

Proyecto – Sistematización de experiencia

Título:

De la enciclopedia al videojuego: dinosaurios y tecnología en sala de 5

Eje temático:

Integración de tecnologías en el aula

Autora:

Giannina Scollo

Correo electrónico:

giannina.inicial@gmail.com

Ciudad / distrito y región educativa:

Quilmes – Región 4

Institución:

Jardín de Infantes N° 905, Sala Verde, Turno Mañana

Enlace para acceder al juego:

<https://view.genially.com/66f32a3fbd12210d5f512167/interactive-content-huesos>

Resumen

La experiencia se originó a partir de una propuesta inicial para elaborar una enciclopedia de dinosaurios con los niños de sala de 5 años.

Sin embargo, ante la expresión de un alumno que consideraba los libros “aburridos”, surgió el desafío de repensar la propuesta: construir un videojuego sobre dinosaurios.

Esta decisión abrió un camino innovador en el que los estudiantes participaron activamente en todo el proceso: investigaron sobre dinosaurios de Argentina (alimentación, desplazamiento, características), realizaron dibujos, escrituras y grabaciones que luego se integraron en la plataforma Genially para dar forma al juego.

Además, debatieron y decidieron colectivamente los niveles, las mecánicas y las formas de avanzar en la narrativa.

El proyecto mostró cómo la tecnología, mediada por la motivación infantil, potencia la indagación, la lectura y la producción de conocimientos.

Más allá del interés inicial por los dinosaurios, los niños se sintieron protagonistas de una creación significativa y actual, combinando la curiosidad científica con la cultura digital.

Palabras clave:

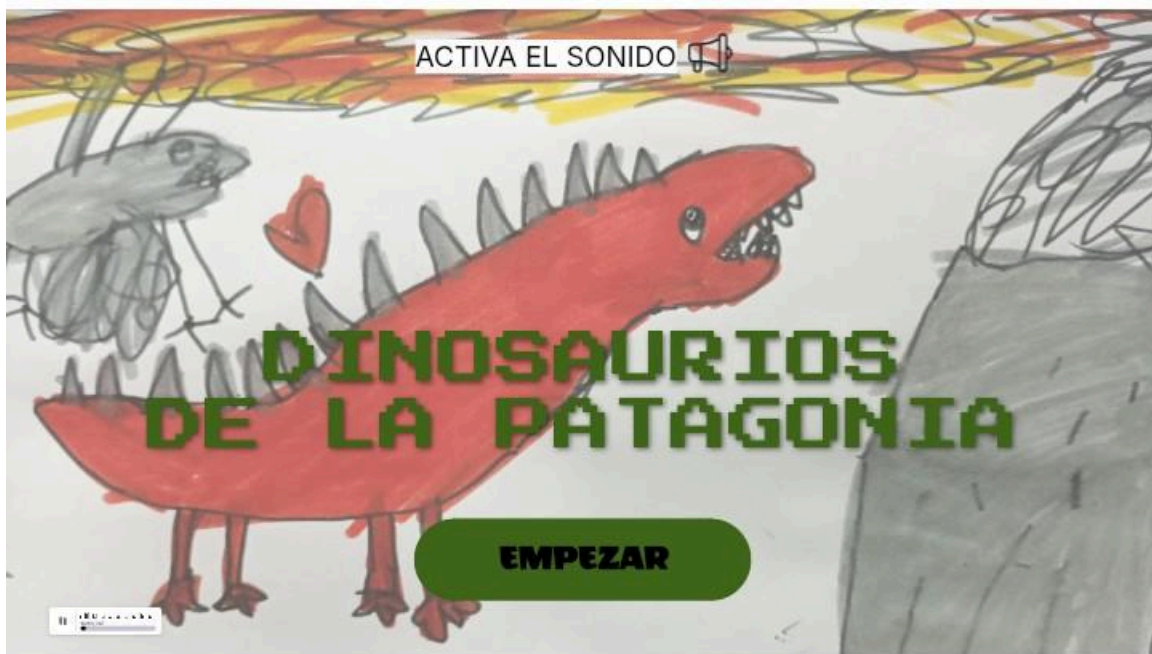
videojuego, educación digital, nivel inicial, dinosaurios, motivación

Descripción general de la experiencia

El proyecto se desarrolló en la sala de 5 años del Jardín de Infantes N° 905, turno mañana, en el marco de una propuesta de investigación sobre dinosaurios.

