

Innovación Educativa
Creada por el Profesor
Juan Carvajal Fernández
Profesor de Educación Básica
Licenciado en Educación
Postítulo en Matemática
Magíster en Innovación Curricular
y Evaluación Educativa
Red Maestro de Maestros | Chile

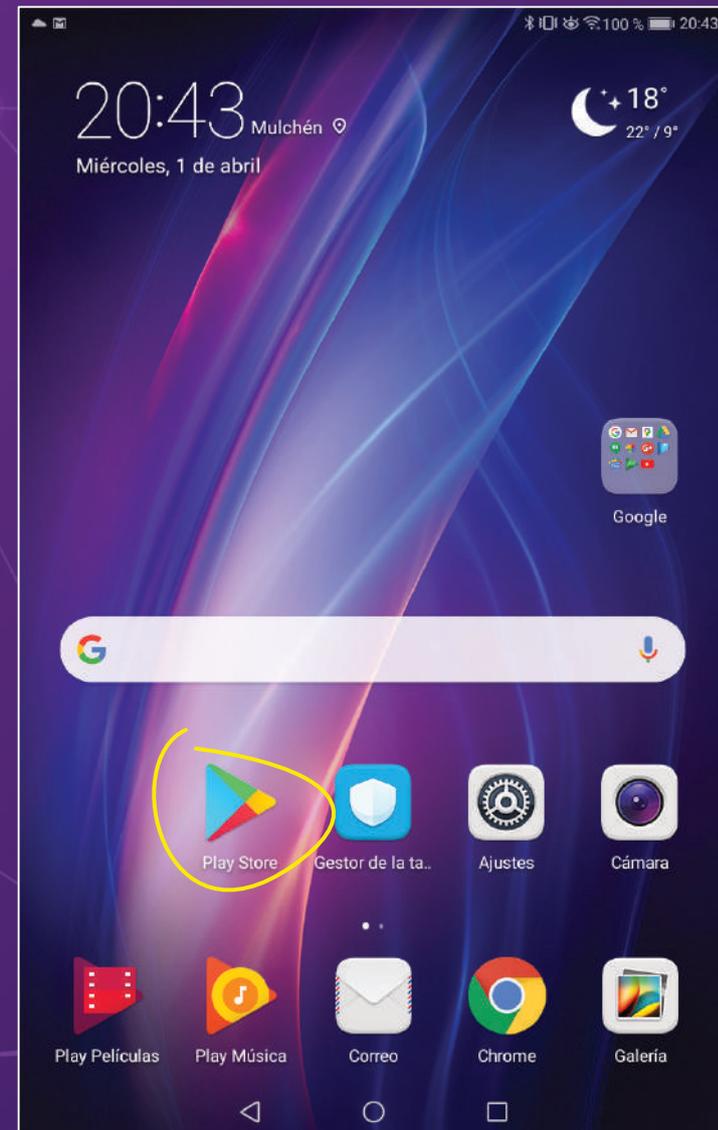


Manual Usuari@ Matlapp de Prueba

MATLAPP, es una **estrategia de evaluación** de aprendizajes matemáticos para estudiantes de educación básica, que les permite, mediante el juego, demostrar sus aprendizajes en esta asignatura.

Utiliza para su implementación una aplicación informática móvil descargable desde Google Play para ser utilizada en celulares y tablet's con sistema operativo Android.

