aplicación al contexto escolar, dado que todos cuentan con un aporte teórico y un menú de actividades que sustentan el quehacer docente, no solo en edades infantiles, sino también para adultos.

La ventaja que ofrece el libro relacionado con juego es que se redacta en un lenguaje asequible para todo tipo de población, además de presentar imágenes y esquemas didácticos para quien lo usa, aspecto que favorece su uso en los ambientes educativos que contrastan con la oferta del medio electrónico que dificulta su uso por no poder llevarlo a un espacio abierto como cancha o un escenario amplio para la ejecución de los juegos.

7. CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos, se logró establecer que las bibliotecas públicas y algunas de las bibliotecas de las universidades de la ciudad de Pereira se encuentran dotadas de un buen material sobre el juego, el cual en su mayoría de textos está dirigido a padres de familia, educadores y estudiantes de licenciaturas, que consideran el juego una actividad importante y que contribuye al desarrollo integral del niño.

El material recolectado durante este estudio, fue clasificado según la relevancia de este en el campo educativo, a su vez, se clasifica como relevante, por las palabras relacionadas con el ámbito de educación, alumnos o estudiantes que se presentan directamente en el título de cada libro y por la incidencia en el contexto formativo para el uso.

Se logró establecer un banco de datos a cerca de la bibliografía del juego en las bibliotecas públicas y en las bibliotecas de las universidades de la ciudad de Pereira, el cual a su vez podrá ser consultado por los docentes y los estudiantes de licenciaturas o cualquier contexto académico o profesional de esta ciudad, así como la región, o también podrá ser tenido en cuenta para futuras investigaciones.

En los libros encontrados durante este estudio, se pudo observar que tanto en las bibliotecas universitarias como en las bibliotecas públicas se encuentra un material muy similar y en algunos casos repetitivo, lo que indica una falencia en cuanto a variedad, novedad y actualización en el material sobre el juego, ya que este material se considera escaso en el campo académico.

De los resultados recolectados tanto en las bibliotecas universitarias como en las bibliotecas públicas, se concluye que Colombia es el país con mayor número de publicaciones de una misma editorial, los cuales están bajo la supervisión de la Editorial Magisterio.

El instrumento utilizado para nuestra recolección, estableció que después de España, país con mayor número de publicaciones, le siguen países latinos como México, Colombia y Argentina, sin ser un dato significativo o relevante para determinar que según los datos obtenidos sean estos los países que más publican sobre juego así como las editoriales que llegan con sus libros o en su caso son comprados por estas bibliotecas.

Mediante este estudio, se logró conocer nuevos autores como Pedro Abastos y Manuel Gutiérrez Toca, los cuales hacen de su conocimiento un aporte importante para los maestros que basan su planeación en las necesidades y gustos de los estudiantes. Maestros cuyo objetivo consiste en hacer que el aprendizaje de sus estudiantes sea significativo a partir de estrategias de juego.

Finalmente, este estudio desarrollado dentro de las universidades, muestra que la universidad con mayor dotación de material sobre el tema central de nuestra investigación “El juego” es la Universidad Tecnológica de Pereira, seguida de la Universidad Católica Popular del Risaralda. En las otras universidades el material investigado fue mínimo o escaso.

8. RECOMENDACIONES

Realizar el estado actual del tema de juego, con profesores o autores de libros de juego que estén en este campo de conocimiento en la ciudad de Pereira o a nivel regional, así como considerar su disposición de aporte en los aspectos temáticos o en la facilitación de la bibliografía para fines académicos e investigativos.

Se propone que en la biblioteca del centro cultural Lucy Tejada, se dé un mejor ordenamiento para los libros, en cuanto a que la organización hecha por índice alfabético no corresponde a la ubicación de los libros, lo cual no permite su consulta.

Se recomienda que cada una de las Universidades públicas, hagan un inventario real de sus libros, dado que en las bases de datos aparecen ejemplares que no se encuentran en el stock de las bibliotecas, especialmente en la biblioteca del centro cultural Lucy Tejada y en la Biblioteca del Banco de la República, teniendo en cuenta que los libros que no se encuentran tampoco están en condición de préstamo.

Se recomienda a los profesores de todas las áreas en niveles de preescolar y básica primaria, hacer uso de los resultados de este estudio, con el fin de agilizar, conocer y aplicar los contenidos de los libros que relacionan el juego con la práctica docente.

Se recomienda que cada una de las bibliotecas, realicen programas de difusión de la existencia de libros con el tema de juego, y especialmente en el campo de la educación, dado que muchos libros han sido comprados pero no se reportan datos de préstamo en la ficha de los libros.

9. BIBLIOGRAFÍA

ABREU, Hernández. Pedro Pablo. Artículo Animación y recreación turística. Seminario REGION. Del 15 al 21 de abril del 2005. Disponible en: <http://www.region.com.ar/animacion/13.htm>

ANTÚNEZ, Marta. De la educación física escolar urbana al deporte organizado. Educación física y discapacidad: prácticas corporales inclusivas. Medellín. Editores. Funámbulos.2007.Pág.151.

BRUNER; Jerome. El habla del niño. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós Iberoamérica. S.A. 1995

CAMACHO, Hipólito. Pedagogía y didáctica de la educación física. Proceso de planificaciones educación física: Editorial kinesis. Colección pedagogía y didáctica. Pág. 107.

