

JUEGO Y APRENDO SpA

Sistema Multiplimichi

Arquitectura integral para el desarrollo de productos para el aprendizaje.

Proceso cognitivo

Cómo aprende el usuario.

Arquitectura social

Cómo progresa con otros.

Estamentos

Quiénes participan y cuándo.

Universo narrativo-vivencial

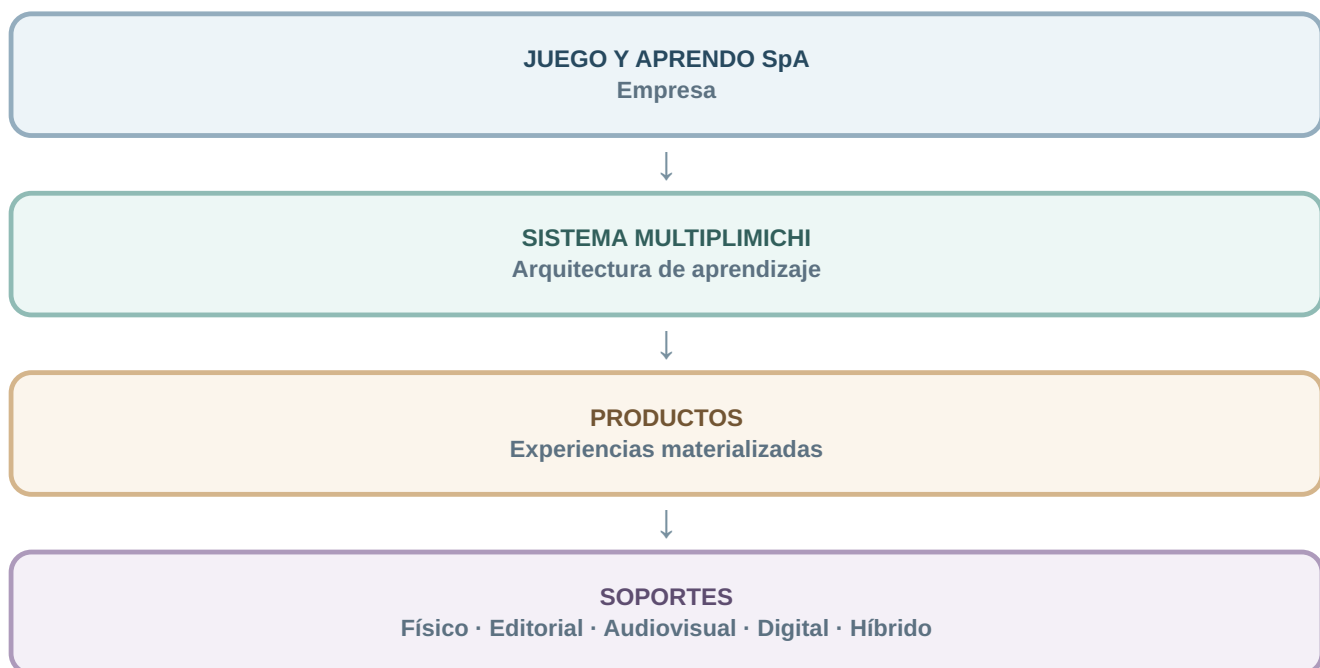
Cómo entra al sistema y conecta con su mundo.

Juego y Aprendo SpA desarrolla productos para el aprendizaje utilizando el Sistema Multiplimichi.

Una empresa, un sistema, múltiples productos

Juego y Aprendo SpA es una empresa que desarrolla productos para el aprendizaje a partir de una arquitectura propia: el **Sistema Multiplimichi**.

El sistema no se define por un formato particular. Su función es organizar experiencias de aprendizaje.



QUÉ NO ES

No es solamente un juego, una aplicación, una plataforma, una capacitación ni una narrativa aislada.

QUÉ HACE

Integra recursos, actores y experiencias para construir aprendizajes conectados con la vida cotidiana.

Cuatro elementos que trabajan como un solo sistema

Cada elemento responde a una pregunta distinta. El valor aparece en su **integración**, no en su uso aislado.

01

Proceso cognitivo

¿Qué ocurre mientras aprende?

Experiencia, observación, reflexión, metacognición, reorganización y nueva acción.

02

Arquitectura social

¿Cómo progresa con otros?

ZDP, disminución de apoyos, autonomía, ZDS, autoexploración y pares.

03

Estamentos

¿Quiénes participan y cuándo?

Estudiante, docente, familia, PIE, UTP y otros actores con funciones concretas.