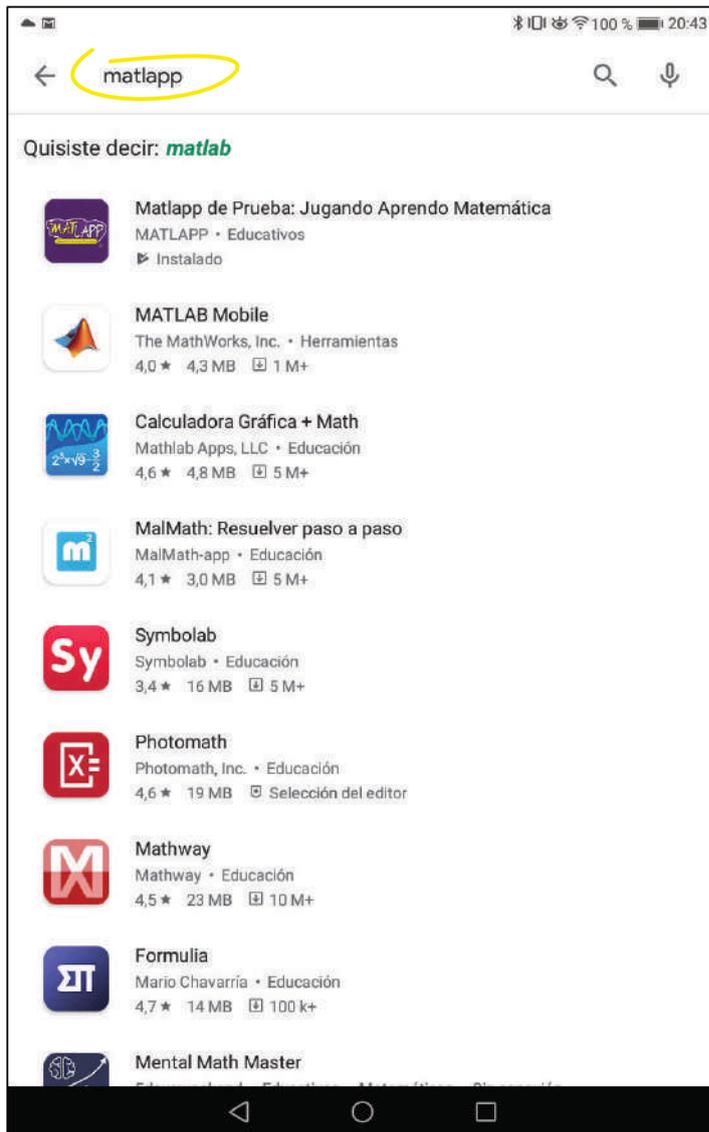
Paso 1. Abrir Google Play en tu dispositivo y buscar App "Matlapp de Prueba".