Inicialmente se pensó en construir una enciclopedia infantil, pero el interés de los niños reorientó la idea hacia la creación de un videojuego.

A través de esta experiencia, la tecnología se convirtió en una mediadora del aprendizaje, integrando la investigación científica, la producción creativa y la cultura digital infantil.



Desarrollo y análisis

La propuesta se inició con la indagación sobre los dinosaurios que habitaron Argentina. Los niños exploraron libros, enciclopedias, imágenes y videos, respondiendo a preguntas sobre qué comían, cómo se desplazaban y cuáles eran sus características principales.

A partir de la intervención de un alumno que manifestó su preferencia por los videojuegos, se abrió un espacio de diálogo con el grupo y se decidió colectivamente transformar el producto final en un videojuego. Esta decisión generó una motivación inmediata y permitió vincular el trabajo de investigación con la cultura digital cotidiana de los niños.

El desarrollo del videojuego se realizó en la plataforma Genially, integrando producciones propias de los estudiantes:

- Dibujos: representaciones de dinosaurios y escenarios.
- Escrituras: rótulos, breves descripciones y nombres creados por ellos.
- Grabaciones de voz: explicaciones, consignas y efectos sonoros.
- Decisiones colectivas: niveles del juego, reglas de avance, selección de dinosaurios protagonistas.

Durante el proceso, los niños ejercitaron la toma de decisiones, la cooperación y la argumentación, ya que cada aspecto del juego fue debatido de forma colectiva. Asimismo, se promovió la alfabetización digital temprana al experimentar cómo las producciones artísticas y escritas pueden transformarse en elementos interactivos.

El rol docente se centró en mediar entre el interés de los estudiantes y la integración pedagógica de los recursos tecnológicos, mostrando que para crear un videojuego también era necesario investigar y estudiar.



Reflexiones finales

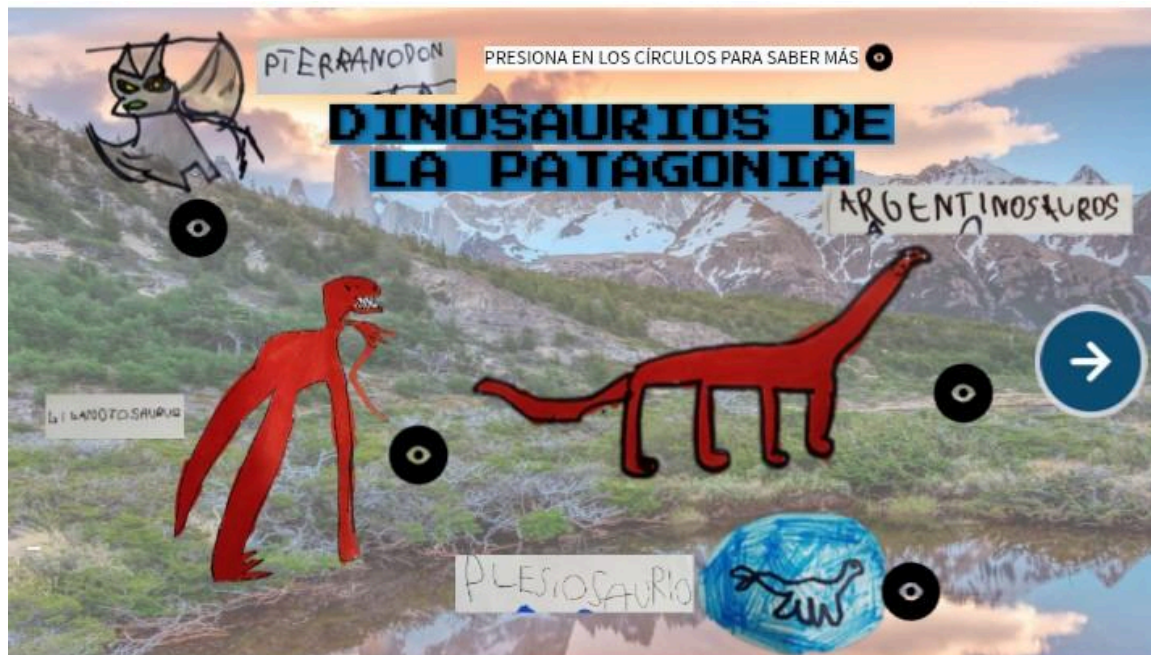
El proyecto permitió constatar que la tecnología no solo funciona como recurso motivador, sino como un vehículo para profundizar aprendizajes significativos.