04

Universo narrativo-vivencial

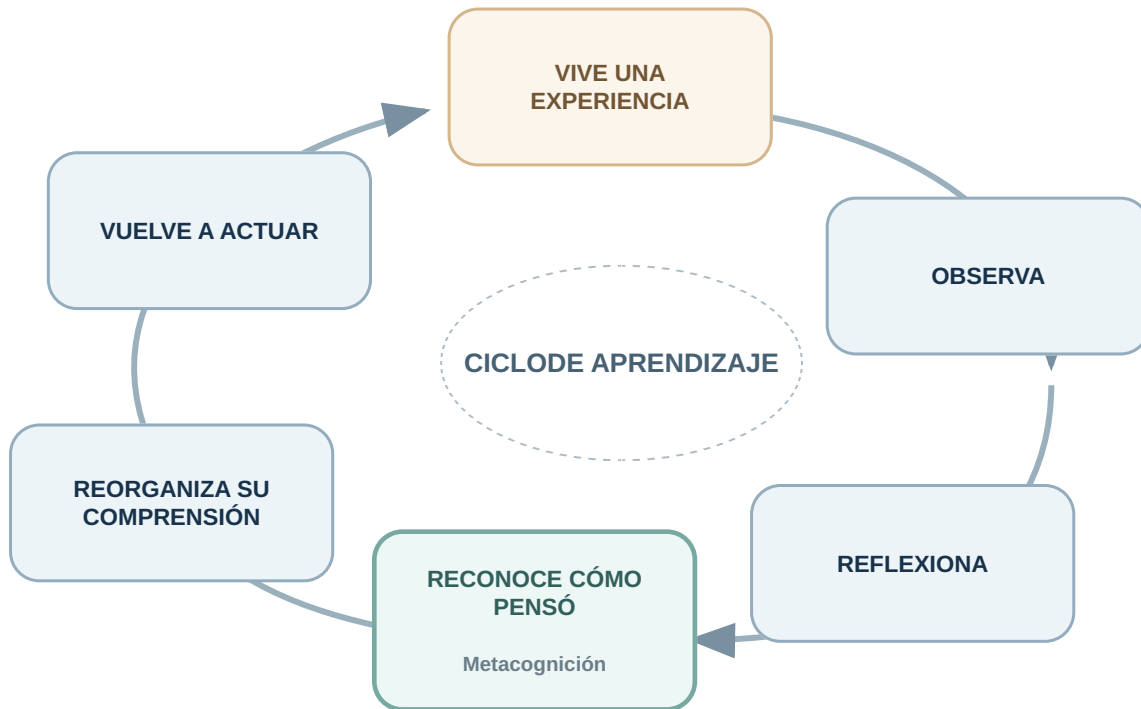
¿Cómo entra al sistema y conecta con su mundo?

Personajes, situaciones, vínculos, experiencias e identificación desde la primera infancia.

El aprendizaje comienza en la experiencia y vuelve a la experiencia.

Proceso cognitivo del aprendizaje

El Sistema Multiplimichi entiende el aprendizaje como un **ciclo continuo**, no como una secuencia que termina.



La nueva acción genera una nueva experiencia y vuelve a poner en marcha el ciclo.

Seis momentos, una misma continuidad

1 · EXPERIENCIA

Situación, problema, juego, fenómeno, decisión o desafío.

2 · OBSERVA

Reconoce qué ocurrió, qué cambió y qué consecuencias tuvo.

3 · REFLEXIONA

Busca relaciones, causas, patrones y posibles explicaciones.

4 · METACOGNICIÓN

Identifica estrategias, errores, intuiciones y decisiones.

5 · REORGANIZA

Modifica su interpretación y construye una comprensión más rica.

6 · ACTÚA

Prueba nuevamente desde una base cognitiva más rica.

Aprender no es recibir información

El usuario participa activamente, observa consecuencias, construye relaciones y vuelve a probar.