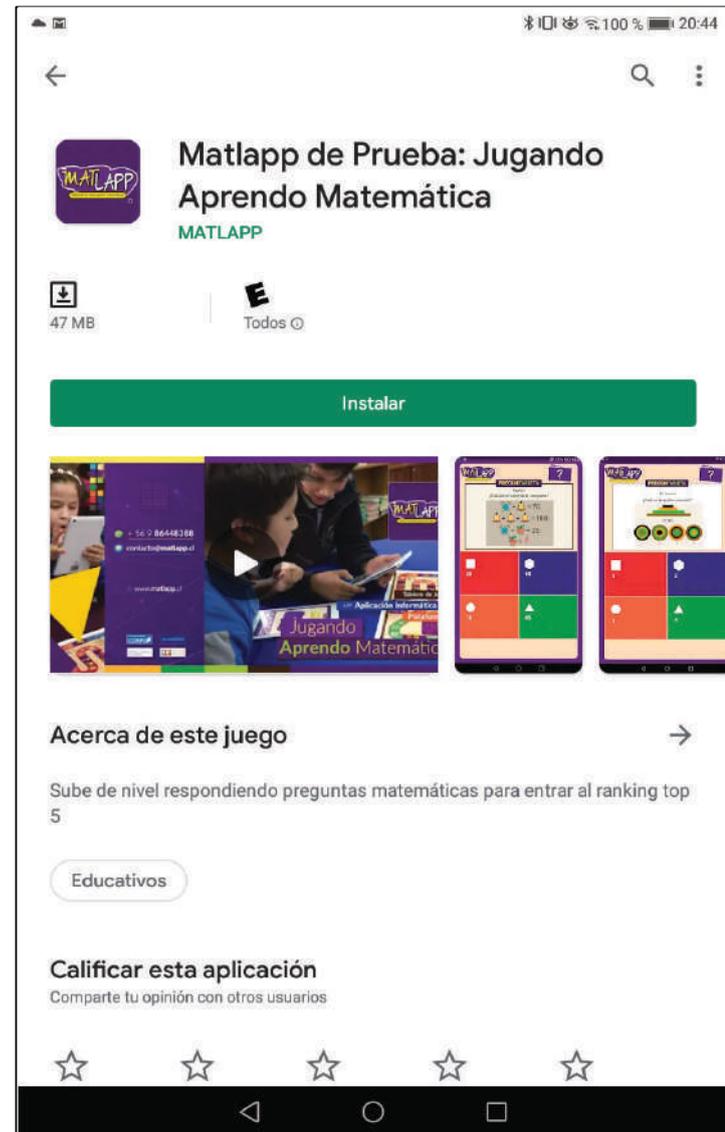
www.matlapp.cl



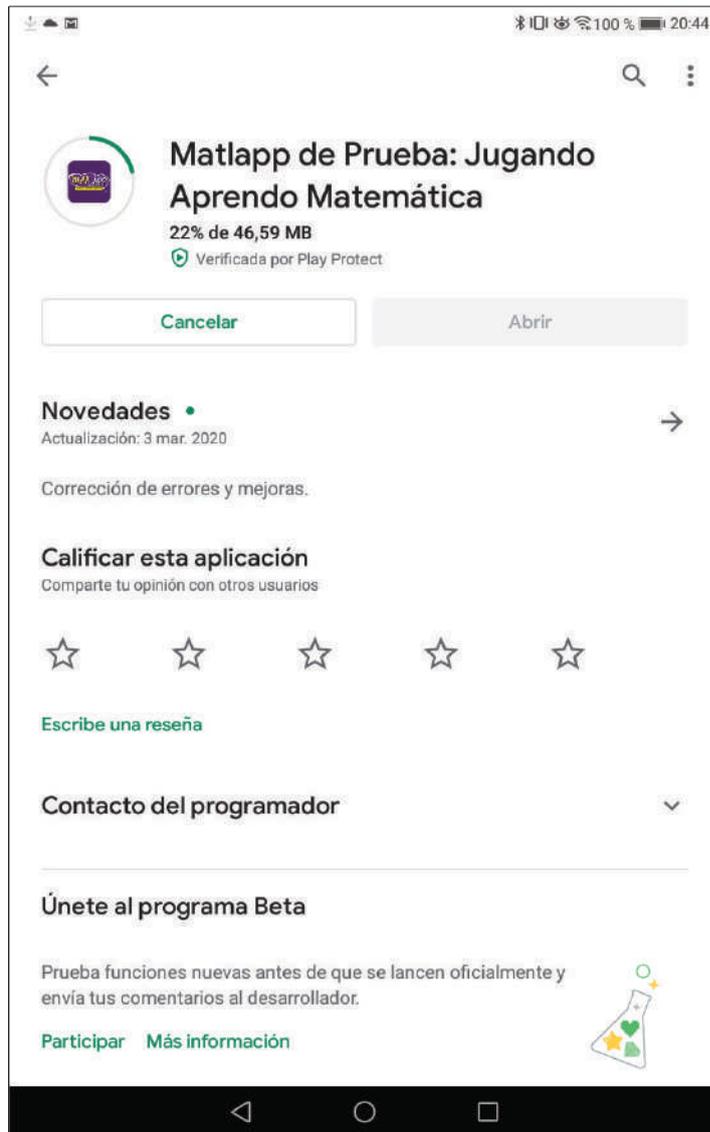
BUSCAR MATLAPP DE PRUEBA EN GOOGLE PLAY



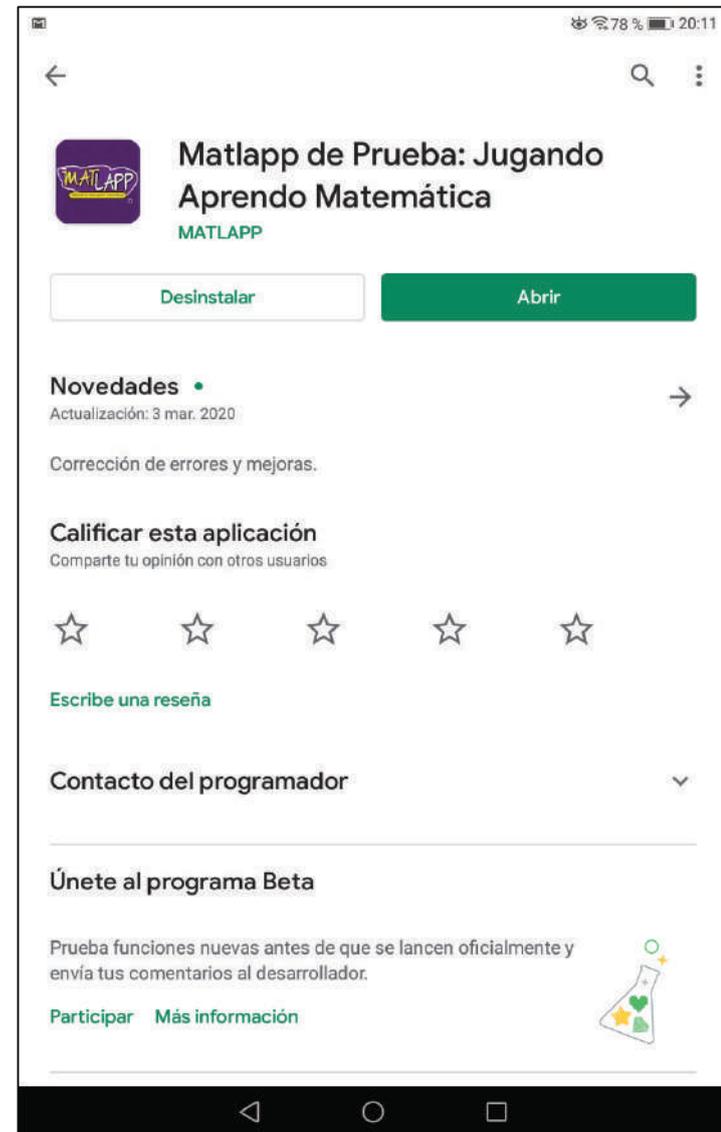
