

# Guía didáctica para profesores y maestros

Itinerario de propuestas formativas para acompañar la muestra

Nivel: Tercer ciclo primaria y Secundario

## 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: Educación Tecnológica, Informática, Comunicación

Temas: Diferentes 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

La propuesta consiste en recabar información sobre las consolas y videojuegos que utilizaban y se utilizan en el ámbito familiar de cada estudiante, como un primer acercamiento a la evolución de los videojuegos en estos últimos cuarenta años, mediando el aprendizaje con recursos de la web 2.0.

1. Obtener información en el ámbito familiar sobre

a. ¿Qué consolas y videojuegos utilizaban los adultos de tu familia en su juventud?

b. Registrar los nombres de las consolas y ubicarlos en una línea de tiempo. Se sugiere la utilización de la aplicación "cronos" en <http://www.educ.ar/educar/cronos.html>; timeline o el software que con que se esté más familiarizado

Nombre de videojuegos	Nombre de consola

2. Escribir un ensayo a partir de la recopilación de anécdotas en el grupo familiar en relación a los videojuegos que jugaban de pequeños y jóvenes, y luego compartirlas con el resto del grupo.

3. Responder en forma individual ¿Jugás o jugaste algún videojuego utilizado por un adulto de tu familia en años anteriores? ¿Cuál? En caso que sea una nueva versión... ¿Notás alguna diferencia?

4. Realizar una pequeña investigación, cuyo objetivo sea recabar información sobre los videojuegos y consolas preferidos por los estudiantes en la actualidad. Indagar sobre los motivos de la elección.

Volcar los datos en un cuadro de doble entrada.

Nombre de videojuegos	Nombre de consola

5. Realizar un avatar con el nombre de cada estudiante que incluya la imagen de un personaje favorito.

Sugerimos utilizar

- [face.co](http://face.co)
- [http://tektek.org/dream\\_avatar/](http://tektek.org/dream_avatar/)
- <http://www.pocoyo.com/pocoyize#>;
- <http://www.weeworld.com/>

6. Identificar el nombre de las distintas consolas. Este juego se puede encontrar online en:

[http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1723915/consolas\\_de\\_videojuegos.htm](http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1723915/consolas_de_videojuegos.htm)

**Consolas de videojuegos**

R	Y	M	O	C	I	M	A	F	I	G	H	M	O	O	V	K
O	H	N	E	E	S	E	A	I	U	O	U	I	Y	Ñ	Q	M
E	G	V	I	Y	E	E	I	O	A	L	V	Q	R	T	A	N
J	W	D	D	Y	G	F	J	B	F	R	H	X	Q	G	S	O
N	G	A	M	E	A	N	D	W	A	T	C	H	N	K	I	I
E	Y	A	F	G	D	S	R	Q	J	D	I	A	Q	R	E	T
L	K	F	E	R	R	G	I	M	A	P	V	P	Ñ	O	D	A
E	V	S	E	X	E	I	U	G	J	O	K	I	D	G	J	T
V	E	E	T	P	A	I	D	O	X	G	U	N	A	U	V	S
E	R	H	V	U	M	O	G	O	N	H	E	M	Q	V	O	Y
D	E	X	G	B	C	T	D	P	N	T	E	G	Q	G	P	A
U	F	O	A	E	A	Y	E	R	N	B	Q	H	V	T	H	L
D	X	B	M	I	S	J	S	I	O	L	T	F	S	I	U	P
Q	A	X	E	S	T	O	N	Y	Q	A	H	U	B	J	D	J
I	I	T	E	X	S	E	U	L	B	G	E	M	I	A	W	T
O	U	Y	A	O	L	Ñ	Z	P	Y	E	Q	I	I	W	U	L
O	Q	M	Ñ	B	D	U	V	T	O	F	A	T	A	R	I	U

MAGNAVOXODYSSEY
SEGADREAMCAST
GAMEANDWATCH
PLAYSTATION
NINTENDO
FAMICOM
GAMEBOY
TVGAME
ATARI
XBOX
SEGA
WII

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

En los días posteriores a la visita les proponemos realizar las siguientes actividades dividiendo al grupo clase en subgrupos, para luego compartir entre todos las conclusiones arribadas

1. Elaborar un cerebro mágico o juego Quiz (Trivia). Establecer acuerdos entre los distintos grupos, para que cada uno atienda a una generación de consolas, teniendo en cuenta la información registrada en la línea de tiempo de "Play de Game".

Para la realización del juego Quiz se sugiere la utilización de

- Educaplay: sitio para crear y compartir actividades educativas <http://www.educaplay.com/>
- Quizmaster maganer
- Blubbr: posibilita incluir videos para contextualizar las preguntas <https://www.blubbr.tv/>
- Quizpoo: posibilita incluir imágenes para contextualizar la pregunta
- Triviar: <http://Triviar.com/trivial-online>
- Trivaloo: <http://trivaloo.com/>
- Purpose: Games para generar juegos y Quiz educativos <http://www.purposegames.com/>

2. Utilizando la herramienta ClassTools.net (Arcade Game Generator) realizar un juego cuyo tema central sea "La Evolución Histórica De Los Videojuegos".
3. Crear el diseño de un videojuego con la estructura externa del flipper y el interior de una PlayStation. Identificar todos los materiales que se necesitan para la construcción, seleccionar los puntajes correspondientes a cada sección y la música que se utilizará
4. Realizar un dibujo o maqueta de una consola, fotografiarlo y convertirlo en un Puzzle. Herramienta sugerida: <http://www.jigsawplanet.com/>
5. Realizar la dramatización de alguna parte de un videojuego, eligiendo personajes héroes y antiheroes. Desarrollar el argumento y comentar cómo se sintieron desempeñando los papeles que les han asignado. Subir todos los argumentos a la web utilizando por ejemplo <http://issuu.com/home>
6. Realizar un relevamiento de la evolución del VJ y el contexto social. Se sugiere analizar las narrativas y los momentos históricos donde se han desarrollado, comparando el ayer con los momentos actuales. Videojuegos sugeridos Age Of Empires, [Assassin's Creed](#), SpaceWar, Pokemon entre otros
7. Armar un blog que reúna las producciones de todos los grupos, donde se permitan comentarios. El mismo podrá ser difundido por las redes sociales

¡Los que se animen pueden compartirla con nosotros!

¡Esperamos que la experiencia haya sido valiosa!



### 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>