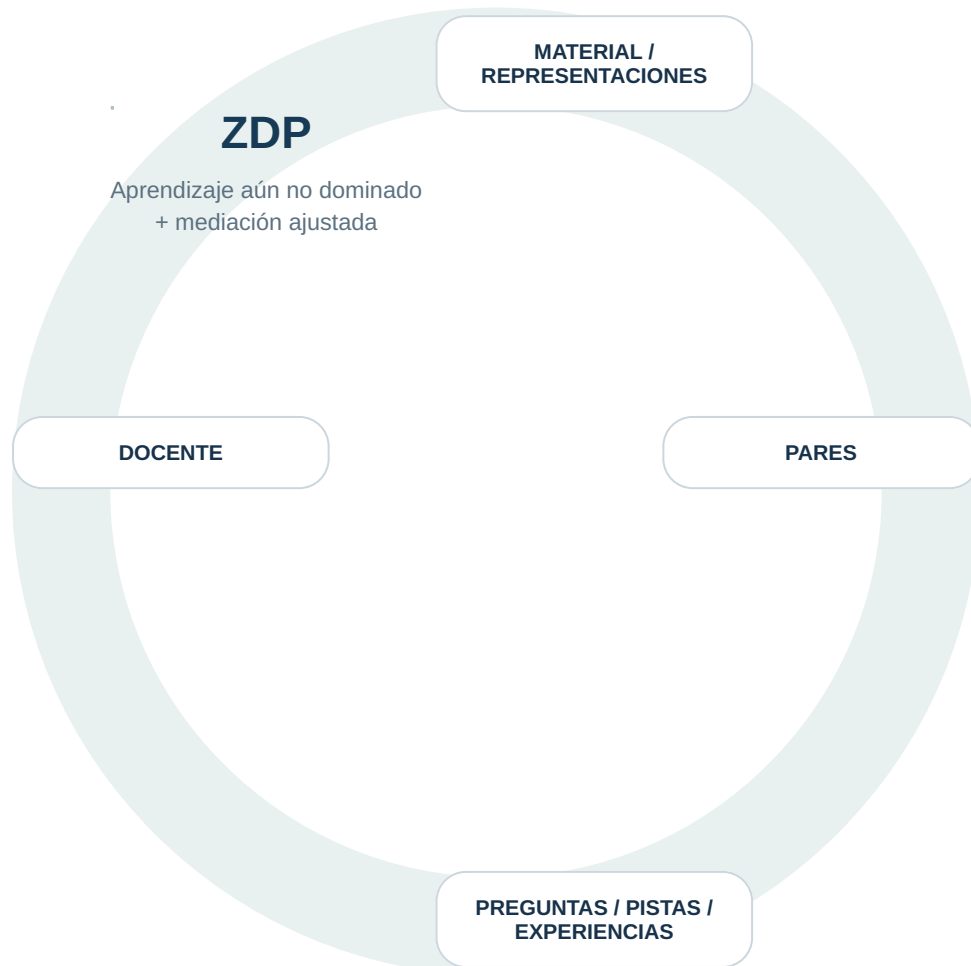
La metacognición tiene una función concreta

No reemplaza el resto del ciclo. Permite reconocer el camino utilizado para llegar a una respuesta.

El usuario no solo busca una respuesta: aprende a reconocer el camino que utilizó para llegar a ella.

Arquitectura social del aprendizaje

La experiencia es colectiva, pero los niños no tienen las mismas capacidades, conocimientos previos ni ritmos de avance.



Apoyo ajustado

La mediación puede adoptar distintas formas según la necesidad del estudiante.

Retiro progresivo

A medida que aumenta la comprensión, los apoyos disminuyen y crece la autonomía.

Cuando alcanza autonomía, el aprendizaje puede continuar

La **Zona de Desarrollo Superior (ZDS)** corresponde al espacio al que puede acceder un estudiante que ya alcanzó autonomía respecto del aprendizaje que el grupo continúa trabajando.



La ZDP establece un piso común; la ZDS evita convertirlo en un techo.

Nota conceptual: la ZDS se presenta como una construcción propia del Sistema Multiplimichi.

Dos rutas de profundización

A

Autoexploración

El estudiante puede continuar aprendiendo sin exigir que el docente abandone a quienes aún necesitan mediación.

investigar probar descubrir relaciones
nuevos desafíos iniciativa propia

B

Aprendizaje entre pares

El estudiante puede volver sobre la ZDP colectiva, ayudando a otros y profundizando su propia comprensión.

explicar comparar estrategias
argumentar colaborar profundizar

El docente permanece principalmente acompañando a quienes todavía requieren mediación dentro de la ZDP.

Estamentos involucrados en el aprendizaje

El aprendizaje no ocurre exclusivamente dentro del aula. Multiplimichi reconoce a los actores que pueden favorecer, acompañar o ampliar el proceso.

Estudiante

Vive, observa, reflexiona, actúa y construye progresivamente autonomía.

Docente

Media, regula apoyos, propone experiencias y concentra su intervención donde es necesaria.

Familia / cuidadores

Conectan aprendizajes con experiencias cotidianas sin transformar el hogar en una extensión artificial de la escuela.

PIE

Participa cuando se requieren apoyos pertinentes dentro de su ámbito profesional.

UTP

Puede aportar continuidad, articulación pedagógica y condiciones institucionales cuando corresponde.

Otros actores

Profesionales, comunidad u otros participantes incorporados solo si tienen una función concreta.

No todos participan siempre. Cada estamento interviene cuando su participación tiene sentido dentro de la secuencia de aprendizaje.

Participar con función, momento y responsabilidad

01

¿Qué función cumple?

La participación debe responder a una necesidad concreta del aprendizaje.

02

¿En qué momento participa?

No todos los actores intervienen en todos los momentos de la experiencia.

03

¿Qué responsabilidad tiene?

Cada estamento conserva su ámbito y su responsabilidad específica.

04

¿Cómo aporta continuidad?

La intervención debe conectar experiencias sin fragmentar el aprendizaje.