[Definición de términos y conceptos. Ed. Física en Preescolar.](#) Disponible en Internet:www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0300/314.ASP. Agosto 26/2008

HIPOLITO Camacho.Hacia la construcción de competencias y estándares para la educación física: Disponible en Internet: <http://www.huilavirtual.org/edufisica/download/proyectoEdufisica>. Manual de Educación Física y Deportes. Técnicas y Actividades Prácticas. Editorial Océano. Pág. 23-24

MONTOYA, Cabrera. Claudia. ¿Por qué juegan los niños? Chiclayo-México Disponible en: <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0600/606.ASP>

JIMENEZ, Rodríguez. Esmeralda. Revista digital "Investigación y Educación". Artículo La importancia del juego. Disponible en: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_sevilla/archivos/revistaense/n26/26080181.pdf

LERMA, Hector. Presentación de informes documento final de investigación. Bogotá. Ediciones Ecoe. 2003. .

MONTOYA, Cabrera. Claudia. ¿Por qué juegan los niños? Chiclayo-México Disponible en: <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0600/600.ASP>

RUBIO, Pablo. Artículo Definición de juego, Buenos Aires. Disponible en: <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>

ESTEVA, Bormat. Mercedes M. El juego: teoría y práctica. Centro de Referencia Latinoamericano para la Educación Preescolar. Disponible en: <http://www.campus-oei.org/celep/celep2.htm>

PIAGET, Jean. El juego simbólico, los estadios del juego en Piaget. Disponible en: <http://www.jpuelleslopez.com/Juego3b.htm>

REMATAL, Castro. Lucia. Artículo Importancia del juego en el desarrollo integral infantil. Disponible en: <http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=1751>

RUIZ. Rossi, Marta. Importancia del juego en la infancia. Disponible en: http://www.mensajerodesanantonio.com/messaggero/pagina_articulo.asp?IDX=59

SALUD INTEGRAL PARA LA INFANCIA (SIPI). Crecimiento y desarrollo por grupos de edad. Servicio seccional de salud de Risaralda. Pereira, Risaralda. Octubre de 1.996

VALIÑO, Gabriela. Artículo juego y desarrollo cognitivo. Licenciada en psicopedagogía. Disponible en: <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/2006/01/la-relacin-juego-y-escuela-aportes.html>

10. ANEXOS

ANEXO 1. Bibliotecas Públicas y de universidades en Pereira.

LISTADO DE BIBLIOTECAS Y UNIVERSIDADES DE LA CIUDAD DE PEREIRA	
NOMBRE DE LA BIBLIOTECA O UNIVERSIDAD	DIRECCIÓN
Biblioteca pública RAMON CORREA MEJIA (centro cultural Lucy Tejada)	Cra 10 16-60
Biblioteca de la Gobernación de Risaralda	Ci 19 13-17 Parque Olaya Herrera
Banco de La República Agencia Cultural	Ci 18 Bis 9B- 37
Universidad Antonio Nariño	Ci 17 26-41
Universidad Católica Popular del Risaralda	Cra 2149-95 Avenida de las Américas
Universidad cooperativa de Colombia	Complejo educativo La Julita
Universidad de Caldas	Ci 33 8B-14
Universidad del Quindío	Ci 17 23B-20 Colegio Sur Oriental
Universidad EAFIT	Cra 9 20-54
Universidad Libre	Ci 40 7-30
Universidad Tecnológica de Pereira	Sede la Julita
Corporación Universitaria REMINGTON	Ci 18 N. 7-20
Fundación Universitaria Autónoma de las Américas	Avenida de las Américas 98-56
Fundación Universitaria del Área Andina	Ci 24 No 8-55

Anexo 2. Bibliografía sobre juego en las bibliotecas y Universidades de Pereira.

ESTADO DEL ARTE BIBLIOGRÁFICO SOBRE JUEGO EN BIBLIOTECAS PÚBLICAS Y UNIVERSITARIAS EN PEREIRA Y SU RELACIÓN CON LA APLICACIÓN DIDÁCTICA EN BÁSICA PRIMARIA EN 2010

Fanny Marcela Díaz
Giraldo

Ángela Natalia Orozco Hoyos

Gerardo Tamayo Buitrago

BIBLIOTECA: Luis Ángel Arango (Banco de la República)

Nº	TÍTULO	AUTOR	FECHA	CIUDAD O PAÍS	EDITORIAL	AÑO	Nº PAGINAS
1	juegos de música y expresión corporal	Nuria Trias y Susana Perez	sep-04	Madrid, España	Parramón	2004	192

