

## Colecciones en red

Duek, Carolina

# El juego dentro y fuera de la escuela: de las propuestas didácticas a la problemática de las apuestas online

Forma parte de la colección: «*De la comunicación al juego: un camino para entender la vida en tiempos de hiperconexión*»

### Fundamentación

El juego es una actividad relevante para las infancias, las adolescencias y para el mundo adulto. A través de él se construyen espacios, tiempos, vínculos y formas de percibir y de relacionarse con el mundo. Si bien hay un consenso social sobre la importancia del juego, su lugar en la cotidianidad escolar y familiar es muchas veces secundario o se lo ubica como una herramienta para lograr objetivos no relacionados con el juego.

Este curso tiene como objetivo **caracterizar el juego y analizarlo en torno de diferentes usos y apropiaciones en las vidas de niños, niñas y adolescentes**. De este modo, podremos reflexionar sobre los alcances y características del juego contemporáneo, de las pantallas y de los incentivos de consumo que se multiplican en cada interacción y en cada clic.

## Objetivos de aprendizaje

- Definir y caracterizar el juego contemporáneo.
- Identificar las formas que asume el juego en entre las infancias y adolescencias con y sin pantallas.
- Analizar los usos del cuerpo en y para el juego.
- Caracterizar las configuraciones hegemónicas que articulan juego y género en el contexto contemporáneo.
- Repensar la práctica del juego en el aula y diferentes contextos cotidianos teniendo en cuenta los contenidos del curso.

## Clases

1. Presentación del curso: unidades temáticas, problemas y formas de trabajo.
2. Juego e instituciones.
3. Juego y cuerpo.
4. Juego y pantallas.
5. Juego y género.
6. Balance y reflexiones: nuevas preguntas y nuevos desafíos.
7. Encuentro sincrónico de cierre.

## Modalidad

100% virtual con un encuentro sincrónico en la semana 7 del curso.

Las clases se habilitan semanalmente y todas ellas cuentan con una propuesta de actividad para trabajar sobre los contenidos del curso.

Acompañamiento tutorial durante todo el recorrido del curso.

## Condiciones de aprobación del curso

- Participación en las actividades requeridas en los tiempos y plazos estipulados para su desarrollo.
- Participación del/los encuentros sincrónicos obligatorios.
- Entrega y aprobación del trabajo final integrador dentro de los plazos establecidos.



## Bibliografía de referencia

- Brougère, Gilles. 2013. El niño y la cultura lúdica. En, *Lúdicamente* Año 2 N°4, Octubre 2013, Buenos Aires (ISSN 2250-723X) Primera versión recibida el 20 de Agosto; Versión final aceptada el 20 de Septiembre de 2013. Traducción Carolina Duek y Noelia Enriz
- Duek, C. (2021). “Si te divertís, no aprendés nada”. *Revista Del IICE*, (49), 59-72. Recuperado a partir de <http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/iice/article/view/10448>
- Scharagrodsky, P. (2007) *el cuerpo en la escuela*, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. [https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/93480/El\\_cuerpo\\_en\\_la\\_escuela.869.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/93480/El_cuerpo_en_la_escuela.869.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Brailovsky, D., De Angelis, S., & Scaletta Melo, G. (2022). Ni malas ni buenas: Escenarios del encuentro entre infancias y pantallas. *Voces De La educación*, 25–51. Recuperado a partir de <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/553>
- Benítez-Larghi, S., & Duek, C. (2018). Las construcciones del género en tiempos de Internet: modos de expresión y riesgos percibidos en las redes sociales durante la niñez. *Revista Mediterránea De Comunicación*, 9(2), 41–59. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.2.18>
- Duek, C. y Enriz, N. (2016) “Juegos tradicionales y nuevas tecnologías: Continuidades y apropiaciones” en *Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas*, Universidad Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil. <https://periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/1984-8951.2015v16n108p62>
- Chausovsky Alexis Ariel y Rossi Maina Luis Sebastián. 2015. “De los juguetes ópticos a los videojuegos: discusiones sobre la materialidad de las imágenes” en *Revista Lúdicamente*, Vol. 4, N°8, Año 2015 octubre, Buenos Aires (ISSN 2250-723x) <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/4274>
- Patierno, Nicolás. 2016. “El juego como estrategia de intervención para la resolución de conflictos en escuelas secundarias” en *Revista Lúdicamente*, Vol. 5, N°9, Año 2016 mayo, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).



<https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/4290>

- Philippette, Thibault. “De la pantalla a la interfase: representación y configuración de la actividad lúdica” en Revista Lúdicamente, Vol. 6, N°11, Año 2017 Mayo, Buenos
- Aires (ISSN 2250-723x).

<https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/4307/3563>

