

# Guía didáctica para profesores y maestros

Itinerario de propuestas formativas para acompañar la muestra

## Nivel: Inicial y Primer 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: Indagación del ambiente social y natural, matemática, prácticas del lenguaje, música, plástica.

Temas: Cambios y permanencias en el tiempo - Lenguaje oral y escrito -Sucesión numérica- Conocimiento espacial - Representación plástica en la bi y tri-dimensión - elementos de la música. Aproximación al conocimiento tecnológico.

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

Para motivar la visita a la muestra, proponemos realizar indagaciones previas tanto a los alumnos como a las familias, sobre el uso de consolas y videojuegos en el pasado y la actualidad a través de las siguientes preguntas:

##### Preguntas orientativas para los niños en la sala:

- ¿Qué son videojuegos?
- ¿Jugás con videojuegos? ¿Cuáles?
- ¿Con qué dispositivo lo hacés: computadora, celular, tablet, consola: nintendo - PlayStation – Xbox – PSP - arcade etc.
- ¿Cuándo jugás?
- ¿Jugás sólo o con alguien? ¿Con quién?
- ¿Cuál es el juego que más te gusta? ¿De qué trata?
- ¿Cómo jugás?

##### Preguntas orientativas para las familias:

- ¿Juegan videojuegos en casa?
- ¿A través de qué dispositivo lo hacen: PC – Tablet – Teléfonos celulares – Consola?
- ¿Qué consolas conocen?
- ¿Quiénes juegan y cómo?

- Los adultos de la familia: ¿Jugaron en el pasado a videojuegos? ¿Cuáles? ¿Con qué consolas o dispositivos lo hacían? ¿Tienen alguna guardada en casa? ¿Cuál?

A partir de los resultados de las encuestas, se podrá realizar junto a los alumnos un cuadro comparativo de doble entrada sobre los videojuegos y consolas utilizados por los adultos de la familia en el pasado y por la familia en la actualidad.

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

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

- Elaborar un proyecto áulico en que los alumnos, orientados por el/la docente, realicen una recreación de la muestra "Play the Game". Para ello se solicitará a las familias -que lo deseen- que presten consolas para su uso durante la muestra en el salón - aula.
- Presentar a los niños dibujos, fotos e imágenes de videojuegos. Comentar en el grupo experiencias, sentimientos, emociones y vivencias que se producen al jugar a los videojuegos elegidos
- Diseñar una consola en pequeños grupos, a partir de materiales reciclables: Cajas, tapitas, tubos de cartón, botones etc. Inventarle un nombre y describir el funcionamiento que juego puedo jugar, como son sus controles etc.
- Inventar en grupo nuevos personajes de videojuegos y una historia que los incluya.
- Elaborar grupalmente un cuento a partir de personajes y escenarios de videojuegos trabajados o jugados en la escuela y en sus casas: Ej. Mario Bros , Luigi y la princesa, Donky Kong, Spyro, Pac Man y los fantasmillas, Sonic y sus amigos, Pikachu etc.
- Realizar grupalmente juegos de mesa (tipo juego de la oca) a partir de la temática de un videojuego. Desarrollar su tablero, sus reglas y dificultades. El mismo podrá ser utilizado para pasar por las familias como "valija viajera"
- Elaborar con cajas de distintos tamaños un tetris tridimensional y convertirlo en una simulación de Minecraft (se puede hacer con las familias en la sala.)
- Distinguir sonidos y músicas características de distintos videojuegos. Identificar ritmo, pulso, velocidad, melodía en los mismos.
- Realizar con los niños laberintos de Pac-Man en tridimensión con cajas grandes , sogas u otros materiales para que los niños recorran. Replicar dicha actividad en la muestra

- Buscar imágenes de los personajes de los videojuegos preferidos y armar un puzzle interactivo <http://www.jigsawplanet.com/?rc=mypuzzles>.

¡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



1947-1964

#### BIG BANG

El nacimiento de los videojuegos se remonta a los años 40 y 50, cuando se desarrollaron los primeros juegos de guerra y de estrategia en los computadores de la época. En 1947, el ingeniero John Logie Baird creó el primer juego de guerra electrónico, el "Código de Barras". En 1950, el ingeniero William Higinbotham desarrolló el primer juego de estrategia electrónico, el "Spacewar!". En 1958, el ingeniero Thomas T. Gold desarrolló el primer juego de acción electrónico, el "Nimrod". En 1961, el ingeniero Steve Dyer desarrolló el primer juego de simulación electrónico, el "Spacewar!". En 1962, el ingeniero Allan Kotok desarrolló el primer juego de estrategia electrónico, el "Spacewar!". En 1963, el ingeniero Martin Galvin desarrolló el primer juego de simulación electrónico, el "Spacewar!". En 1964, el ingeniero Steve Dyer desarrolló el primer juego de simulación electrónico, el "Spacewar!".



### 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>