2	El gran libro de los juegos	textos: Josep Allué. Editora: Ma. Fernanda Canol	jul-04	Madrid, España	Parramón	2004	192
3	EL JUEGO PROCESOS DE DESARROLLO Y SOCIALIZACIÓN CONTRIBUCIÓN A LA PSICOLOGIA	Rosa Mercedes Reyes-Navia		Bogotá, Colombia	Editorial Magisterio	1999	236
4	Actividades para ayudar al niño a aprender	Ken Adams		Barcelona, España	Ediciones ceac	2005	219
5	Juega, ríe y aprende La aventura de enseñar y divertirse	Núria Toril y Núria Bondia		Barcelona, España	Oceano	2006	144
6	Juegos motrices cooperativos	Jaume Bantulá Janot		Barcelona, España	Paidotribo	2004	261
7	EL RINCON DEL JUEGO 4 AÑOS	Pam Schiller, Lynne Peterson		España	Ediciones ceac	2004	235
8	Lúdica, cuerpo y creatividad	Carlos Alberto Jiménez Vélez		Bogotá, Colombia	Cooperativa Editorial Magisterio	2001	226
9	Juguemos con la poesía	Guillermo Bernal Arroyave		Bogotá, Colombia	Editorial Magisterio	1997	142
10	Juegos ecológicos con piedras y palos	Manuel Gutierrez Toca		España	INDE Publicaciones	2004	194
11	¿Quieres que juguemos al teatro?	José Cañas Torregrosa		Leon, España	EVEREST S.A.	2000	46
12	LA SONRISA DEL JUEGO	Colección Los Derechos de los Niños	Agosto	Bogotá, Colombia	Alcaldía Mayor de Bogotá	1998	15
13	Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia	Cheryl Gerson Tuttle, Penny Hutchins Paquette		Barcelona, España	Ediciones ceac	2005	122

14	101 juegos para desarrollar la creatividad en los niños	Sarina Simon		Barcelona, España	Ediciones ceac	2005	169
15	Juegos en la educación física	Jorge Soto Toro, José Ignacio Sumelzo Liso; Luis Campaña torres, Manuel Benjamin Suarez, Carlos Velazquez Callado, Laura Sanjuan García, Miguel Angel Cebrian, Miguel Hernandez Montejo, Pilar Cachadiña Casco, Ma. De los Angeles Iañez López, Tomás Martínez Piedra, Alfonso Piqueras Roldán, Dyana Caro García, José Antonio Soriano Llorca, Ma. Teresa Iañez López, Juan Orti Ferreres, Emma Aceituno Muñoz, Juan Pablo Morillo Baro, David Rivas Ladrón, Javier Fernandez Rio, David González González, Alejandro Muñoz Moreno, Conchi Alonso Gonzalez, Alfonso Ortega Carmona, Gabriel Enrique Gómez Carrillo, Ma. Ester Vargas Ibañez		España	Noriega Editores	2004	235
16	EL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE Capacitación y perfeccionamiento docente	Maria Azucena Gandulfo de Granato, Marta Raquel Taulamet de Rotelli, Ester Lafont Batista	feb-94	Buenos Aires, Argentina	HVMANITA S	1994	216
17	EDUCACIÓN LUDICA Técnicas y juegos pedagógicos	Paulo Nunes De Almeida		Bogotá, Colombia	SAN PABLO	1998	236

18	EL JUEGO Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente	Fergus P. Hughes		México	Trillas	2006	301
19	Juegos educativos Ingenio y Sabiduría tomo I			México	Limusa Noriega Editores	1989	83
20	Juegos educativos Ingenio y Sabiduría tomo II			México	Limusa Noriega Editores	1989	82
21	Juegos educativos Ingenio y Sabiduría tomo III			México	Limusa Noriega Editores	1989	82
22	Juegos educativos Ingenio y Sabiduría tomo IV			México	Limusa Noriega Editores	1989	82
23	Actividades para jugar con las matemáticas I	Pam Schiller, Lynne Peterson		España	Ediciones ceac	2005	173
24	Actividades para jugar con las matemáticas II	Pam Schiller, Lynne Peterson		España	Ediciones ceac	2005	159
25	Juego limpio	Carlos Adolfo Gonzalez. Editora Marisol Cano Busquests	#####	Bogotá, Colombia	Ediciones Nuevo Milenio	1998	128
26	Juegos y actividades con monopatín	Javier Alberto Bernal Ruíz, Adrian Corral Bondia		España	Wanceulen Editorial deportiva SL	2002	98
27	juegos y ejercicios de patines en línea	javier Alberto Bernal Ruíz		España	Wanceulen Editorial deportiva SL	2002	64

28	Aquí jugamos todos, Una propuesta para la integración de alumnos con discapacida motriz en las sesiones convencionales de educación física	Carlos Sanz Redín		España	Noriega Editores	2004	254
29	Deportes y juegos	maxwell L. Howell Dr. Murray Phillips		México	Mc Graw Hill	2003	64
30	Juegos matemáticos La magia del ingenio	Esperanza Casas A.		Colombia	Cooperativ a Editorial Magisterio	2003	213
31	juegos matemáticos	Martín Gardner		Madrid, España	Ediciones Castilla S.A.	1961	253
32	Juegos de manos, de ingenio, de prendas y salón	Antonio de Armenteras	sep-58	Barcelona, España	De Gasso Hnos Editores	1958	335
33	Juegos teatrales Sencibilización, impervisión de personajes y técnicas de actuación	Gina Patricia Agudelo Olarte		Bogotá, Colombia	Cooperativ a Editorial Magisterio	2006	248
34	Juegos de exterior	Textos: Josep Allué. Editora: Ma. Fernanda Canol		España	Parramón	2003	64
35	Juegos y versos diversos	José Luis Díaz Granados		Colombia	Grupo Editorial Norma	1998	101
36	El juego laberinto de las palabras	Zulema Moret		Barcelona, España	Labor S.A.	1987	95
37	Primavera juegos ¿Hace un buen día? ¡Ideal para jugar!	Oriol Ripoll	ene-03	Barcelona, España	Molino	2003	36
38	Invierno juegos ¿Hace frío? ¡Jugando no se nota!	Oriol Ripoll	sep-02	España	Molino	2002	36

