

Multiverso Lúdico: Químicamente

Category: Comunidad Pedagógica

29 de octubre de 2025



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

El juego como eje central, Ciencias Exactas, laboratorio de química casero.

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 educativas de la ciudad de nivel primario y secundario. 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 (Matemáticas, 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

Física- química
Química General
Química Orgánica
Química Analítica
Problemáticas alimentarias

Contenidos curriculares:

Modelos de las partículas. La teoría atómica. Los elementos químicos y la tabla periódica. Procedimientos de experimentación. Compuestos del carbono.
Reacciones químicas.
Etiquetado frontal.

Producto final esperable:

Diseños y construcción de estrategias didácticas lúdicas para la enseñanza de las Ciencias Exactas.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026, 2027

Acciones a llevar a cabo:

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

Exposición en las distintas carreras del instituto.

Producción de la Noche del 19.

Charlas en la escuela primaria N° 669.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

INTERNET
IMPRESORA
PC
KIT RECICLAJE
KIT LABORATORIO

Organizaciones aliadas:

Escuela primaria Manuel Belgrano N° 669.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Alfabetización digital, Alimentación y cocina saludable, Diseño de espacios recreativos , Diseño gráfico y editorial, Diseño web, Diseño y producción de juegos didácticos.

Herramientas digitales para el aula, Procesos productivos y comercialización de alimentos, 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 Falcon - docente

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 4

Estudiantes: 10

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Gisela Eliana Falcon.

Email del referente: gisefalconmaterias@gmail.com