



Programa de la Asignatura

I. Identificación de la asignatura

Componente: Construcción de saberes en la educación infantil		Subcomponente: Educación Inicial y Educación Preescolar	
Nombre de la asignatura: Juego en la Educación Infantil		Código: EIP73	
Carácter del curso: Teórica práctica			
Créditos de la asignatura: 3	Horas teóricas: 2		Horas prácticas: 2
	Intensidad horaria semestre: 144		Horas con acompañamiento docente al semestre: 64
	Horas sin acompañamiento docente al semestre: 80		
Prerrequisitos: Procesos de desarrollo de la expresión lúdica y artística. CBC13			
Correquisitos (S/A): No tiene			
Objetivo(s) de formación de la Licenciatura: Promover en el profesorado en formación capacidades para potenciar, de manera intencionada, el aprendizaje y desarrollo integral de la primera infancia, a partir de la creación, aplicación y valoración de experiencias pedagógicas.			
Resultado(s) de aprendizaje de la Licenciatura Utiliza el juego, el arte, la literatura infantil y la exploración del medio como recursos en el diseño de experiencias pedagógicas para la educación infantil.			
Competencias genéricas y profesionales de la Licenciatura: • Comprende críticamente la realidad sociocultural a nivel local y global y asume el compromiso social, ético y político con la búsqueda de soluciones que impacten positivamente en sus entornos. • Propone, ejecuta y valora experiencias pedagógicas encaminadas al aprendizaje y el desarrollo integral en educación inicial y preescolar en los que estén presentes el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio.			
Docente que orienta la asignatura: Gerardo Tamayo Buitrago Ángela María Acevedo		Correo electrónico: gery93@utp.edu.co angmaracevedo@utp.edu.co	

II. Presentación de la asignatura

- **Justificación de la asignatura:**

Hasta la segunda mitad del siglo XX, el juego era identificado como un campo de estudio relacionado con las acciones no productivas, asociado directamente a la infancia y como un tema poco serio debido a las dificultades de encontrar los elementos que demarcaran las acciones o términos que se entendieran como juego, y cómo estas se soslayaban de lo serio según el criterio científico, y por otro lado se le atribuía que los efectos del juego terminaban en errores o fallos costosos.

El surgimiento de bases científicas relacionadas con la cognición, las matemáticas, la física y la sociología, así como hallazgos antropológicos dan paso a una nueva era de estudio del campo del juego. Así, se pasa de tratarlo como un asunto menor a establecer las variables que han denotado que en sí mismo emerge como el común denominador de los procesos evolutivos en cuanto a las prácticas que se enfocan a la seguridad, los inicios de las bases de la garantía alimentaria, los rituales indicados para mantener la especie desde la procreación y en relación con la naturaleza, los avances tecnológicos como precursores del juguete y las herramientas cotidianas.

El contexto educativo no es ajeno y se mantiene relacionado con el fenómeno de las acciones jugadas, por un lado porque el paso del juego individual al colectivo establece relaciones de compartir, ayudar y dar información como elementos propios de la cooperación y que requieren de relaciones sociales; y en segundo momento porque para el mejoramiento de las cuatro categorías de seguridad, alimentación, reproducción y tecnología, consolidan los procesos de educación en cuanto se han probado y elaborado las dinámicas de enseñanza mejorando así los niveles de desempeño y disminuyendo los costos de errores y fallos.

Por lo anterior, y teniendo como base que el estudio del campo del juego transita por las ciencias preantrópicas y antrópicas, es oportuno establecer las posibilidades que otorgan las dinámicas interactivas de la pedagogía y el juego, enfocadas inicialmente desde la cualificación profesional y luego hacia los conocimientos, estrategias y procesos en comunidades relacionadas con la primera infancia.