↻ La experiencia puede volver al aula o abrir una nueva experiencia cotidiana

Este flujo es funcional, no rígido: los estamentos pueden entrar y salir de la secuencia según la necesidad.

El aprendizaje no termina cuando termina la clase

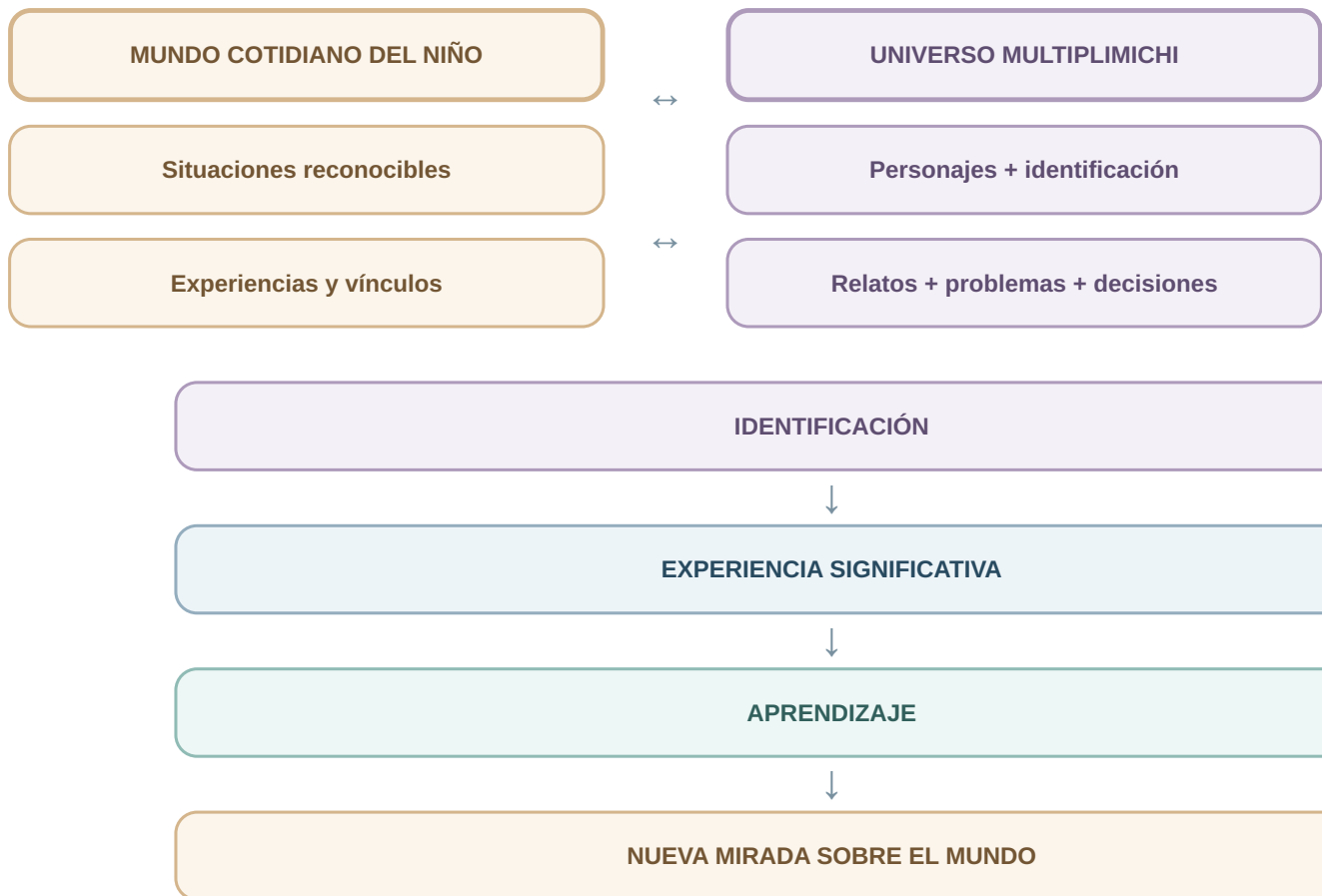
Uno de los propósitos centrales es evitar que el aprendizaje quede encerrado en la sala de clases.



La finalidad no es transformar el hogar en una extensión artificial de la escuela, sino reconocer oportunidades reales de aprendizaje dentro de la vida cotidiana.

Universo narrativo-vivencial

No se reduce a contar historias. Es una estructura de personajes, situaciones, vínculos, experiencias y relatos que permite al niño entrar al sistema desde algo que puede reconocer, imaginar, sentir y relacionar con su mundo.



El universo narrativo-vivencial conecta el aprendizaje con el mundo del niño.

Una puerta de entrada antes de la educación formal

El niño puede vincularse con Multiplimichi antes de ingresar al sistema educativo estructurado. La entrada no necesita comenzar por contenidos académicos.



