

ASIGNATURA		INFANCIA Y JUGUETES				
CÓDIGO	FZ021	CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	CRÉDITOS ACADÉMICOS	3	
HORAS ACOMPAÑAMIENTO DIRECTO			10	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		20
PRERREQUISITO		NO APLICA			PERIODO ACADÉMICO	2025-2
PROFESOR	María Teresa Suárez Vaca			EMAIL	maria.suarez@uptc.edu.co	
JUSTIFICACIÓN						
Este seminario invita a pensar una serie de relaciones entre lúdica, juego y juguetes como un territorio de reflexión humana y educativa que se extiende en diversas dinámicas culturales y sociales es decir que atraviesa la vida. El juego se ha comprendido como una actividad propia de la niñez, pero de manera ampliada configura la infancia como estado del ser, entonces trasciende la edad y forma parte de la vida. Por mucho tiempo se ha pensado que lúdica y juego son acepciones similares. Los dos conceptos han sido estudiados por psicólogos, sociólogos, antropólogos y pedagogos. Desde cada perspectiva se han construido caminos, definiciones y elementos para relacionarse y hacer uso de ellos. Sin embargo, la distancia entre los dos conceptos no es clara y se hace subjetiva, lo que causa confusión. ¿Es lo lúdico un juego? ¿Todo juego es lúdico?. El juego en la sensación cultural y social se presenta usualmente como actividad con características y componentes biológicos, mentales, afectivos, creativos y sociales. Su potencia está en la posibilidad de producir diversas condiciones y sensaciones, lo que le exalta como una acción preferente en la atmósfera educativa e, incluso, se le ha visto preso de consideraciones y justificaciones curriculares. La lúdica, por su parte, contiene aperturas magnas, lo que permite que en ella habiten condiciones de exploración, de reflexión y de sensibilidad. En sí misma, es un enigma que cautiva para preguntarse y pensarla en tonos filosóficos como un estado, experiencia o vivencia; una manera de ser y de estar que apremia sensaciones vitales de bienestar y creación. (Suárez, 2022, p.11). La propuesta afirma lo lúdico desde diversas miradas y componentes. Una de las apuestas es tensionar la relación del juego con lo lúdico al contemplar aspectos que fungen como líneas de fuga y pensamiento. Entramado de voces que conversan. Estos conceptos y perspectivas son temas cotidianos que convocan a maestras y maestros a pensar la infancia y, sobre todo, a ocuparse de su propia infancia, con el fin de entablar vínculos, encuentros, pensamientos y proyecciones con niños, niñas y jóvenes. Esto se produce en los diferentes espacios de diálogo, de relación y de juego, donde se expanden esperanzas para dar vida a la educación y contagiar de sentido a la pedagogía, para que aquellos que participan, caminen en tono de bienestar y pensamiento como protagonistas de una transformación educativa. El seminario tendrá un énfasis en el Espacio lúdico, una apuesta conceptual que invita a comprender la lúdica, el juego y los juguetes desde otras miradas filosóficas.						

COMPETENCIAS (Saber – Saber Hacer – Saber Ser)

Aproximación conceptual de sentidos y relaciones de las categorías centrales del seminario Juego, juguete, lúdica e infancia.
Dinamizan experiencias lúdicas con intencionalidades y recursos apropiados para y con la infancia
Apropiación reflexiva de la dimensión lúdica del ser en el espacio

PROPÓSITOS DE FORMACION

Conocer diversas perspectivas conceptuales de las categorías centrales del seminario Juego, juguete, lúdica e infancia y establecer su posible relación.
Configurar de manera creativa propuestas lúdicas con y para la infancia a partir de la exploración teórica y práctica
Hacer una revisión de la dimensión lúdica del ser en relación con los espacios

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Expone argumentos conceptuales que vinculan el juego, los juguetes, la lúdica y la infancia.
- Participa creativamente en los procesos de construcción de experiencias lúdicas con y para la infancia desde diferentes posibilidades
- Proponen espacios lúdicos a partir del concepto de Heterotopía.

CONTENIDOS POR UNIDAD

- Heterotopías lúdicas: Sentidos, relaciones, intimidad y creación
- Infancia lúdica, juego y juguete: conceptos y relaciones
- El juego como manifestación hospitalaria para la apertura sensible del encuentro con el otro y lo otro.
- Teorías del juego y propuestas de clasificación- La clasificación de los juegos Roger Caillois
- Taller de experiencias y posibilidades lúdicas (físicas y deportivas, socio culturales, artísticas y de pensamiento

METODOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

La metodología está apoyada en principios pedagógicos y lúdicos. La pretensión de hacer una asignatura experiencia implica la relación con la vida, con la constitución y transformación de sí, de lo que somos, sabemos, hacemos y pensamos; pero en relación con el otro (maestro y compañeros (as)). Aquí, se pondera la indagación, las alternativas y sobre todo la intención de encontrar sentidos y significados, para constituirnos como seres lúdicos.

Actividad extramural previa al seminario

Lectura del capítulo

Suárez, M. y Salamanca, Z. (2022). Heterotopías lúdicas: Sentidos, relaciones, intimidad y creación. En Suárez, M. (Ed). Lúdica e infancia tejido de Pensamiento. (p.p. 77- 106=

Trabajo Primera parte- Elaborar una reseña del capítulo. identificando conceptos y citas destacadas, Caracterizar el Espacio lúdico y sus tres tipologías

- Espacio percibido: heterotopías de los sentidos
- Espacio concebido: heterotopías sociales
- Espacio vivido: heterotopías íntimas

Acompañar lo seleccionado con reflexiones personales- Trabajo para entregar en físico el día del encuentro

Observación de la película: “Los niños invisibles ” (2001) Director: **Director: Lisandro Duque Naranjo**
<https://ok.ru/video/8979964562052>

Segunda parte: Identificar con base en el texto Espacios lúdicos (Heterotopías de la película) y escribir 5 preguntas que le generen estas experiencias.