39	Juegos de ingenio	Textos: Josep Allué. Editora: Ma. Fernanda Canol	jun-03	España	Parramón	2003	64
40	El juego de la pelota mixteca	Varinia del Angel, Gabriela León		México	Castillo	2005	24
41	Juegos matemáticos I	Mercedes Calero		Venezuela	Laboratorio Educativo	1998	31
42	Jugamos, trabajamos, descansamos	Guillermo Solano, Susan Pick de Weiss, Elvia Vargas Trujillo		México	Noriega Editores	1993	16
43	Otoño juegos¿Sópla el viento? ¡Sal a jugar!	Oriol Ripoll	sep-02	Barcelona, España	Molino	2002	36
44	El gran libro de los juegos	Luís Avila, Jordi Carbonell, Isabel Martínez		España	Timun Mas	1998	31
45	verano juegos ¿Tienes calor? ¡Juega a mojararte!	Oriol Ripoll	ene-03	Barcelona, España	Molino	2003	36
46	Juego y recreo	Fernando Arenas, Gina Patricia Agudelo		Bogotá, Colombia	Tres culturas	1995	84
47	La inteligencia lúdica Juegos y Neuropedagogía en tiempos de transformación	Carlos Alberto Jiménez		Bogotá, Colombia	Aula Abierta Magisterio	2005	240
48	Jugar y educar Maternal 1	Editorial Limusa S.A. Noriega Editores		México	Editorial Limusa S.A. Noriega Editores	1991	191

49	jugar y educar 2	Editorial Limusa S.A. Noriega Editores		México	Editorial Limusa S.A. Noriega Editores	1991	191
50	jugar y educar 3	Editorial Limusa S.A. Noriega Editores		México	Editorial Limusa S.A. Noriega Editores	1991	191
51	Jugar y educar 4	Editorial Limusa S.A. Noriega Editores		México	Editorial Limusa S.A. Noriega Editores	1991	191
52	Jugar y educar 5	Editorial Limusa S.A. Noriega Editores		México	Editorial Limusa S.A. Noriega Editores	1991	191
53	Jugar y educar 6	Editorial Limusa S.A. Noriega Editores		México	Editorial Limusa S.A. Noriega Editores	1991	191
54	ludoterapias: terapias alternativas desde la neuropedagogía y la lúdica para trastornos del comportamiento, del desarrollo y del aprendizaje	Carlos Alberto Jiménez Vélez		Bogotá, Colombia	Cooperativa Editorial Magisterio	2007	216

BIBLIOTECA: Centro Cultural Lucy Tejada- Biblioteca Municipal Ramón Correa Mejía

Nº	TÍTULO	AUTOR	FECHA	CIUDAD O PAÍS	EDITORIAL	AÑO	Nº PAGINAS
1	101 ejercicios y juegos de futbol	José Segura R.		Barcelona, España	Paidotribo	2001	344

2	100 pasatiempos y habilidades	Victor Villegas	feb-02	Bogotá, Colombia	INDO-AMERICANA PRESS SERVICE LIMITADA	2002	61
3	Cómo hacer juegos de acción Muchos juegos sencillos para divertirse	Anne Civardi		Madrid, España	Plesa	1976	47
4	Juegos y más juegos	Emma Girón	sep-01	Bogotá, Colombia	INDO-AMERICANA PRESS SERVICE LIMITADA	2001	98
5	Juegos predeportivos y formas jugadas	lic. Diogenes Vergara Lara		Armenia, Colombia	Kinesis	1997	124
6	Aprendamos Jugando baloncesto	José Agustín Díaz Quiroga		Bogotá, Colombia	Aula Alegre Magisterio	1997	133
7	Rondas y canciones infantiles	Lic. Gladys Elena Campo Sánchez		Armenia, Colombia	Kinesis	1997	227
8	Juego limpio	Director: Carlos Adolfo Gonzalez. Editora Marisol Cano Busquests	may-98	Bogotá, Colombia	Ediciones Nuevo Milenio	1998	128
9	El divertido juego de las matemáticas	P. Perelmann		Barcelona, España	Ediciones Martínez Roca	1976	200
10	Juegos con lápiz y papel Entretención instantánea para toda la familia	Gretel García Davids, Eduardo Torrijos Ocadiz	sep-99	México	Selectos	1999	149

11	Juegos de ingenio Rompecabezas de figuras geométricas	Ken Rusell, Phillip Carter		Bogotá, Colombia	Printer Latinoa merican a Ltda	1998	193
12	El juego en la educación	Paul Moor		Barcelona, España	Herder	1981	160
13	Los mejores 250 juegos para tod@s	Jesús Araújo		Barcelona, España	Parram ón	2007	192
14	Juegos en la educación física	Jorge Soto Toro, José Ignacio Sumelzo Liso; Luis Campaña torres, Manuel Benjamin Suarez, Carlos Velazquez Callado, Laura Sanjuan García, Miguel Angel Cebrian, Miguel Hernandez Montejo, Pilar Cachadiña Casco, Ma. De los Angeles Iañez López, Tomás Martínez Piedra, Alfonso Piqueras Roldán, Dyana Caro García, José Antonio Soriano Llorca, Ma. Teresa Iañez López, Juan Ortí Ferreres, Emma Aceituno Muñoz, Juan Pablo Morillo Baro, David Rivas Ladrón, Javier Fernandez Rio, David González González, Alejandro Muñoz Moreno, Conchi Alonso Gonzalez, Alfonso Ortega Carrmona, Gabriel Enrique Gómez Carrillo, Ma. Ester Vargas Ibañez		España	Noriega Editores	2004	235
15	La inteligencia lúdica Juegos y Neuropedagogía en tiempos de transformación	Carlos Alberto Jiménez Vélez		Bogotá, Colombia	Aula Abierta Magiste rio	2005	240
16	La inteligencia lúdica Juegos y Neuropedagogía en tiempos de transformación	Carlos Alberto Jiménez Vélez		Bogotá, Colombia	Aula Abierta Magiste rio	2005	240