Entrada emocional

Personajes, historias, canciones, imágenes, emociones y relaciones.

Entrada experiencial

Juego, preguntas, experiencias familiares y descubrimiento del mundo.

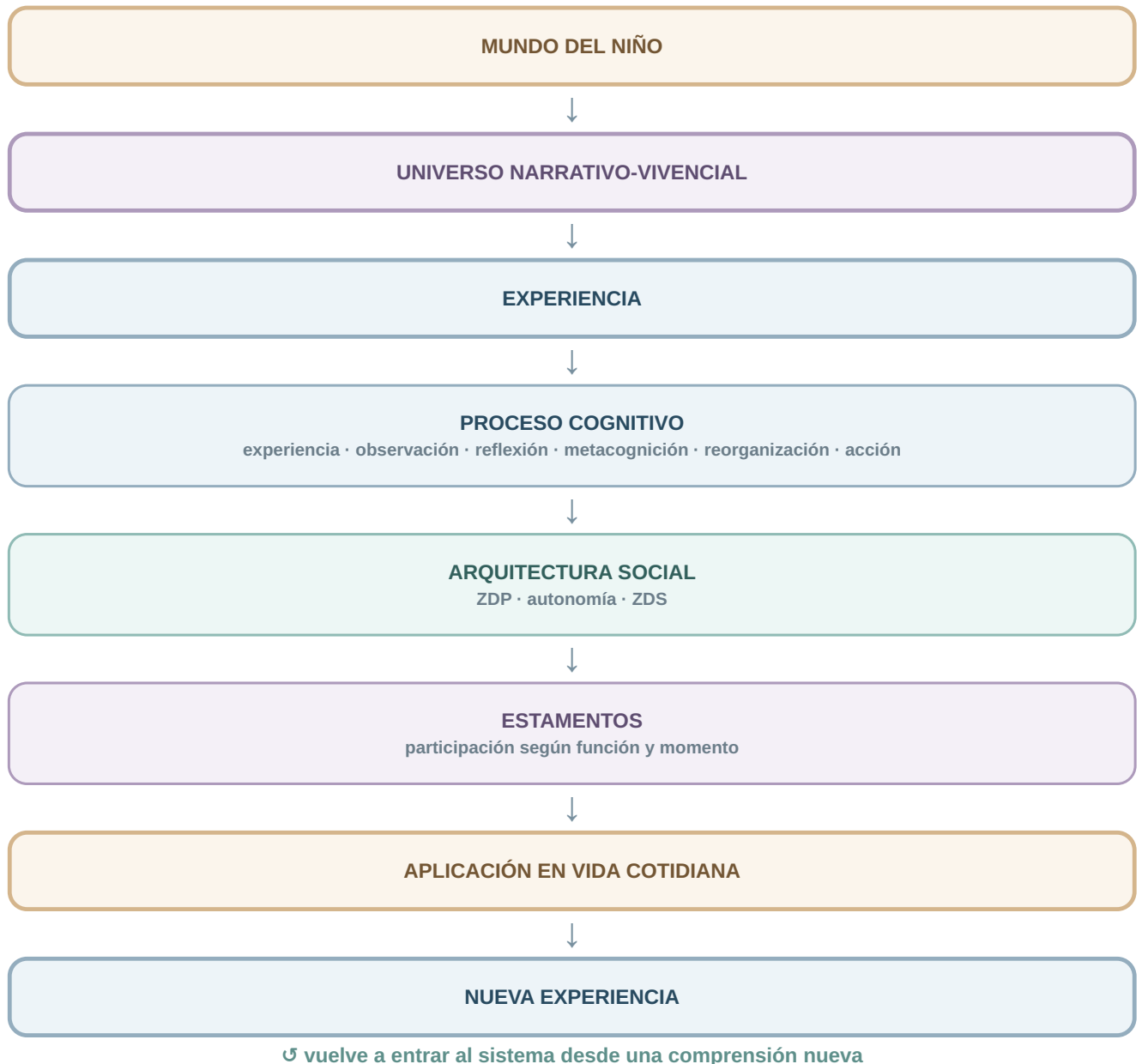
Complejidad progresiva

Los mismos referentes pueden adquirir nuevas capas cognitivas y pedagógicas.

Primero vínculo → después curiosidad → luego experiencia → posteriormente aprendizajes más estructurados → finalmente autonomía y autoexploración.

