

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
PROGRAMA DOCTORADO INTERINSTITUCIONAL EN
EDUCACIÓN**

PROPUESTA SEMINARIO DOCTORAL

Nombre del seminario:	El juego en perspectiva educativa	
Profesor(es) oferente(s):	Dra. Luz Amelia Hoyos Cuartas	
Profesor(es) invitado(s):	Dr. Diego Fernando Villamizar Dr. Farid Salgado Dr. Joselín Acosta Dra. Astrid Bibiana Rodríguez	
Correos electrónicos	lhojos@pedagogica.edu.co luzahoyos@yahoo.com	
Extensión		
Énfasis Oferente	Educación en Ciencias	
Grupos de investigación	Centro de investigación en Actividad Física y el Deporte	
Universidad donde se oferta el seminario	Universidad Pedagógica Nacional	
Intensidad del seminario (marque con X)	Permanente: X	Intensivo:
Semestre en el que se oferta	Semestre: 2	Año:2024
Tipo de seminario (marque con X)	De énfasis:	De Educación y Pedagogía: X
Horario del seminario	Miércoles de 5.00 pm a 9.00 pm	No. sesiones: 12
No. de créditos	3 créditos	
No. de horas presenciales	48 horas	
No. de cupos estudiantes de doctorado:	10	

No. de cupos estudiantes de maestría	10
Justificación del seminario	
<p>El juego puede ser considerado como una de las actividades humanas más universales, en el sentido que es posible identificar su presencia en los pueblos originarios, al tiempo que se entiende su evolución de la mano del desarrollo de todas las culturas humanas. Su enorme presencia en el mundo actual, colmado de tecnologías, que pese a ocasionar un distanciamiento de las personas hacia los juegos que implican una interacción corporal, con sus coequiperos y contradictores, convierte al juego cada vez más en una práctica simbólica, en la que las interacciones con los contrarios implican la medicación de complejos dispositivos tecnológicos, plataformas digitales, softwares y pantallas.</p> <p>Desde una mirada centrada en el desarrollo del niño, el juego parece estar anclado a su naturaleza, desde las primeras etapas de su vida, y se constituye, en el motor de desarrollo a lo largo de su primera infancia. En palabras de Decroly y Monchamp (2004), <i>“la filogénesis del juego, como la ontogénesis, nos muestran esa universalidad vital de una actividad generalizada, esencial y básica en el dinamismo psicomotriz del individuo”</i> (p. 6). Desde esa perspectiva se legitima la presencia del juego en el contexto escolar, y por ende la noción de juego educativo, noción que es discutida por algunos autores, toda vez que el carácter formativo de la actividad lúdica, parece ser connatural, por lo que estaría de más este apelativo.</p> <p>Desde mediados del siglo XX, se han fortalecido las teorías del evolucionismo cultural, aportadas desde la antropología del juego. En esta vía, en los trabajos de Blanchard y Cheska (1986), se apuesta por una identificación del tipo de juegos presentes en los diferentes niveles de adaptación cultural, entre ellos; <i>“bandas, tribus, prefecturas, estados primitivos y civilizaciones arcaicas”</i> (p. 5). En cada uno de estas organizaciones de los pueblos originarios, el juego siempre ha tenido un carácter ritual, que tiende puentes entre lo humano y lo divino. Para Bantula (2006),</p> <p style="padding-left: 40px;">El juego en todas las culturas ha venido a socorrer al hombre de su incertidumbre ante las fuerzas naturales, siendo de gran utilidad como punto de apoyo para comunicarse con lo sagrado. Garantizar una buena cacería, alejar malos espíritus, provocar lluvias, retrasar la llegada del invierno o hacerlo menos maligno, procurar la fertilidad de las cosechas, (...) constituyen unas cuantas situaciones que permiten ilustrar el origen de un amplio repertorio de juegos tradicionales que perviven en las sociedades actuales, aunque se hallen ahora completamente desposeídos de su antiguo significado (p. 12).</p>	

Para Enriz (2011), desde la antigüedad es posible identificar la relación entre educación y juego, “De modo que Platón inaugura la teorización de la relación entre juego y formación, que fuera luego recuperada por la didáctica en sus más variadas formas. En esta línea, donde el juego es entendido como elemento de entrenamiento intelectual de diversas características, se enmarcan los aportes que se referencian en el ámbito de las ciencias de la educación” (p.4).

