

PROPUESTA DE FORMACIÓN:

"CLUBES MATIFIC: FORTALECER TRAYECTORIAS EDUCATIVAS DESDE LA GAMIFICACIÓN."

Coordinación: Unidad de Programas de Promoción Científica y Tecnológica de la Secretaría de Educación - MATIFIC Latam.

FUNDAMENTACIÓN:

La implementación de los Clubes Matific en el ámbito de los Parques Educativos, Centros de Encuentro Barrial (CEB) y Centros Educativos de Jóvenes y Adultos (CEJA) responde a la necesidad de democratizar el acceso a saberes fundamentales mediante estrategias de innovación educativa, que en este caso particular ponen en diálogo a las matemáticas y los videojuegos en un ámbito de enseñanza aprendizaje que favorece la toma de decisiones desde el pensamiento crítico, la colaboración entre estudiantes y el desarrollo de competencias y habilidades en la cultura digital desde la alfabetización.

Esta propuesta tiene tres pilares transversales:

- 1. El Aprendizaje Basado en el Juego y la Gamificación:** entendemos el juego no como un simple entretenimiento, sino como un dispositivo pedagógico potente. En poblaciones de jóvenes y adultos que, en muchos casos, han tenido trayectorias escolares fragmentadas, la gamificación permite reconfigurar el vínculo con el error. Al transformar el desafío matemático en una experiencia lúdica se fomenta un entorno de baja de aprendizaje de baja presión, promoviendo la autorregulación de cada estudiante.
- 2. Personalización y Modalidad Procesual:** la naturaleza interactiva de la plataforma permite atender la heterogeneidad del aula. Bajo una modalidad procesual, el trayecto respeta los ritmos de aprendizaje individuales (aprendizaje adaptativo), permitiendo que cada participante consolide saberes de nivel primario y secundario sin las limitaciones de una enseñanza estandarizada. Esto garantiza una inclusión real, donde el docente actúa como mediador y facilitador de procesos, y no solo como transmisor de contenidos.
- 3. La Alfabetización Digital como Derecho Ciudadano:** este trayecto funciona como un laboratorio de alfabetización digital crítica. El manejo de dispositivos y la navegación en plataformas complejas dotan a los jóvenes y adultos de competencias transversales esenciales. De este modo, el Club

Matific se constituye como un puente hacia la terminalidad educativa y una herramienta de empoderamiento para la inserción en el mundo del trabajo y la participación ciudadana plena.

La propuesta del **Club Matific** se inscribe en las pedagogías emergentes que entienden la tecnología como un mediador para promover espacios de reducción de desigualdades educativas y culturales. El Club Matific no solo busca el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático, sino que se posiciona como una política de cuidado pedagógico que busca derribar barreras simbólicas, devolviendo a los y las estudiantes la confianza en su propia capacidad de aprender.

Al integrar la gamificación y el pensamiento lógico-matemático, el proyecto se aleja del modelo tradicional de instrucción programada para abrazar un enfoque de aprendizaje expansivo. Los Clubes Matific tienen como fundamento potenciar las trayectorias educativas, vinculando el currículo formal y la cultura digital para superar la brecha de acceso y, especialmente, la brecha de uso, permitiendo que jóvenes y adultos se apropien de las TIC como herramientas de empoderamiento intelectual y social. Así, el trayecto se consolida como una estrategia de inclusión digital genuina, donde el juego se resignifica como un acto de pensamiento crítico y una oportunidad para la reconstrucción de la subjetividad pedagógica de estudiantes con trayectorias escolares previas vulneradas.

Las y los docentes que participan de este espacio encontrarán herramientas para construir un club en cada institución en la que están.

OBJETIVOS:

- Promover el fortalecimiento de las capacidades lógico-matemáticas mediante el uso estratégico de entornos gamificados, favoreciendo la terminalidad educativa y la inclusión digital.
- Constituir los Parques Educativos y CEB como polos de innovación pedagógica que integren el juego y la tecnología en el aprendizaje de jóvenes y adultos.
- Apropiarse de herramientas metodológicas para la implementación de dispositivos de gamificación en contextos de educación no formal y de jóvenes y adultos.
- Diseñar estrategias de mediación pedagógica que permitan transitar del rol de transmisor de contenidos al de facilitador de experiencias de aprendizaje mediadas por tecnología.
- Construir comunidades de práctica en cada institución, garantizando la sostenibilidad de los "Clubes" como espacios de reflexión y producción pedagógica situada.


DESTINATARIOS:

Docentes titulares , suplentes, ramos especiales de CEJAS, Parques y CEB.

CUPOS DISPONIBLES: 30 cupos.

MODALIDAD: Presencial - Virtual

CRONOGRAMA:

FECHA	ACTIVIDAD	MODALIDAD	MATERIALES
19 de Mayo HORARIO 9 a 12 hs	Taller de Reconocimiento de la Plataforma y el formato Club Destinado a todos/as los/as docentes inscriptos/as. Abordaje de proyecto clubes y del funcionamiento de la plataforma.	Presencial Tecnoteca CREA del PE Noroeste	Proyecto Clubes MATIFIC:  Dispositivo Clubes Materiales de uso de la Plataforma Matific: https://youtube.com/playlist?list=PLe4XhqZKJEIq4GERS-qW_bIHG1m_jdrD&si=BsY3UCnTeDuhd0qJ
26 de Mayo de 2026	EVALUACIÓN Entrega de Proyecto de intervención. El mismo debe desarrollarse bajo una modalidad taller de 4 encuentros como mínimo, considerando un grupo de 20 personas.	Virtual	Espacio de Entrega: https://drive.google.com/drive/folders/1YW9FLrhc4Hk-EPLHQHVakKBQd2dLoRhp

INSCRIPCIÓN: <https://forms.gle/ZREXcqeUYPQVUYd17>

CRITERIOS DE CERTIFICACIÓN:

- Asistencia obligatoria para los docentes que participan. La asistencia al encuentro presencial es requisito excluyente.
- Entrega del Proyecto de Intervención en los tiempos establecidos.

CERTIFICACIÓN:

Será otorgada por la O.F.C, si se cumplimentan los criterios antes mencionados, por **20 horas reloj**

CONTACTO: promocioncyt.edumunicba@gmail.com