Cómo funciona el Sistema Multiplimichi como un todo

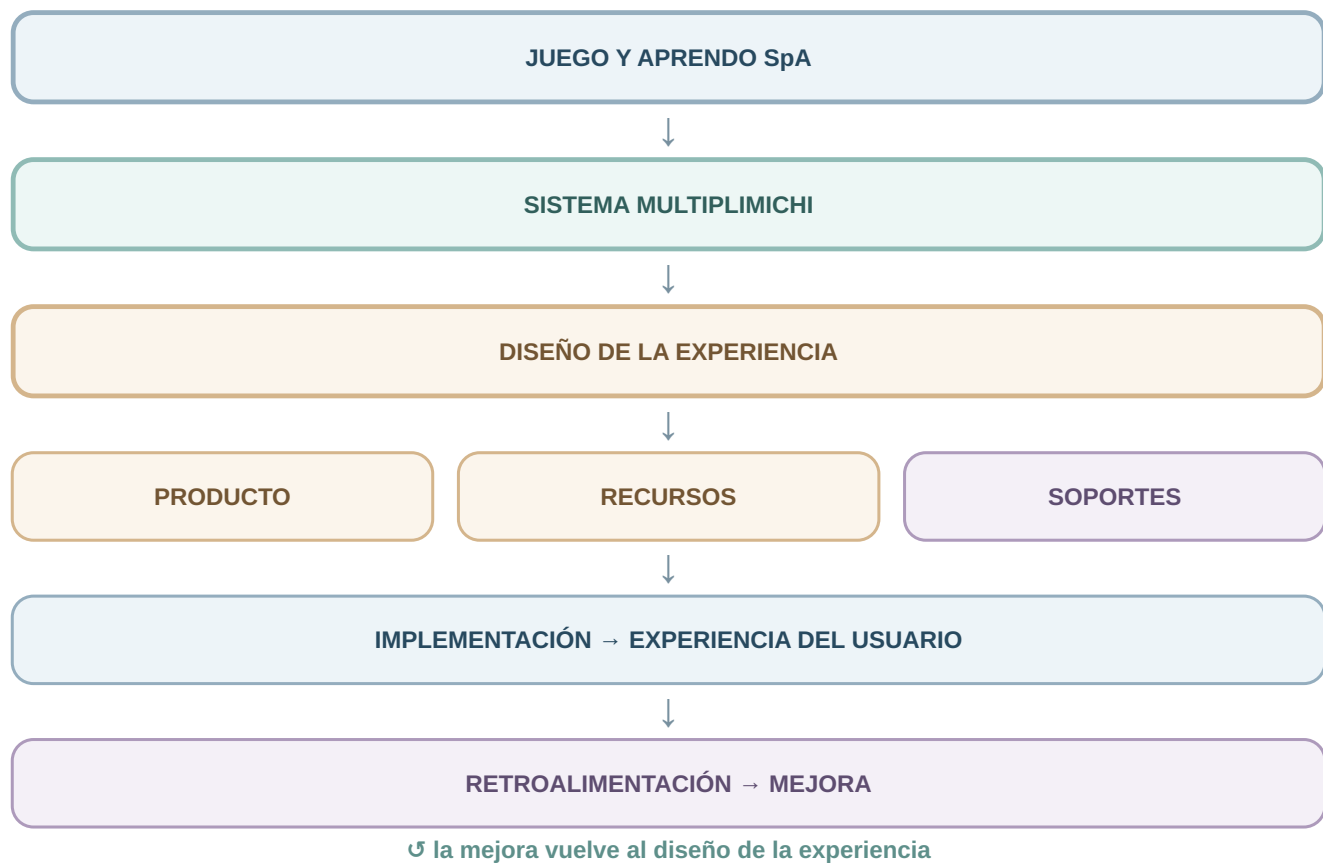
Los cuatro elementos no operan como módulos independientes. Se articulan dentro de una misma experiencia.



El niño entra desde su mundo, vive una experiencia con sentido, aprende mediante un ciclo cognitivo, progresa dentro de una arquitectura social, recibe la participación de los estamentos pertinentes y vuelve a la vida cotidiana con una comprensión nueva.

Juego y Aprendo no comienza diseñando un formato

Comienza preguntando:
¿Qué experiencia de aprendizaje necesitamos construir?



El sistema puede materializarse de muchas maneras

Los productos no son el Sistema Multiplimichi. Son formas concretas de llevarlo al usuario.

Producto físico

Juego de mesa, cartas, material manipulable, experiencias concretas.

Producto editorial

Cuadernillos, libros, guías docentes, recursos familiares e imprimibles.

Producto audiovisual

Video, animación, canción, relato y recursos de apoyo.

Producto digital

Recursos interactivos, herramientas con IA, plataformas o videojuegos.

Experiencia guiada

Secuencias de aula, hogar, entorno o combinación de contextos.

Producto híbrido

Integra soportes diferentes al servicio de una sola experiencia.

PRODUCTO ≠ SOPORTE

Un producto puede combinar varios soportes. El soporte se elige porque permite implementar o mejorar la experiencia.