17	Talleres de la infancia Antología del juguete	Euclides Jaramillo Arango		Armenia, Colombia	UNA PUBLICACION DE LOS COMITES DEPARTAMENTALES DE CAFETEROS DE ANTIOQUIA Y DEL QUINDIO EN HOMENAJE A LA FEDERACION NACIONAL DE CAFETEROS DE COLOMBIA EN SUS CINCUENTA AÑOS. IMPRESO POR CARVAJAL S.A.	1967	314
18	PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD Y DE LA LÚDICA Emociones, inteligencia y habilidades secretas	Carlos Alberto Jiménez Vélez		Bogotá, Colombia	Mesa Redonda Magisterio	1998	169
19	Acertijos, adivinanzas y trabalenguas En el Constructivismo Educativo	Blanca Cecilia moreno Sánchez		Tunja, Colombia	Talleres Gráficos Ltda	1997	210
20	Juguemos con la poesía	Guillermo Bernal Arroyave		Bogotá, Colombia	Editorial Magisterio	1997	142
21	Juegos y versos diversos	José Luís Díaz Granados		Colombia	Grupo Editorial Norma	1998	101
22	La fiesta de las palabras Cien juegos creativos con palabras	Guillermo Bernal Arroyave		Bogotá, Colombia	Cooperativa Editorial Magisterio	1995	112
23	Practicar y jugar con el aro	Annemarie Seybold-Brunnhuber	may-75	Buenos Aires, Argentina	Ed. Kapelus z	1975	62

24	Cómo jugar con su bebé guía de actividades para el autodescubrimiento y desarrollo del niño durante su primer año	Pat Petrie	dic-92	Bogotá, Colombia	Grupo Editorial Norma	1992	142
25	1000 juegos para desarrollar la inteligencia de tu hijo	Pedro Abastos Deckname		Madrid, España	servilibro Ediciones		349
26	El juego del juego	Jean Duvingnaud	28 de Julio de 1982	México	FONDO DE CULTURA ECONOMICA	1982	168
27	Juego, inteligencia y ciudad PEREIRA SIGLO XXI	Carlos Alberto Jiménez Vélez	nov-03	Pereira, Colombia	UNIVERSIDAD LIBRE	2003	143
28	Sabelotodo 1000 desafíos para tu inteligencia Juegos, Problemas, Laberintos	Dirección: Carlos Gispert	Enero/07 /2008	Barcelona, España	OCEANO	2008	383
29	Juegos en movimiento Juegos de postura corporal	Jordina Ross, Sonia Alins	abr-02	Barcelona, España	Parramón	2002	80
30	Juegos en movimiento Juegos de expresión corporal	Jordina Ross, Sonia Alins	abr-02	Barcelona, España	Parramón	2002	80
31	Juegos en movimiento Juegos de ritmo	Jordina Ross, Sonia Alins	abr-02	Barcelona, España	Parramón	2002	80
32	Juegos en movimiento Juegos de espacio	Jordina Ross, Sonia Alins	abr-02	Barcelona, España	Parramón	2002	80

33	Biblioteca de la recreación y el tiempo libre 1	Dirección editorial: Fabio León Cardona. Dirección General: Carlos Roberto Jiménez		Colombia	Zamora	1998	112
34	Biblioteca de la recreación y el tiempo libre 2	Dirección editorial: Fabio León Cardona. Dirección General: Carlos Roberto Jiménez		Colombia	Zamora	1998	112
35	Biblioteca de la recreación y el tiempo libre 3	Dirección editorial: Fabio León Cardona. Dirección General: Carlos Roberto Jiménez		Colombia	Zamora	1998	112
36	Biblioteca de la recreación y el tiempo libre 4	Dirección editorial: Fabio León Cardona. Dirección General: Carlos Roberto Jiménez		Colombia	Zamora	1998	112
37	No hay tiempo para aburrirse	Eve Harlow		Londres	Ed. Seckett Publishing Services Ltda	1976	96

38	Jugando con la ortografía 1	Textos y juegos: Maria Teresa Forero		Realizado y editado en Argentina, impreso en Colombia	Ed. Cultura Internacional	2002/2003	168
39	Jugando con la ortografía 2	Textos y juegos: Maria Teresa Forero		Realizado y editado en Argentina, impreso en Colombia	Ed. Cultura Internacional	2002/2003	328
40	Jugando con la ciencia 1	Textos y juegos: Alberto fuentes		Realizado y editado en Argentina, impreso en Colombia	Ed. Cultura Internacional	2002/2003	168
41	Jugando con la ciencia 2	Textos y juegos: Alberto fuentes		Realizado y editado en Argentina, impreso en Colombia	Ed. Cultura Internacional	2002/2003	328
42	Jugando con la matemática 1	Textos y juegos: Maria Amelia Fones		Realizado y editado en Argentina, impreso en Colombia	Ed. Cultura Internacional	2002/2003	168
43	Jugando con la matemática 2	Textos y juegos: Maria Amelia Fones		Realizado y editado en Argentina, impreso en Colombia	Ed. Cultura Internacional	2002/2003	328
44	Aprendamos jugando con la Biología Tomo I	Dirección: Mario Martínez López Bago		Bogotá, Colombia	Zamora	1999	77