Paso 2. Descargar e instalar Matlapp de Prueba en el dispositivo, ya sea celular o tablet con Android.



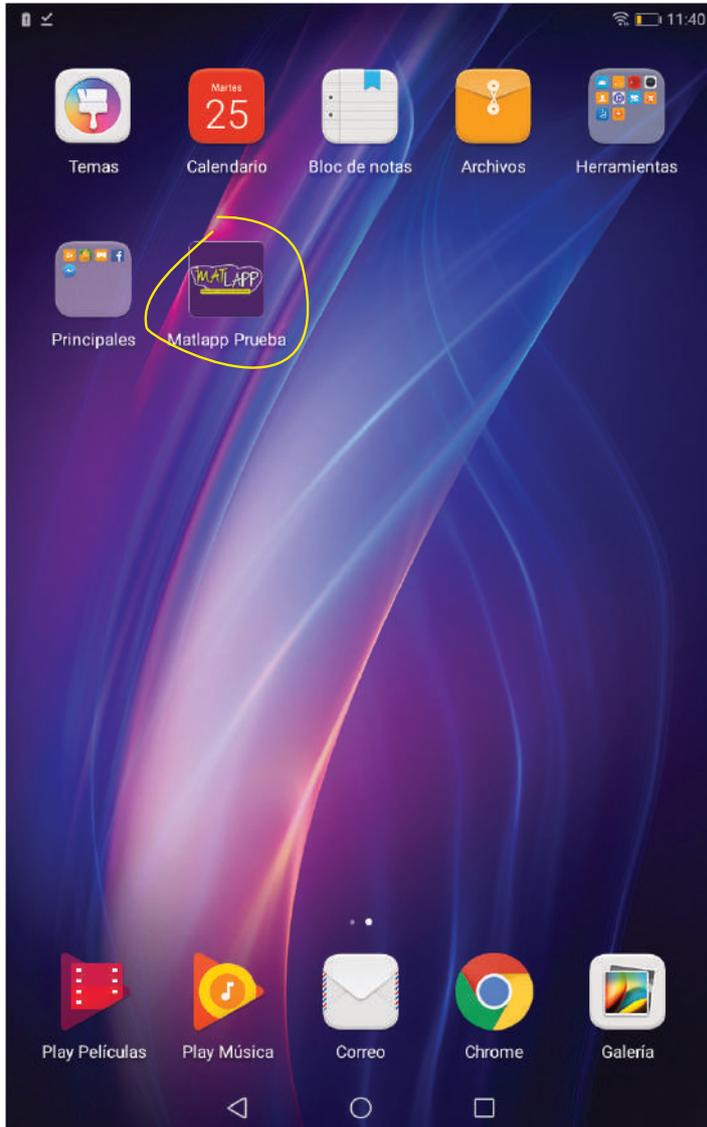
INSTALANDO MATLAPP DE PRUEBA EN DISPOSITIVO