- **Saberes previos:**

Las bases previas del conocimiento al juego, no escatiman la misma experiencia y las diversas formas que el participante haya tenido desde su propia infancia. Se recomienda como saber

indispensable, entenderse

como agente jugador, juguetero o estudioso del juego. No obstante, haber considerado algunos detalles que permitan afinar la mirada acerca de las virtudes, dificultades y oportunidades que otorga el acto de juego en si mismo, son garantías de un aprovechamiento al hacer la relación con los propósitos educativos y hacerse preguntas.

En tal sentido, por tratarse de un componente que se plantea desde la formación docente, se advierten los siguientes saberes previos:

Identificar los elementos que incitan el acto de juego en escenarios del lenguaje, movimiento, individual y en grupo.

Identificar los alcances que relacionan la intención pedagógica a través del acto de juego, especialmente en los procesos de aprendizaje y las estrategias relacionadas con la expresión lúdica y artística.

Diferenciar la propuesta docente enfocada como técnica de trabajo y el logro del ambiente de juego en procura de los aprendizajes.

- **Objetivo (s) de la asignatura:**

Siguiendo los planteamientos teóricos del campo del juego, se plantean aquellos objetivos posibles tales como:

Identificar los saberes y prácticas relacionadas con el aprendizaje y enseñanza del campo del juego en personal que se desempeña en función de la educación infantil.

Contribuir con el desarrollo educativo, social y cultural de la región, mediante la formación de educadores de alta calidad académica adoptando como estrategia la integración de las posibilidades del juego en su campo disciplinar.

Generar propuestas investigativas orientadas a la gestión, el mejoramiento e intervención en la educación inicial teniendo como base los aportes del campo del juego.

- **Resultados de aprendizaje de la asignatura:**

Reconoce los ejes temáticos planteados en las políticas nacionales en relación con el juego y su relación con la enseñanza y el aprendizaje en primera infancia.

Crea espacios académicos para la construcción, aplicación y sistematización de innovaciones pedagógicas relacionadas con el campo del juego en el área de la educación infantil.



III. Saberes y procesos

- Competencias y conceptos previos en relación con el juego.
- Filogénesis del juego. Etimologías. Lenguajes del juego.
- Teorías clásicas del juego. La mirada al gesto jugado.
- Bases científicas del juego y su impacto en la primera infancia. Grafía. Metría, Logía y Nomia del juego.
- Gasto de energía en condiciones de juego. La infancia para siempre.
- El juego en la educación inicial. Orientación pedagógica desde las instituciones gubernamentales. Contexto Internacional, Nacional y Local.
- Juego y estructuración de esquemas motrices
- Aprendizaje por el juego. Estructuras cognitivas, sociales y emocionales.
- Juguetes y símbolos en primera infancia.
- Juego tradicional
- Crianza mediada por el juego
- Aprestamiento del ámbito escolar por el juego.

IV. Bibliografía complementaria¹

Los aportes bibliográficos dan cuenta de los aportes que en el campo han avanzado en las últimas décadas a nivel local, nacional e internacional, por lo tanto, se plantea el siguiente compendio documental:

Referencias

- Agudelo Gómez, L., Pulgarín Posada, L., & Tabares Gil, C. (2017). La Estimulación Sensorial en el Desarrollo Cognitivo de la Primera Infancia. *Revista fuentes*, 19(1), 73-83 . Obtenido de <http://dx.doi.org/10.12795/revistafuentes>. 2017.19.1.04
- Alzate, M. (2003). *La infancia: concepciones y perspectivas*. Pereira: Papiro.
- Ariés, P. (1986). La infancia . *Revista de educación* .
- Baquero, R., & Narodowski, M. (1994). ¿Existe la infancia? *Revista del Instituto de Investigación en Ciencias de la Educación*.
- Beltrán, C. X., & Buitrago, B. N. (2010). Juego y escuela en Colombia a finales del siglo XIX. (U. P. Nacional, Ed.) *Pedagogía y Saberes*, 33, 63-72. doi: <https://doi.org/10.17227/01212494.33pys63.71>
- Burghardt, G. (2010). The Comparative Reach of Play and Brain Perspective, Evidence, and Implications. *Revista americana de juego*. Obtenido de

¹ Incluir la bibliografía que tenga cada docente en sus cursos



<http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/2-3-article-comparative-reach-play-and-brain.pdf>

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres la mascara y el vértigo*. Fondo de cultura económica México.