PRODUCTO



FÍSICO

EDITORIAL

AUDIOVISUAL

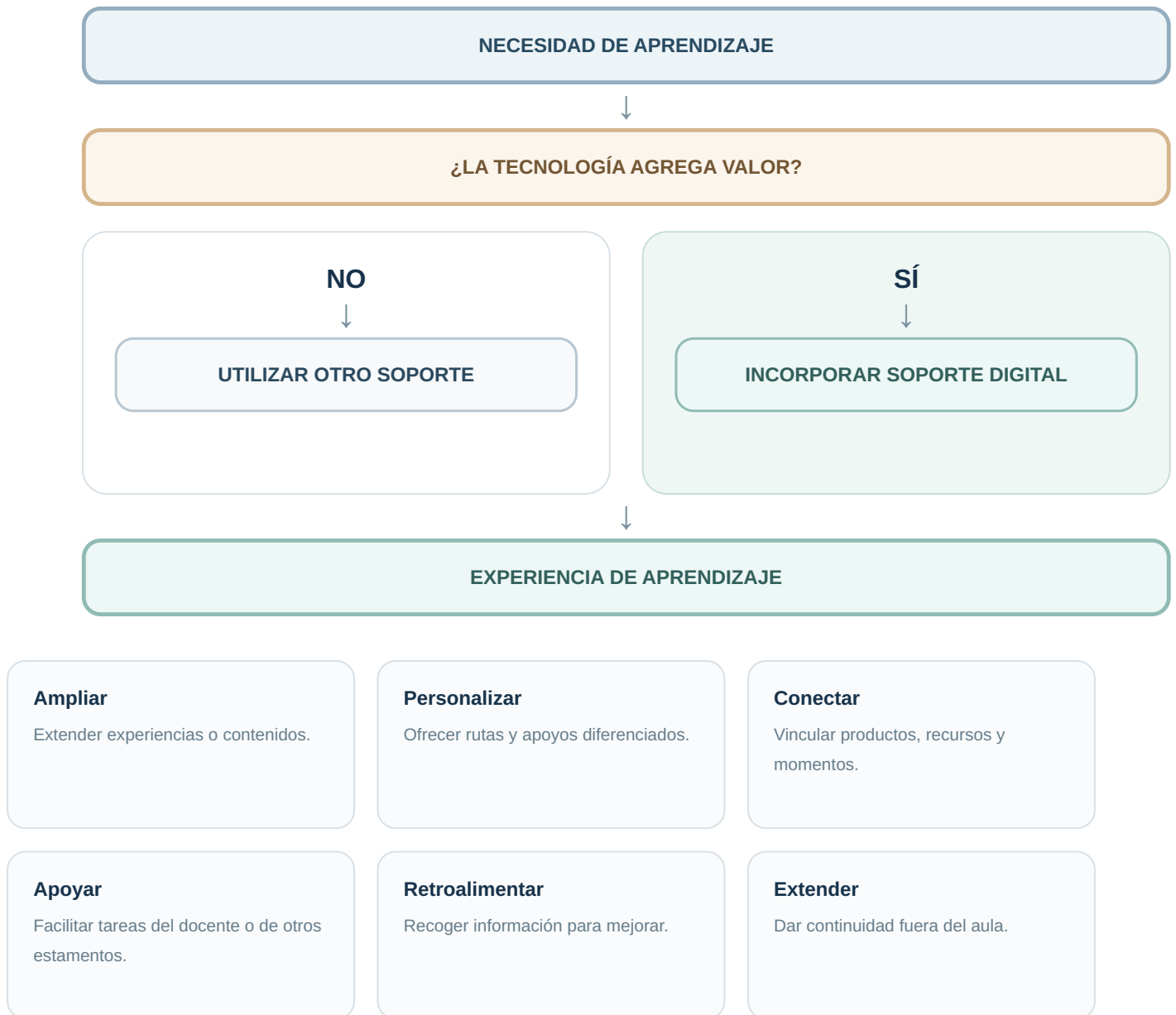
DIGITAL

HÍBRIDO

Juego físico + universo narrativo-vivencial + cuadernillo + material manipulable + actividad familiar + QR + recurso audiovisual pueden formar un solo producto si sirven a una misma experiencia.

