

Multiverso lúdico: Mate Matemático

Category: Comunidad Pedagógica

4 de noviembre de 2025



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

El juego como eje central, Ciencias Exactas.

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos incluir al juego como un recurso/ estrategia para fomentar un aprendizaje significativo y duradero en las ciencias exactas?

Contexto:

En el corazón del sur santafesino, nuestra institución, el ISP n° 19 de Rufino, se ha consolidado como un espacio de formación técnica y docente que, desde hace 39 años, abre sus puertas no solo a la comunidad local, sino también a estudiantes de ciudades vecinas. A lo largo de este recorrido, hemos mantenido como pilares la formación continua, el compromiso con la educación y el acompañamiento cercano a nuestros estudiantes.

Hoy, impulsados por ese mismo espíritu, buscamos tender puentes entre carreras y fortalecer lazos con otras instituciones de la ciudad. Queremos crear un espacio donde el aprendizaje se viva de manera más distendida, incorporando el juego como herramienta, pero sin perder el foco en lo esencial: construir experiencias de aprendizaje significativas que dejen huella en cada participante.

Objetivo general del proyecto:

Fomentar un aprendizaje significativo y duradero de las Ciencias Exactas (Matemática, Química, Física) en estudiantes de nivel primario, secundario y terciario, a través del uso de metodologías lúdicas y gamificadas.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- Motivar el interés por las ciencias exactas, reduciendo la percepción de dificultad y abstracción.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas mediante juegos que desafían a los estudiantes a aplicar conceptos científicos.

- Promover el trabajo en equipo y la colaboración a través de juegos cooperativos que requieren la participación de todos para alcanzar un objetivo común.
- Crear un ambiente de aprendizaje activo y participativo donde el error sea visto como una oportunidad de aprendizaje y no como un fracaso.
- Evaluar el progreso de los estudiantes de manera formativa a través de la rúbrica de desempeño lúdico.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Geometría

Álgebra y Aritmética

Cálculo

Didáctica de la matemática

Modelización

Contenidos curriculares:

De la construcción a la conceptualización. Los conjuntos numéricos y sus operaciones Las funciones, su representación y su estudio

La Enseñanza de la Aritmética. La Enseñanza del Álgebra. La Enseñanza de la Geometría. La enseñanza de las funciones.

La optimización lineal.

Producto final esperable:

Diseños y construcción de estrategias didácticas lúdicas para la enseñanza de la Matemática.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026, 2027

Acciones a llevar a cabo:

Construcción de juegos, diseño y elaboración de estrategias de resolución.

Aplicación en sus prácticas de residencia.

Producción del Mate Matemático.

Producción de la Noche del 19.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

IMPRESORA

INTERNET

KIT RECICLAJE
NETBOOK
KIT MATEMÁTICA

Organizaciones aliadas:

EESO N°271

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Alfabetización audiovisual , Alfabetización digital, Diseño de espacios recreativos , Diseño gráfico y editorial, Diseño web, Diseño y producción de juegos didácticos. Herramientas digitales para el aula, Uso de Inteligencia Artificial.

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Rúbrica de evaluación del aprendizaje lúdico

Criterios de Evaluación

Nivel 1: Básico Nivel 2: Intermedio Nivel 3: Avanzado

Participación y Actitud: Participa solo cuando se le exige. Muestra poco interés en el juego / Participa activamente en el juego. Muestra interés y sigue las reglas. /Participa con entusiasmo y propone ideas para mejorar el juego.

Aplicación de Conceptos: Muestra dificultad para relacionar el juego con los conceptos científicos. /Logra relacionar el juego con los conceptos básicos. Comete errores ocasionales. / Aplica los conceptos de manera fluida y precisa, resolviendo los desafíos del juego.

Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas: Requiere ayuda constante para resolver los problemas del juego. /No intenta estrategias propias. Identifica los problemas y usa estrategias conocidas para resolverlos./Analiza los problemas desde diferentes ángulos y crea estrategias innovadoras para su solución.

Trabajo en Equipo y Colaboración: No colabora con el equipo. Trabaja de forma individual y no respeta las ideas de los demás. / Colabora con los miembros del equipo, aceptando sugerencias. / Fomenta la colaboración, asigna roles y ayuda a sus compañeros a entender los conceptos.

Reflexión sobre el Aprendizaje: No logra explicar lo aprendido. No conecta la experiencia del juego con su aprendizaje. / Puede explicar brevemente qué aprendió con el juego, pero con poca profundidad. / Reflexiona críticamente sobre

su experiencia, explica claramente los conceptos aprendidos y cómo el juego le ayudó a entenderlos.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

“La noche del 19”, muestra educativa donde se promociona todas las carreras del instituto.

De los resultados:

Redes sociales del Proyecto (Instagram

<https://www.instagram.com/p/DP74lwsDHvc/?igsh=MTB0bXA5d3FpMWJ1eA==>)

Integrantes del proyecto:

Gisela Eliana Falcón - docente

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 5

Estudiantes: 5

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Gisela Eliana Falcón

Email del referente: gisefalconmaterias@gmail.com