En Europa, desde finales del siglo XIX, las doctrinas de pedagogos como Froebel, Montessori, Decroly, Claparede, se enfocaron en demostrar las ventajas de una educación soportada en actividades lúdicas, que consolidó su utilización en diferentes edades del ciclo escolar, y enfocada en la enseñanza de contenidos, en principio relacionados con la lecto-escritura, y las operaciones matemática. Sin embargo, de manera rápida se difundió su utilización a prácticamente todos los contenidos escolares. (Paya, 2006).

En tal sentido, no es posible concebir en los modelos educativos actuales, una educación desligada del juego, para Paya (2006) “el juego es un elemento clave en la nueva educación, base y motivo de grandes cambios en el proceso educativo y de principal importancia tanto para los aprendizajes de orden intelectual, como con aquellos relacionados con la educación física o corporal, social o moral e incluso creativa y estética” p. 7.

Desde finales del siglo XX, el uso de la tecnología, la aparición del internet y el desarrollo de un variado abanico de simuladores y plataformas de juegos, motivan a personas de todas las edades para involucrarse en actividades lúdicas, que se apartan del control de la mirada institucional de la escuela, en tal sentido la proliferación de estos juegos electrónicos, han llamado la atención de educadores y sociólogos en la perspectiva de entender las nuevas formas de entretenimiento y la generación de una industria del ocio, que está en constante crecimiento.

En lo corrido del presente siglo el impacto de las TICs, en la educación es evidente, en tal sentido el uso de videojuegos, sustentado en los postulados constructivistas, y en estrategias educativas como la gamificación, se ha incrementado de forma exponencial, apalancado en el uso de lenguajes visuales que resultan cercanos y fáciles para la mayoría de niños y adolescentes. Para Marín et al. (2021), “El gran potencial de los juegos digitales o videojuegos radica en que sus atributos pueden integrarse en un proceso que se orienta hacia el aprendizaje” p. 3.

Sin embargo su uso genera posturas controvertidas entre académicos, psicólogos y padres. Uno de los puntos álgidos sobre la conveniencia o no de su uso, se basa en los riesgos debido a las altas horas de exposición a las pantallas de los escolares, que estudios recientes asocian con el incremento de patrones sedentarios, responsables de enfermedades crónicas no transmisibles (Puolitaival, et al. 2020). De la misma manera se discute el riesgo de adicción, y aislamiento social ocasionado por su uso excesivo. (Martínez, 2020).

De otra parte revisiones sistemáticas de literatura como la de Marín et al. (2021) concluyen que:

“los juegos enseñan a los niños tareas y habilidades complejas, permitiendo a los jugadores, siempre que el nivel de dificultad sea el adecuado y los objetivos coherentes y comprensibles, procesar mejor los aprendizajes y mantenerlos al límite de su capacidad, proporcionando mejoras en una amplia variedad de habilidades perceptivas, atencionales y cognitivas” p. 11.

Finalmente, es importante precisar que la presencia del juego en el contexto educativo, sus diversas teorías y taxonomías, y las discusiones sobre su actual uso mediado por las TICs, ameritan su estudio desde una perspectiva educativa.

Objetivos

Brindar un espacio de reflexión en torno al origen y desarrollo del juego desde una perspectiva antropológica.

Analizar la incidencia del juego en los procesos de desarrollo de los niños y adolescentes.

Comprender las implicaciones del juego para las diferentes disciplinas académicas del contexto escolar.

Ejes temáticos

1. Antropológica del juego, evolucionismo cultural.
2. El juego como vehículo de enculturación y aculturación.
3. Filogénesis y ontogénesis del juego en los niños.
4. teorías clásicas sobre el juego infantil
5. Inclusión y posicionamiento del juego en el contexto escolar. Dicotomía entre juego y trabajo.
6. Origen y propósito de las taxonomías de juegos.
7. Desarrollo tecnológico y su incidencia en la concepción de juegos y jugadores.
8. Las nuevas narrativas del juego en el contexto educativo, gamificación, aula invertida y seniors games.

9. Transición desde las prácticas lúdicas al juego deportivo.
10. Los valores y las posibilidades educativas del juego
11. El sentido de la competencia y de la competitividad en las actividades lúdicas.

Metodología

El seminario propone formas diversas para abordar su desarrollo conceptual. Partiendo de estrategias como el seminario alemán que permite el abordaje de textos de forma amplia y con perspectiva crítica. Además, se establecen clases magistrales que conducen a la discusión y participación de los estudiantes.

La preparación de las sesiones requieren el envío de lecturas previas, como el insumo para la que los estudiantes elaboren ensayos, RAE (Resúmenes Analíticos Especializados), exposiciones, fichas técnicas o materiales de apoyo, según sea el caso.