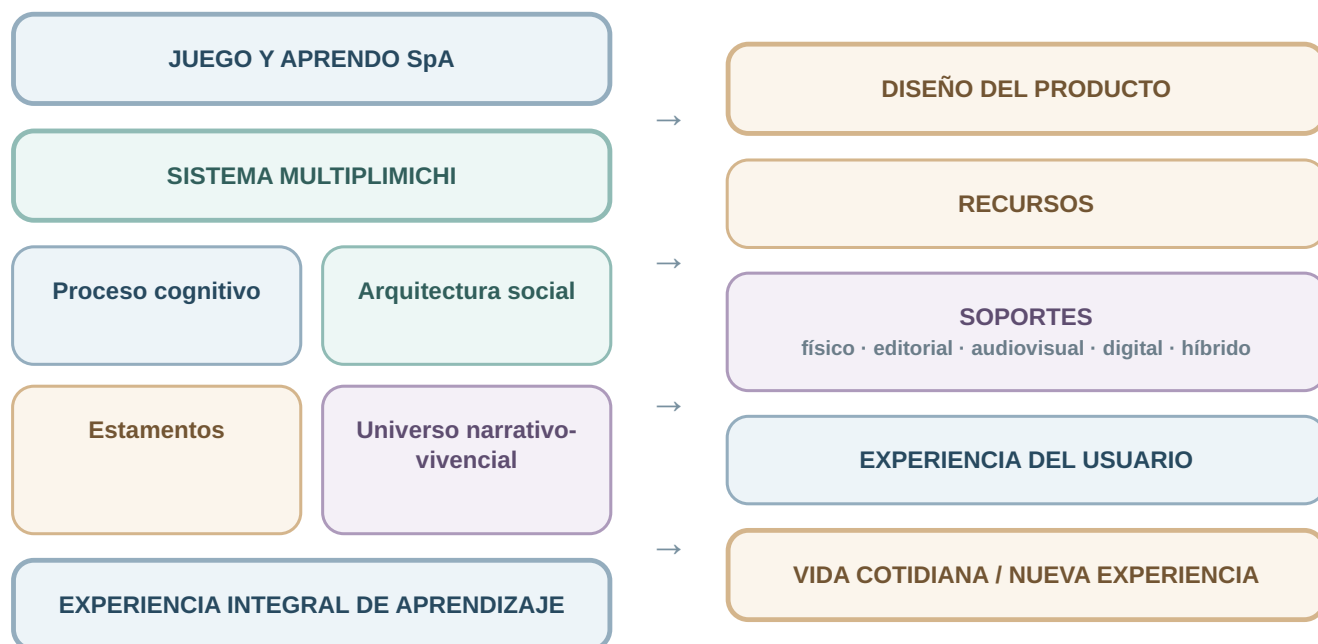
Lo digital es un eslabón, no el centro del sistema

La tecnología se incorpora cuando resuelve una necesidad real o amplía una experiencia de aprendizaje.



Si lo digital no mejora la experiencia o el aprendizaje, no se incorpora.

La arquitectura completa



El valor del sistema no está en acumular recursos, sino en la forma en que personas, experiencias y soportes se articulan alrededor del aprendizaje.

Juego y Aprendo parte desde el aprendizaje

Juego y Aprendo SpA desarrolla productos para el aprendizaje utilizando el Sistema Multiplimichi.

Proceso cognitivo

El aprendizaje se organiza como un ciclo de experiencia, observación, reflexión, metacognición, reorganización y nueva acción.

Arquitectura social

Objetivos comunes con distintos ritmos, ZDP, autonomía, ZDS, autoexploración y aprendizaje entre pares.

Estamentos

Los actores participan según función, momento y responsabilidad, dando continuidad dentro y fuera del aula.

Universo narrativo-vivencial

Conecta al usuario con personajes, situaciones y experiencias de su mundo, incluso desde la primera infancia.

El aprendizaje comienza en la experiencia y vuelve a la experiencia.

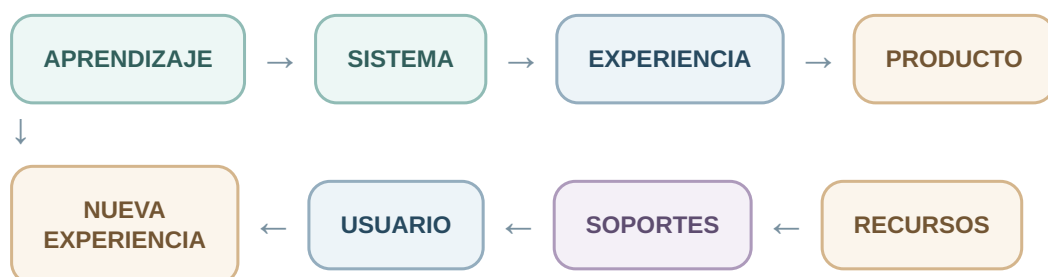
La ZDP establece un piso común; la ZDS evita convertirlo en un techo.

La tecnología se incorpora cuando agrega valor al aprendizaje.

Juego y Aprendo no parte desde un formato.

Parte desde el aprendizaje.

Primero define la experiencia que quiere generar. Después organiza esa experiencia mediante el Sistema Multiplimichi. Luego decide qué producto construir. Finalmente selecciona los recursos y soportes que mejor permiten implementarlo.



Multiplimichi no busca agregar recursos alrededor de una clase. Busca organizar experiencias, personas y recursos para que el aprendizaje pueda comenzar en la vida cotidiana, desarrollarse dentro y fuera del aula y continuar de manera progresiva a lo largo del crecimiento del usuario.