Casas, F. (1998). *Infancia: Perspectivas Psicosociales*. Paidós. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/27591450_Infancia_y_representaciones_sociales

Castrillón, H. Q. (2016). Experiencia, infancia y cultura. *Revistas Udistrital*.

Decroly, O., & Monchamp, E. (1986). *El juego educativo Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Ediciones Morata S.A. Recuperado el 26 de 02 de 2019, de <https://dokumen.pub/qdownload/el-juego-educativo-iniciacion-a-la-actividad-intelectual-motriz-8471122162.html>

Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de antropología social*(34), 93-114. Obtenido de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-275X2011000200005&script=sci_abstract

Fonseca, J., & Silva, M. P. (2015). Concepciones del juego: una visión desde Los premios e Historias de cronopios y de famas. *Letra anexa*, 165-182.

Gaitan Muñoz, L. (2006). La nueva sociología de la infancia. Aportaciones de una mirada distinta. *Política y sociedad.*, 43(1), 9-26. Obtenido de <http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0606130009A/22625>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, T. p. (2015). *Juego Cartilla 6*. Bogotá: SD Estudio Digital.

James, A., & Prout, A. (1990). *Construyendo y reconstruyendo la infancia*. (F. Press, Ed.)

Kellman, J., & Radwan, K. (Enero de 2022). Hacia una comprensión neurocientífica ampliada del juego social. *Revisiones de neurociencia y biocomportamiento*, 132, 884-891. doi:<https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2021.11.005>

Ministerio de Educación Nacional, R. (10 de junio de 2014). Documento 22: El juego en la educación inicial. *Educación*.

Muñoz Oyarce, M. F., & Almonacid Fierro, A. (2005). Cognición, Juego y Aprendizaje: una propuesta para el aula de la primera infancia. *Infancia, Educación y Aprendizaje (AEYA)*, 1(1), 162-177. Recuperado el 22 de 01 de 2019, de <https://rcs.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/576/592>

Nacional, M. d. (2009). *Desarrollo infantil y Competencias en la Primera Infancia*.



Otálora Sevilla, Y. (2010).

Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. *Revista CS*, 5(5). doi:<https://doi.org/10.18046/recs.i5.452>

Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico, el juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires, Argentina: Nubeduc.

Pellegrini, A. D., Dupuis, D., & Smith, P. K. (Junio de 2007). Juego en evolución y desarrollo. *Revisión del desarrollo*, 27(2), 261-276. doi:<https://doi.org/10.1016/j.dr.2006.09.001>

Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). El desarrollo del juego en la infancia: formas y posibles funciones. *Revista de Psicología y Psiquiatría Infantil*, 3(2), 51 - 57.
doi:<https://doi.org/10.1017/S1360641798001476>

Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de cultura económica.

Quintana, P. S. (2011). el juego como fenómeno fundamental existencial humano (consideraciones desde la filosofía y la psicología del arte). *Revista De Teoría Del Arte*, 133-136. Obtenido de <https://revistaatemus.uchile.cl/index.php/RTA/article/view/38647>

Sarlé, P. M. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. (Vol. 50). (Paidós, Ed.) Buenos Aires. Obtenido de https://www.academia.edu/29349374/Ense%C3%B1ar_el_juego_y_jugar_la_ense%C3%B1anza

UNESCO. (1980). *El Niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Publicado en 1980 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>

Winnicott, D. W. (1979). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

Zorrilla, M. (2008). El juego en la infancia. 79, 544-549. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062008000500014>