

# Juegos vs. pantallas

Category: Comunidad Creativa

24 de febrero de 2025



## 1. INDAGACIÓN

### **Tema /Subtemas:**

El juego tradicional vs. el juego de pantallas, en los primeros años de vida.

### **Pregunta impulsora:**

¿Cómo podemos encontrar el balance adecuado entre los juegos creativos y el tiempo de pantallas en las infancias?

### **Contexto:**

Si pensamos en implementar los juegos tradicionales, nos encontramos con la fuerte competencia del juego-consumo de pantallas (TV, computadores, celulares, tabletas, etc.). Lo primero que podemos destacar es que el juego tradicional es activo y exige creatividad. Y el juego de pantallas es más pasivo y la creatividad la aportan los desarrolladores, los expertos, los ingenieros y publicistas. Entonces el/la niño/a se dedica, ante las pantallas, a un juego dirigido por otros. Si seguimos con esta comparación, vemos que los juegos de pantallas son mayoritariamente de interiores. Sin embargo, el juego más atractivo para muchos niños y niñas sucede en exteriores, cuando se sale de casa: paseos, bicicletas, excursiones, actividades predeportivas. Y en la comparación también emerge otra diferencia: el juego libre o guiado, en exteriores e interiores suele (aunque no siempre) contar con la presencia de otros niños/as y muy a menudo de las familias; mientras que el juego de pantallas suele ser un juego solitario aunque también hay opciones multijugador.

### **Objetivo general del proyecto:**

Desplegar las posibilidades imaginativas y creativas a través del descubrimiento de los elementos del lenguaje visual, la experimentación y el manejo de técnicas, procedimientos, materiales y herramientas, para la producción propia.

---

## 2. DISEÑO PEDAGÓGICO

## **Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:**

- Elegir, sugerir y modificar juegos propuestos por docentes o por sus pares manifestando sus gustos y preferencias entre diferentes opciones.
- Decidir ingresar en el juego.
- Aprender a respetar los turnos, a aceptar el resultado de los juegos y a desarrollar progresivamente actitudes positivas frente al ganar y perder.
- Dar indicaciones, describir pasos a seguir a fin de explicarles las reglas de un juego, a un par o adulto.
- Disfrutar, compartir e interactuar con pares en los momentos de juego grupal estableciendo lazos de confianza y construyendo acuerdos para la resolución de problemas.
- Sostener conversaciones con los otros niños/as y adultos sobre sus juegos (preferencias, dificultades, transformaciones).

## **ÁREAS Y CONTENIDOS**

Ámbito de - La Formación Personal y Social-Convivencia y Ciudadanía.

Ámbito de Las Experiencias Estéticas.

Ámbito de Las Experiencias Ludo motrices, de la Corporeidad y Corporalidad.

### **Contenidos curriculares:**

- Los espacios educativos como espacios de concreción de derechos para las infancias y el ejercicio de ciudadanía plena.
- Juegos con objetos que les permitan experimentar con propiedades de los mismos (hacer navegar barcos, volar aviones de papel o helicópteros, remontar barriletes, hacer bailar un trompo, juegos de emboque, puntería, desplazamiento, manipular un yo-yo, entre otros).
- Juegos con reglas convencionales **con objetos:** comúnmente denominados juegos de mesa (con cartas, dados, tableros, Ta-te-ti, ¿Quién es quién?, Juego de memoria... **Sin objetos:** (rondas o juegos tradicionales como Martín Pescador, Ronda de San Miguel; juegos corporales como manchas o escondidas).

### **Producto final esperable:**

**Libro digital:** con propuestas de diferentes juegos y creación de los mismos para jugar en sus hogares.

Construcción de diferentes juegos con material reciclable, para crear la juegoteca del jardín, y que los/as estudiantes puedan elegir uno y llevar a sus hogares con las instrucciones para jugar.

---

### **3. PLANIFICACIÓN**

#### **Duración del proyecto:**

2025

#### **Acciones a llevar a cabo:**

- Elección de juegos con los niños y niñas.
- Construcción de juegos.
- Talleres con familias.

### **RECURSOS**

#### **Disponibles en la institución:**

Material descartable, pinturas, elementos de construcción, etc.

#### **Necesarios para llevar adelante el proyecto:**

Material diverso para construir juegos.

#### **Organizaciones aliadas:**

Supermercados que nos proveen de cajas. La imprenta Oficial que a través de notas nos facilitan diferentes papeles. Pedimos a la comunidad material descartable.

---

### **4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:**

Ninguna

---

### **5. EVALUACIÓN**

#### **Criterios e instrumentos de evaluación:**

- Evaluación diagnóstica de cada paso del proyecto. Breve descripción del proceso.
- Portafolio, en el cual los y las estudiantes pueden incluir producciones que den cuenta de sus aprendizajes y los visibilicen.
- Registro de las intervenciones de los y las estudiantes y las propias

preguntas y reflexiones que, seguramente, guiarán la toma de decisiones con respecto a la planificación.

---

## **6. SOCIALIZACIÓN**

### **Del proyecto:**

- Libro digital: compartir con código QR en la comunidad educativa y en las diferentes instituciones territoriales.
- Folletos para repartir con la comunidad educativa.

### **De los resultados:**

Con Cartelería y notas a las familias de lo logrado.

---

### **Integrantes del proyecto:**

Pérez, Gabriela.

Osuna Chiarlo, Jorgelina.

### **Cantidad estimada de participantes:**

Docentes y directivos: 11

Estudiantes: 175

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Perez, Gabriela.

Email del referente: gabelip23@gmail.com