

**S.I.G.P.D.**

**Sociología**

Dreams Magic Wizard

| **Rol** | **Apellido** | **Nombre** | **C.I** | **Email** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Coordinador | Espinosa | Jonathan | 4.563.848-6 | jonathan.espinosa@estudiante.ceibal.edu.uy |
| Sub-Coordinador | Estévez | Leandro | 4.438.718-9 | lelo.estevez24@gmail..com |
| Integrante 1 | Perdomo | Martin | 4.986.528-7 | martin.perdomo@estudiante. ceibal.edu.uy |
| Integrante 2 | Uval | German | 5.476.329-6 | valentin.uval.barboza@gmail. com |
| Integrante 3 | Kramarchuk | Robert | 4.828.299-3 | kramarchuk108@gmail.com |

**Docente: Barbosa, Laura**



# **Índice**

[**Índice 1**](#_nxs6dul37iai)

[**Público Objetivo 2**](#_5rqol4myfssb)

[**Aporte del juego en el ámbito social 2**](#_tknym3e30664)

[**Bibliografía 3**](#_gay924z5bu09)

# 

# **Público Objetivo**

Este proyecto está dirigido a niñas y niños a partir de los 8 años, y a quienes disfrutan compartir experiencias lúdicas en grupo, ya sea de forma presencial o virtual. Al contar con una versión física y una digital, el juego permite no solo ampliar las formas de participación entre pares, sino también observar cómo varía la interacción infantil según el entorno. Esta dualidad ofrece una oportunidad para analizar qué modalidad resulta más efectiva para fomentar vínculos sociales, cooperación y desarrollo emocional en las distintas etapas del crecimiento.

## **Aporte del juego en el ámbito social**

Los juegos de mesa digitalizados representan una oportunidad valiosa para el fortalecimiento de habilidades sociales y cognitivas en la niñez. En un entorno donde las pantallas a menudo son empleadas de forma pasiva, esta propuesta promueve una experiencia activa, colaborativa y con un componente narrativo que incentiva el pensamiento crítico y la imaginación.

Además, el hecho de que el juego esté centrado en dinámicas colectivas estimula el trabajo en equipo, el respeto por turnos y la empatía entre pares, ayudando a reconstruir espacios de encuentro e interacción más allá del consumo individual de tecnología. Desde una perspectiva sociológica, estos juegos permiten reconfigurar las relaciones entre lo digital y lo comunitario, aportando a la construcción de nuevas formas de sociabilidad mediadas por experiencias significativas, integradoras y lúdicas.

# **Bibliografía**

Equipo de Proyecto Draftosaurus. Normas de equipo: Proyecto Final ITI 2025.

<https://docs.google.com/document/d/1ZnrNkE4IjY6jNqmAWoSOB6gjJgK4-52rnnvHLUNKoYA/edit?tab=t.0>