45	Aprendamos jugando con la Computación Tomo II	Dirección: Mario Martínez López Bago		Bogotá, Colombia	Zamora	1999	77
46	Aprendamos jugando con la Electronica Tomo III	Dirección: Mario Martínez López Bago		Bogotá, Colombia	Zamora	1999	77
47	Aprendamos jugando con la Física Tomo IV	Dirección: Mario Martínez López Bago		Bogotá, Colombia	Zamora	1999	77
48	Aprendamos jugando con las Matemática Tomo V	Dirección: Mario Martínez López Bago		Bogotá, Colombia	Zamora	1999	77
49	Aprendamos jugando con las Ciencias Tomo VI	Dirección: Mario Martínez López Bago		Bogotá, Colombia	Zamora	1999	79
50	Jugando con la computación 1	Rosa Gabriela Alfie		Realizado y editado en Argentina, impreso en Colombia	Ed. Grupo Clasa	2003	144
51	Jugando con la computación 1	Rosa Gabriela Alfie		Realizado y editado en Argentina, impreso en Colombia	Ed. Grupo Clasa	2003	144
52	Jugando con la computación 2	Rosa Gabriela Alfie		Realizado y editado en Argentina, impreso en Colombia	Ed. Grupo Clasa	2003	288
53	Jugando con la computación 2	Rosa Gabriela Alfie		Realizado y editado en Argentina, impreso en	Ed. Grupo Clasa	2003	288

				Colombia			
54	ludoterapias: terapias alternativas desde la neuropedagogía y la lúdica para trastornos del comportamiento, del desarrollo y del aprendizaje	Carlos Alberto Jiménez Vélez		Bogotá, Colombia	Cooper ativa Editorial Magiste rio	2007	216
55	Juego y recreo	Fernando Arenas, Gina Patricia Agudelo		Bogotá, Colombia	Tres culturas	1995	84

BIBLIOTECA: Otto MORALES BENÍTEZ (FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL
ÁREA ANDINA)

Nº	TÍTULO	AUTOR	FECHA	CIUDAD O PAÍS	EDITO RIAL	AÑO	Nº PAGIN AS
1	Juego, inteligencia y ciudad PEREIRA SIGLO XXI	Carlos Alberto Jiménez Vélez	nov-03	Pereira, Colombia	UNIVE RSIDA D LIBRE	2003	143
2	Manual de la educación física, deportes y recreación por edades	Ivan Flor, Cristina Gandara, Javier Revelo		Bogotá, Colombia	Cultur al S.A.	2005	702
3	Juegos de ingenio 6	Norman D. Willis		Bogotá, Colombia	Interm edio Editor es Robin Book	200	204
4	Aprender jugando 1 Dinámicas vivenciales para capacitación, docencia y consultoría	Alejandro Acevedo		México	Limusa Noriega Editores	2000	243

BIBLIOTECA: UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA- GUSTAVO GALLEGU AGUILAR

Nº	TÍTULO	AUTOR	FECHA	CIUDAD O PAÍS	EDITORIAL	AÑO	Nº PAGINAS
1	Lúdica como experiencia cultural	Carlos Alberto Jiménez Vélez		Bogotá, Colombia	Coperativa Editorial Magisterio	1996	133
2	Juego, inteligencia y ciudad PEREIRA SIGLO XXI	Carlos Alberto Jiménez Vélez	nov-03	Pereira, Colombia	Universidad Libre	2003	143
3	Ventana abierta a la experiencia del arte y el juego	Rosemberg Jaramillo Mejía		Colombia	Educc (Editorial Universidad Cooperativa de Colombia)	2004	98
4	ludoterapias: terapias alternativas desde la neuropedagogía y la lúdica para transtornos del comportamiento, del desarrollo y del aprendizaje	Carlos Alberto Jiménez Vélez		Bogotá, Colombia	Coperativa Editorial Magisterio	2007	216

BIBLIOTECA UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

Nº	TÍTULO	AUTOR	FECHA	PAIS O CIUDAD	EDITORIAL	AÑO	N- DE PAGINAS
1	El juego dramático en la escuela	Gerad Faure, Serge Lascar		Madrid	Cilcel Kapelusz	1981	124
2	El juego	Fergus P. Hughes		Mexico D.F	Trillas		
3	Juego, inteligencia y ciudad "Pereira siglo XXI"	Carlos Alberto Jimenez Velez		Pereira /Rd	Universidad libre seccional Pereira		

4	Aprender jugando 3			Mexico DF	Limusa S.A	2006	30 1
---	--------------------	--	--	-----------	------------	------	---------