Los niños investigaron con entusiasmo, produjeron materiales diversos y comprendieron que detrás de los videojuegos existen procesos de estudio, creatividad y trabajo colaborativo.

Entre los principales logros se destacan:

- La integración de contenidos de Ambiente, prácticas del lenguaje y educación visual en una producción digital colectiva.
- El fortalecimiento del trabajo en equipo, la toma de decisiones y la escucha de las ideas de los pares.
- El desarrollo de habilidades digitales iniciales vinculadas a la creación, no solo al consumo de tecnología.
- La apropiación de la investigación como un medio necesario para la producción cultural.

La experiencia demostró que es posible llevar propuestas innovadoras al nivel inicial, donde la voz de los estudiantes orienta el rumbo pedagógico y donde la tecnología se convierte en un puente entre la curiosidad infantil y la producción cultural contemporánea.



Dimensión pedagógica y marco teórico

La experiencia se inscribe dentro de una perspectiva pedagógica que concibe a los niños y niñas como sujetos activos, capaces de investigar, decidir y producir cultura digital.

En este sentido, el proyecto no se limitó a introducir tecnología como recurso motivador, sino que la utilizó como mediadora para generar aprendizajes significativos y situados.

Los medios digitales, particularmente la plataforma Genially, se eligieron por su accesibilidad, por la posibilidad de integrar producciones propias (dibujos, escrituras, grabaciones de voz) y por su carácter interactivo, que permitió diseñar un producto final atractivo y cercano a la cultura infantil.

El uso de estas tecnologías requirió tiempo de preparación y acompañamiento docente, pero al mismo tiempo abrió la oportunidad de ejercitar una alfabetización digital temprana vinculada a la creación, no solo al consumo.

En cuanto al contexto, la propuesta se desarrolló en un jardín público de la Provincia de Buenos Aires, enmarcada en políticas de integración digital que promueven experiencias innovadoras desde la educación inicial.

El proyecto, además, mostró cómo el interés y la voz de los niños pueden orientar el rumbo pedagógico, resignificando la práctica docente y fortaleciendo los vínculos en el aula.

Referencias bibliográficas

Ferry, G. (1993). Pedagogía de la formación. Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires.

Freire, P. (2012). Pedagogía de la indignación. Cartas pedagógicas en un mundo revuelto. Siglo Veintiuno Editores, Buenos Aires.

Ficha descriptiva de la experiencia

- Modalidad de presentación: Presencial
- Distrito: Quilmes
- Región educativa: 4
- Institución educativa: Jardín de Infantes N° 905
- Nivel: Educación Inicial
- Sala: 5 años – Sala Verde – Turno Mañana
- Autora: Giannina Scollo – giannina.inicial@gmail.com