Trabajo para entregar en físico el día del encuentro

Encuentro presencial- Momento de contextualización

Se inicia con un ejercicio de reconstrucción de la infancia evocando situaciones de juego, para habitar los momentos infantiles que constituyen nuestra manera de “ser lúdico”.

Momento de construcción conceptual:

Estudio e indagación en torno a la lúdica, el juego, el juguete y la infancia como dimensión humana, esto corresponde a la lectura y reflexiones de orden teórico que guiarán la experiencia del seminario.

El espacio y la dimensión lúdica

Momento de interacciones:

Talleres experienciales que favorezcan el descubrimiento y el fortalecimiento de la dimensión lúdica. Se destaca la observación, construcción de propuestas y vivencias de las diferentes manifestaciones lúdicas.

Para esta actividad, se invita a llevar algunos elementos que se consideren juegos y juguetes.

EVALUACIÓN FORMATIVA (Medios e Instrumentos)

Para determinar la calificación de los estudiantes, se podrá tener en cuenta los resultados de la participación y/o del trabajo desarrollado en clase, pruebas o exámenes de corta duración, exposiciones, pruebas orales o escritas, o la asignación de tareas, trabajos de investigación, talleres, ensayos o cualquier otra actividad o procedimiento académico que se considere adecuado para medir el aprendizaje y dominio de los conceptos del seminario.

Las calificaciones se reportarán a los estudiantes con la respectiva retroalimentación. Se utilizarán los criterios que el profesor considere convenientes.

Trabajo extramural: Reseña del capítulo y película: 25% trabajo escrito para entregar en el encuentro presencial el 17 de octubre de 2025

Diálogo y Construcción de un mapa conceptual de de las categorías centrales del seminario Juego, juguete, lúdica e infancia y establecer su posible relación. 25% trabajo en clase en pequeños grupos.

Participación creativa en los procesos de construcción de experiencias lúdicas- 50% Trabajo en clase.

RECURSOS COMPLEMENTARIOS

Se deben incluir los procedimientos y materiales para el desarrollo y presentación de trabajos por parte de los estudiantes.

Se deben especificar las fechas límite de entrega, cuando aplique.

El libro y el link de la película se enviará con anterioridad para la actividad extramural. El trabajo escrito s debe entregar el día 17 de Octubre

Cada estudiante deberá llevar elementos que se consideren lúdicos (juegos y juguetes)

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Borja, M. (2000). Las Ludotecas Instituciones de Juegos.

- _____ (2012) El juego en las ludotecas y en los patios escolares.
- Broetto, L. D., & Pasini, J. F. S. (2022). Brincar e Infância em Região Fronteira. *Revista Pleiade*, 16(34), 75-83.
- De Melo Souza, A. R. (2021). O brincar na infância. *Revista Educação Continuada*, 3(6), 5-12.
- Lee, M. (2015). *Power shift: play and agency in early childhood*, en *childhood & philosophy*, rio de janeiro, v. 11, n. 22, jul.-dec. 2015, pp. 241-264.
- Caillouis, R. (1997) El hombre y los juegos.
- Díaz, H. (2006). La función lúdica del sujeto: una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas.
- Dinello, R. (1989). Expresión Lúdico Creativa.
- _____ (2.004). Ludotecas Ludo-recreativas.
- Escobar, C. (2010). Danzas Lúdicas Para Preescolar.
- Feldman, J. (2004). Manual de juegos y actividades para preescolar: 370 actividades para las educadoras.
- Jiménez, A. (2018). *Los tiempos de la infancia en Colombia a través de la transformación del juego y del juguete a finales del siglo XX e inicios del XXI*. Humanidades: revista de la Universidad de Montevideo, No 4, Diciembre 2018, pp. 151-174
- Galeano, A. y Cardona, J. (2006) Ludotecas más allá del Juego.
- González, A. (2009) Los juegos tradicionales como herramienta didáctica para el fortalecimiento de la responsabilidad, el respeto y la honestidad. [Tesis]
- Huizinga, J. (2000) Homo ludens.
- Jiménez, C. (2009). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica: emociones, inteligencia y habilidades secretas
- MEN. 2014. Documento 22. El juego en la educación inicial.
- Quintanar, L. y Solovieva, Y. (2012). La actividad de juego en la edad preescolar.
- Ribes, M. (2.011). El juego infantil y su metodología.
- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza.
- _____ (2010) Enseñar en clave de juego.
- Sarlé, P. y Rosas, R. (2012). Juegos de Construcción; y construcción de conocimiento.
- Suárez Vaca, M. (Coord.) (2022). Lúdica e infancia: tejidos de pensamiento.
- Suárez, M. Morales, L. Malagón. A. y Albarracín L. (2018) Infancia Lúdica y juego.
- Winnicott D.W. (2012). Realidad y Juego.
- Teixeira, H. C. (2014). A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola.
- Yankelévich, E. (1987). Cultura física para niños: para niños (de tres a siete años): de tres a siete años

Notas adicionales para el profesor:

Para la entrega oportuna de las notas finales a la división de registro y control académico de la Universidad Tecnológica de Pereira, la Maestría en Infancia solicita que se remitan las calificaciones obtenidas por los estudiantes al correo institucional del programa (maestriainfancia@utp.edu.co).

El plazo para la entrega de las calificaciones es de no más de veinte (20) días hábiles, contados a partir de la fecha de finalización del seminario.

En caso de requerir un plazo mayor para la entrega, se deberá notificar a la Maestría, quienes determinarán la nueva fecha para la recepción de la información.