

# Guía didáctica para profesores y maestros

Itinerario de propuestas formativas para acompañar la muestra

Nivel: 2º Ciclo Primaria

## 1- Presentación

La presente guía didáctica es un documento de “orientación” que ha sido elaborado para que los docentes que asisten a la muestra “Play de Game: 40 años de videojuegos”, la utilicen con sus estudiantes.

La misma consta de dos partes: la primera a realizarse previamente a la llegada al espacio y la segunda con posterioridad.

### 1.1 Modo de Uso

La guía didáctica pre-visita tiene el propósito de anticipar supuestos, ideas generales, conocimientos previos que los estudiantes tienen sobre el tema para poder contrastarlos luego con la vivencia en el propio espacio. Es importante que esta etapa se cumpla antes de la llegada a la Fundación Telefónica ya que la visita en el espacio partirá de la misma.

También es fundamental que se haga hincapié en la espontaneidad de la participación de los niños sin anticipar el contenido que luego se verá en el propio espacio.

La segunda parte de la guía es para utilizar posteriormente y tiene el propósito de dar un cierre conceptual a la experiencia produciendo nuevos sentidos respecto de la misma. Los invitamos a que la realicen y compartan en sus comunidades las producciones.

## 2. Marco Teórico

“Play the Game: 40 años de videojuegos” es una exhibición participativa que explora más de 40 años de historia por medio de un recorrido visual, dinámico e interactivo de las consolas y juegos que marcaron una época y han tenido relevancia histórica y cultural.

En la exposición se exhiben consolas que representan la evolución de las distintas generaciones tecnológicas desde 1972 hasta la actualidad, con la posibilidad de experimentar los videojuegos que admiten sus plataformas originales, desde el mítico Pong hasta la Playstation 4

¿Qué se espera experimentar en la muestra?

A través de las consolas como objeto cultural-lúdico, la muestra propone experimentar la Evolución Tecnológica y el alcance de la Cultura Digital, uno de los ejes principales en los que la Fundación Telefónica trabaja, promoviendo la interacción entre distintas generaciones.

En “Play the Game”, el foco está puesto en la experiencia de uso, el aporte del juego y del ocio educativo al desarrollo de habilidades y el impacto que esta forma de jugar ha generado, y aún genera, en la percepción del tiempo y el espacio de las personas que los utilizan..

Por tanto, el objetivo de esta exposición es, además de reunir en un recorrido histórico la evolución de las consolas y los juegos emblemáticos de cada generación, desde los inicios hasta la actualidad, incorporando las plataformas de última generación, rescatar el espacio lúdico como lugar de encuentro entre distintas generaciones.

## 3. Aspectos curriculares en los que se enmarca la visita a la Muestra

Área: Prácticas del lenguaje. Artes, educación tecnológica, ciencias sociales

Temas: Lenguaje oral y escrito: Narrativa. El retrato. Dinámicas de interacción mediadas por tecnología.

Propósitos:

- Reconocer la importancia de los videojuegos como forma de expresión cultural de nuestra sociedad contemporánea, atendiendo a sus narrativas.
- Impulsar el juego como articulador de la motivación y la producción de saberes.

- Explorar entornos digitales reconociendo los videojuegos como forma de expresión lúdica entre las distintas generaciones.
- Identificar cambios y continuidades en las consolas y videojuegos utilizados a través del tiempo, estableciendo comparaciones entre la forma de jugar y los juegos utilizados por los alumnos, docentes y familia.
- Estimular el diálogo entre adultos, jóvenes y niños a través de formas lúdicas comunes y diversas.

#### 4. Actividad para realizar antes de la visita a la Muestra

Con el propósito de anticipar a los estudiantes en los conocimientos previos sobre consolas y videojuegos, se sugiere que, guiados por la maestra, los niños realicen una indagación en sus casas (a sus padres, tíos y abuelos) a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué creen o saben ellos sobre una consola de videojuegos?
- ¿Cuáles fueron sus preferidas? ¿Se comercializa aún?
- ¿Cómo eran las consolas y cómo funcionaban? ¿Podían guardar los juegos? ¿Dónde?
- ¿Cuáles fueron los videojuegos que más le gustaron?
- ¿Juegan aún hoy a videojuegos? ¿Lo hacen en su versión original o utiliza alguna actualizada? ¿Cuál y por qué? ¿Con qué consola?

También podrán buscar textos o imágenes sobre consolas que ellos conozcan y las que te nombraron sus familiares.

#### 5. Actividad para realizar luego de la visita a la Muestra

En los días posteriores a la visita les proponemos realizar las siguientes actividades

- Realizar un dibujo de una consola, sacarle una foto y convertir la misma en un puzzle. Herramienta sugerida <http://www.jigsawplanet.com/>
- Elegir un héroe y antihéroe de dos juegos diferentes que hayas visto en la muestra y arma una historia o un comic. Herramienta sugerida <http://www.pixton.com/es/>

- En grupos, elegir un videojuego y escribir una parte del argumento del mismo, donde luego el antihéroe se convierta en héroe
- Escribir el retrato del personaje que más les agrade de los videojuegos, pudiéndose agregar virtudes y capacidades. Luego compartir con sus compañeros sus relatos
- Formar equipos. Cada uno de estos deberá seleccionar un personaje héroe de los videojuegos y lo representarlo frente al resto sin emitir palabras. Se deberá adivinar el nombre del personaje y videojuego.

¡Los que se animen pueden compartirla con nosotros!

¡Esperamos que la experiencia haya sido valiosa!

[Materiales de interés](#)

[Cronología completa](#)

# LÍNEA DE TIEMPO DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS



## BIG BANG

Entre 1947 y 1954 se desarrollaron los primeros videojuegos, como el *Spacewar!* y el *Spacewar!*, que se ejecutaban en computadoras de gran tamaño.

En 1958 se creó el primer videojuego comercial, *Spacewar!*, que se ejecutaba en la computadora *PDP-1*.

En 1962 se lanzó el primer videojuego de arcades, *Spacewar!*, que se ejecutaba en la computadora *PDP-1*.



# LÍNEA DE TIEMPO DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS



2000-2014



# LÍNEA DE TIEMPO DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS

1985-1999



[Sitios de interés:](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=ecll5F3gs34#t=26>

<http://www.jigsawplanet.com/>

<http://www.pegi.info/es/index/>

### **Sitios de videojuegos para el aula:**

<http://educ.ar>

<http://educaplay.com>

<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=209910>

<http://www.ramogames.com/>

<http://CoolMath4kids.com>

<http://www.arcademicskillbuilders.com/>

<http://www.learninggamesforkids.com/>

<http://www.BrainPOP.com>

<http://www.interactivestuff.org/sums4fun/>

<http://kids.nationalgeographic.com/Games/>

<http://www.gamequarium.com/>

<http://www.kidsgames.org/>

<http://www.theproblemsite.com/>

<http://www.primarygames.com/>

<http://www.jugarconjuegos.com/> (simuladores de videojuegos de históricos)

<http://www.ssega.com/>

<http://www.onlinemania.org/>

<http://www.sonicgratis.com/>

<http://www.colorearjunior.com/dibujos-para-colorear-de-puzzles-de-videojuegos.html>

<http://www.puzzlesjunior.com/puzzles-videojuegos.html>