

---

## **Juegos creativos y nuevas tecnologías en el Nivel Inicial y EGB.**

---

### **Equipo:**

*Directora:* Rosa Fader - *Co-directora:* Jovita Kemelmajer

*Investigadores:* Omar Correa - Irene Frydman - *Investigadoras en formación:* Sandra Corral – Celia De la Vega - M. Cristina Gómez - Rosa Martínez - Laura Soler -

*Técnico:* Omar Gutierrez

### **Palabras claves:**

Educación – Nivel Inicial – EGB – Juego – Creatividad – Softs – Video juegos.

### **Resumen técnico:**

Esta investigación continúa la línea de trabajo iniciada en 1996 con el proyecto “Juegos tradicionales y nuevas tecnologías en el NI y la EGB”.

Se pretende ampliar el espectro a juegos creativos sobre temáticas de interés de niños entre 5 y 14 años, relacionadas con los CBC del NI y la EGB.

Tiene como objetivos favorecer el desarrollo de la creatividad, a partir de juegos informáticos interactivos que ofrezcan una ruptura de los esquemas estereotipados que presentan algunos productos similares.

Se investigará sobre las conductas creativas para la resolución de problemas reales en condiciones virtuales, en aplicación directa con los CBC del curriculum escolar.

Se trabajará en 2 etapas:

- Elaboración y producción de softs interactivos y estrategias didácticas; transferencia y reflexión crítica con docentes.
- Aplicación con niños de NI y EGB; observación de procesos de desarrollo del pensamiento creativo, evaluación de las experiencias y reelaboración de estrategias.-