BIBLIOTECA UNIVERSIDAD LIBRE

1	Percepcion ,cognicion y psicomotricidad	Carlos Alberto Jaramillo Pechene		Bogota / Colombia	Universidad Nacional de Colombia	2009	229
2	Teoria de juegos	Joaquin Perez, Jose Luis Jimeno, Emilio Cerda		Madrid	Pearson Educacion		
3	Juego inteligencia y ciudad "Pereira siglo XXI	Carlos Alberto Jimenez Velez		Pereira /Rd	Universidad libre seccional Pereira	2004	513
4	Juegos y dinamicas grupales	Fernanda de MS. Macruz, Jose Luis Fazzi , Juarez Tarcisio Dayrell, Rodolfo A.Cascao		Bogota/ Colombia	Paulinas		
5	estrategias y juegos pedagogicos para encuentros Marta Lucia Bolivar Gutierrez	Maria Omaira Catrillon Vlezques, Gloria del Carmen Tobon vasquez , Maria magdalena Vargas de chica, Isabel Cristina Velazques Henao.		Bogota D.C	Aula alegre magisterio		
6	Recreacion ludica y juegos	Carlos Alberto jimenez Velez					

BIBLIOTECA UNIVERSIDAD CATÓLICA POPULAR DEL RISARALDA

1	Tecnicas de inteligencia artificial en juegos	Nelson Becerra Corea		Bogota D.C	Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas	2003	75
2	Juegos visuales	Karl H.Paraquin		Barcelona	Labor bolsillo juvenil		
3	juegos cooperativos	Javier Giraldo		Barcelona	Oceano Ambar	1988	137

4	Juegos psicologicos	Nicola Alberto De Carlo		España	Circulo de lectores		
5	Psicologia del juego	Daniel B. Elkonin		Madrid	Visor libros	1980	288
6	juegos y mas juegos	Emma Giron		Bogota D.C	Indo- America press servise	1982	98
7	Juegos de simulacion en la escuela	Francoise Saegesser		Madrid	Visor	1991	125
8	Estetica cotidiana y juegos de cultura	Katya Mandoki		Mexico	Mexico siglo XXI	2006	212
9	Estrategias y juegos pedagogicos para encuentros Marta Lucia Bolivar Guitierrez	Maria Omaira Catrillon Vlezques, Gloria del Carmen Tobon vasquez, Maria magdalena Vargas de chica, Isabel Cristina Velazques Henao		Bogota/ Colombia	Paulinas	2000	162
10	Juegos colectivos en su primera enseñanza	Constance Kamii, Rheta D.Vries		Madrid	Visor	1980	322
11	Juegos empesarios y economistas	Roy Gardner		Barcelona	Antoni Bosch editor	1996	543
12	Introduccion a la teoria de juegos	Morton D. Davis		Madrid	Alianza editorial	1986	250
13	Un primer curso de teoria de juego	Robert Gibbons		Barcelona	Antoni Bosch editor	1992	250
14	Juegos para pensar	Irene de Puig		Barcelona	Octa edro S.L	2007	221
15	Un mundo de juegos			Bogota D.C	Bienestar familiar	1996	100
16	a Jugar	Arlette N. Braman		Mexico D.F	Limusa S.A	2007	127

BIBLIOTECA DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA DE RISARALDA

Nº	TÍTULO	AUTOR	FECHA	CIUDAD O PAÍS	EDITORIAL	AÑO	Nº PAGINAS
1	Juego libre en el jardín de infancia	Caiati. M.		Barcelona España	ediciones Ceac	1986	159
2	Experiencias de juego con preescolares	Janet November		Madrid España	Ediciones Morata s.a.	1983	158
3	Un jardín de infantes mejor. siete propuestas	Lydia P. de Bosh, Hilda R. de Cañeque. Hebe S. M. de Duprat, Susana Galperin, Martha Glanzer, Lilia F. de Meneqazzo, Silvia Pulpeiro.		Buenos Aires	Editorial Paidos	1981	183
4	Juegos y actividades preescolares	Sandra Zeintlin, Taetzsch		Barcelona España	ediciones Ceac	1984	158
5	Juegos y actividades preescolares	Zane A. Spencer.		Barcelona España	ediciones Ceac	1984	183
6	el juego en la edad preescolar	Mercedes Esteva Boronat.		La habana. Cuba	Pueblo y educación	2001	68

BIBLIOTECA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PERIRA

Nº	TÍTULO	AUTOR	FECHA	CIUDAD O PAÍS	EDITORIAL	AÑO	Nº DE PAGINAS
1	Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia de los niños	Gerson Tuttle Cheryl, Penny Hutchis Paquette, ana Gasol	2005	España	Ediciones	2005	122

2	Juegos de aventura y juegos innovadores para educación física y tiempo libre	Martin Pinos Quilez	2001	España	Editorial Paidotribo	2001	163
3	El rincón del juego de 3 años	Pam Shiller, Linne Peterson, ana Gasol	2004	España	Planeta d Agostino	2004	187
4	101 juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los niños	Simon Sarina	2005	España	Ediciones creac	2005	169
5	Estrategias y juegos pedagógicos para encuentros	Martha Lucía bolivar gutierrez, Omaira María Velasquez Castrillón, Glora del carmen Vasquez tobón, María Magdalena de Chica Vargas, Isabel Cristina Velasquez Henao	2005	Bogota colombia	Instituto misionero Hijas de san pablo	2005	162
6	Juegos para e ñdesarrollo de la inteligencia	Rosa María Iglesias iglesias	2005	Mexico	Editorial Trillas S.A. de C.V.	2005	204
7	juegos para preescolares	Sandra Florian Borbón	1996	Bogota Colombia	Cooperativa editorial Magisterio	1996	96
8	Rondas y juegos alternativos de desarrollo social para niños	Clara Inés Franco García	2005	Mexico	Editorial Trillas S.A. de C.V.	2005	192