En la primera sesión del seminario, los profesores indicaran a los estudiantes el recorrido teórico-metodológico del seminario. El seminario estará acompañado de las siguientes estrategias:

1. Conferencias y charlas con invitados nacionales e internacionales
2. Talleres: sesiones de construcción colectiva
3. Socialización por parte de los estudiantes, donde evidenciara sus productos desarrollados en el seminario
4. Retroalimentación y evaluación

En general el seminario contará con una perspectiva problémica que permita a los estudiantes establecer articulaciones con su práctica docente y que a su vez la reconozca como insumo para desarrollar sus intereses investigativos.

CRONOGRAMA 2024,2				
	FECHA	TEMA	METODOLOGÍA	DOCENTES
1	Miércoles 7 de agosto	Antropológica del juego, evolucionismo cultural.	Conferencia magistral	Luz Amelia Hoyos Cuartas

2	Miércoles 14 de agosto	El juego como vehículo de enculturación y aculturación	Seminario Alemán (escrito previo, y designación de relator).	Luz Amelia Hoyos Cuartas
3	Miércoles 21 de agosto	Filogénesis y ontogénesis del juego en los niños.	Conferencia magistral	Luz Amelia Hoyos Cuartas
4	Miércoles 28 de agosto	Teorías clásicas sobre el juego infantil	Seminario Alemán (escrito previo, y designación de relator).	Luz Amelia Hoyos Cuartas
5	Miércoles 4 de septiembre	Inclusión y posicionamiento del juego en el contexto escolar. Dicotomía entre juego y trabajo.	Conferencia Magistral	Dra. Astrid Bibiana Rodríguez. UPN
6	Miércoles 11 de septiembre	Origen y propósito de las taxonomías de juegos.	Seminario Alemán (escrito previo, y designación de relator).	Dr. Diego Villamizar UPN
7	Miércoles 18 de septiembre	Desarrollo tecnológico y su incidencia en la concepción de juegos y jugadores.	Conferencia Magistral	Dr. Jens Sejer Andersen Play the game foundation.
8	Jueves 19 de septiembre	Desarrollo tecnológico y su incidencia en la concepción de juegos y jugadores.	Conferencia Magistral	Dr. Jens Sejer Andersen Play the game foundation.
9	Miércoles 25 de septiembre	Las nuevas narrativas del juego en el contexto educativo, gamificación,	Seminario Alemán (escrito previo, y designación de relator).	Dr. Joselin Acosta UPN

		aula invertida y seniors games.		
10	Miércoles 2 de octubre	Transición desde las prácticas lúdicas al juego deportivo	Socialización de talleres	Luz Amelia Hoyos Cuartas
11	Miércoles 9 de octubre	Los valores y las posibilidades educativas del juego	Conferencia Magistral	Dr. Farid Salgado. Colegio Alcaparros
12	Miércoles 16 de octubre	El sentido de la competencia y de la competitividad en las actividades lúdicas.	Taller	Luz Amelia Hoyos Cuartas

Evaluación

La evaluación del seminario tendrá en cuenta, los aportes de los doctorandos, en el marco de cada sesión, la preparación de los textos previos que serán insumos para las discusiones y debates con los docentes invitados.

Bibliografía de referencia

Decroly, O., Monchamp, E. (2004). *El juego Educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Editorial Morata.

Blanchard, k y Cheska, A. (1986). *Antropología del Deporte*. Bellaterra Ediciones.

Bantula, J. (2006). Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, julio-diciembre, vol. LXI, (2) p. 19-42.

Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de Antropología Social*, 34, 93-114.

Marín Suelves, D., Vidal Esteve, M. I., Donato, D., Granados Saiz, J.(2021). Análisis del estado del arte sobre el uso de los videojuegos en Educación

Infantil y Primaria. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 7 (2), 4-18.

Martínez, J. S. (2020). Los videojuegos, una adicción para los adolescentes. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 2(3), 40-41.

Paya, A. (2007). La actividad lúdica en la historia de la Educación española contemporánea. *Tesis doctoral, departamento de educación comparada e Historia de la educación*. Universidad de Valencia.

Puolitaival, T., Sieppi, M., Pyky, R., Enwald, H., Korpelainen, R., & Nurkkala, M. (2020). Health behaviours associated with video gaming in adolescent men: a crosssectional population-based MOPO study. *BMC Salud Pública*, 20, 415.

luz Amelia Hoyos C

Firma profesor(es) oferente(s)