

Juegos tradicionales y nuevas tecnologías en el Nivel Inicial y EGB.

EQUIPO:

Directora: Rosa Fader - *Co-directora:* Jovita Kemelmajer
Investigadores: Diego Memoli - Omar Correa - Irene Frydman - *Investigadoras en formación:* Sandra Corral - Celia De la Vega - M. Inés Fares - M. Cristina Gómez - *Técnico:* Omar Gutierrez

PALABRAS CLAVES:

Educación – Nivel Inicial – EGB – Juegos tradicionales – Folklore – Identidad – Softs – Video juegos.

RESUMEN TÉCNICO:

Esta investigación continúa la línea epistemológica iniciada en 1992 y desarrollada a través de los proyectos “Estrategias lúdicas para evitar el fracaso escolar” y “Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento escolar” que finaliza en junio de 1996. Se ha investigado sobre el valor del juego sensorial como coadyuvante del proceso enseñanza-aprendizaje. Se pretende ahora acotar la investigación a los juegos tradicionales para analizar su incidencia en el desarrollo de las capacidades intelectuales, prácticas, sociales y la adquisición de competencias de mayor complejidad. Así mismo su integración en los currículos de NI y EGB como estrategias metodológicas, incluyendo no sólo la práctica del juego en su versión tradicional, sino también su traspolación al ámbito tecnológico del video juego y al informática.

Este trabajo permitiría sumar al empleo utilitario de las computadoras como herramienta para las actividades escolares curriculares un aprovechamiento lúdico con una significación de rescate cultural; utilizar el video-juego en la escuela con un sentido de autosuperación de habilidades; proporcionando nuevas propuestas estéticas en un ámbito no comercial.-