9	150 actividades para niños y niñas de 6 a 7 años	Catherine Vialles, Roederer Soacha, Nadette Fabregoul	2002	Madrid España	Ediciones Akal S.A.	2002	150
10	150 actividades para niños y niñas de 4 años	Catherine Vialles, Philippe Matter, David Ouro, Nadette Fabregoul	1997	Madrid España	Ediciones Akal S.A.	1997	150
11	150 actividades para niños y niñas de 6 a 10 años	Isabelle Bourdial, Sylviane Gancloff, Nadette Fabregoul	2001	Madrid España	Ediciones Akal S.A.	2001	150
13	150 actividades para nuestros nietos	Veronica Chabrol, Annie Beau, Nadette fabregoul	2005	Madrid España	Ediciones Akal S.A.	2005	150
14	50 actividades educativas para desarrollar las habilidades de tu hijo	Sally Goldberg, Esther Gonzalez Arque	2005	Madrid España	Ediciones Paidos Iberica	2005	258
16	juegos para hacer pensar a los niños de 1 a 3 años	Jackie Silver	2001	Madrid España	Ediciones Oniro S.A.	2001	138
17	juegos sensoriales y de conocimientos	Teresa Leixa Arribas	1995	Madrid España	Editorial Paidotribo	1995	246
18	juegos tradicionales arte y pedagogía	Jesusa Candela bueno	1999	Cartago	sin editar	1999	103
19	Juegos y deportes de aventura	Javier Alberto Bernal Ruiz	2002	España	Wanceulan Editorial Deportiva	2002	107

20	los juegos u los hombres, la máscara y el vertigo	Roger Cailloist	1997	Bogota	Fondo cultural económico LTDA	19 97	331
21	Juegos y rondas	Instituto Colombiano de bienestar familiar	1984	Pereira	Instituto Colombiano de bienestar familiar	19 84	29
22	Juegos y rondas infantiles	Instituto colombiano de bienestar familiar		Pereira	Instituto Colombiano de bienestar familiar	19 84	40
23	Juegos y versos divertidos	Jose luis granados rios	1998	Bogota	Grupo Editorial norma	19 98	100
24	Jugando todo el día	Frantisek Hrubin	1955	Cuba	Editorial Gente nueva	19 55	10
25	Juguemos con los niños. Actividades	Maria Teresa Arango de Narvaez, Eloisa Infante de ospina, Maria elena Lopez de Bernal	1999	Bogota	Ediccciones Gamma S.A.	19 99	178
26	El rincon del juego 4 años	Pam Schiller, Lynne Peterson, Anna Gasol	2004	España	Planeta d Angostino	20 04	235
27	1000 ejercicios y juegos aplicados a las actividades corporales de expresion	Marce Mateu Serra, Conxita Durán Delgado, Margarida Troguet Taull	1997	España	Editorial Paidotribo	19 97	10

28	150 actividades para niños y niñas de 3 años	Catherine Vialles, Caroline Dillarol, javier Yuste, Clara Cerón, Jesus P martínez	2004	Madrid	Ediciones Akal S.A.	20 04	150
29	600 juegos de educación infantil, actividades para favorecer el aprendizaje escolar	Marian Braques Trenchs	2005	España	Ediciones creac	20 05	231
30	Actividades para ayudar al niño a aprender desde 3 a 6 años	Ken Adams, Ana Aller	2005	España	Ediciones Ceac	20 05	219
31	actividades y juegos de educación física en la naturaleza	Martin Pinos Quilez	1997	España	Gymnos Editorial	19 97	218
32	La alegría de crear estrategias para enriquecer la vida escolar con actividades	Blanca isabel Triana Riveros	2004	Bogota	Cooperativa editorial Magisterio	20 04	193
33	Como volver formativas las diversiones	Henry Padel		España			185
34	Educación con alegría compendio de actividades para niños de 3 a 6 años	Jani Becker, Karen Reid, Pat Steinhaus, peggy Wieck	2007	Mexico	Alfaomega grupo editorial	20 07	399

35	El desarrollo de la setreza manual y del lenguaje juegos canciones poesías actividades	Rocio del mar anton, Almudena García	2005	España	Ediciones Ceac	20 05	91
36	Estimulacion tempreana quia para el desarrollo integral del niño	Isabel cristina Calderón Alorcan, Paola andrea Sanchez Novoa, Mónica Suarez Arias, alvaro villamizar Monroy	2001	Panama	Euroamericana de ediciones internacional S.A.	20 01	200
37	Juegos comunicativos estrategias para desarrollar la lecto-escritura	Armando Montealegre	1997	Bogota	Cooperativa Editorial Magisterio	19 97	91
38	Juegos matemáticas la magia del ingenio	Esperanza Casas Alfonso	1998	Bogota	Cooperativa Editorial magisterio	19 98	213
39	Queo hacer del oci. Elementos teóricos de la recreación	Toma Emilio bolaños	1994	Medellín	Politécnico colombiano Jaime Isaza Cadavid	19 94	204
40	Administración del tiempo libre	María del Carmen Morfín Herrera	2003	México	Trillas s.a.	20 03	188