Paso 3. Abrir la aplicación en tu dispositivo.



Una Vez instalado Matlapp de Prueba en tu dispositivo. Abre la aplicación.



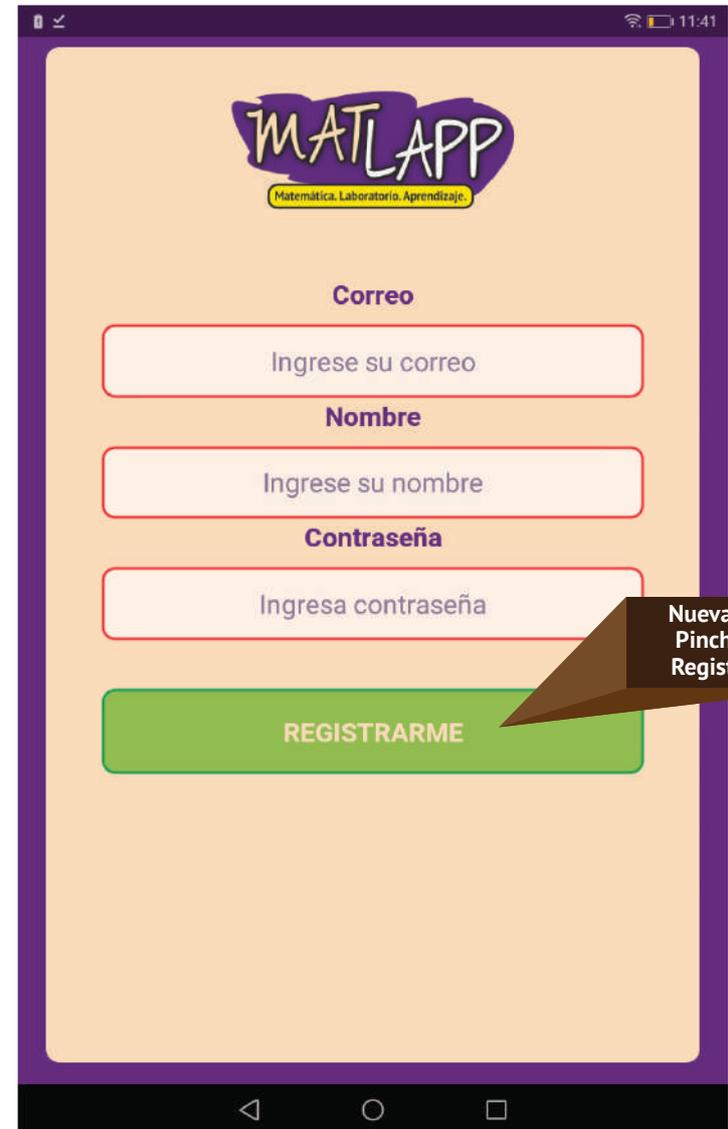
Paso 4. Comienzo del Juego. Abrir la aplicación y hacer clic en APRENDER JUGANDO.



Paso 5. Si eres nuevo usuario, debes registrarte.
Si ya estás registrado, ingresa tus datos y comienza a jugar.



Para nuevos usuarios,
se enviará un correo de verificación para activar tu cuenta.
Debes entrar a tu correo y verificar tu inscripción en Matlapp.
Si no la activas, no podrás comenzar a jugar.

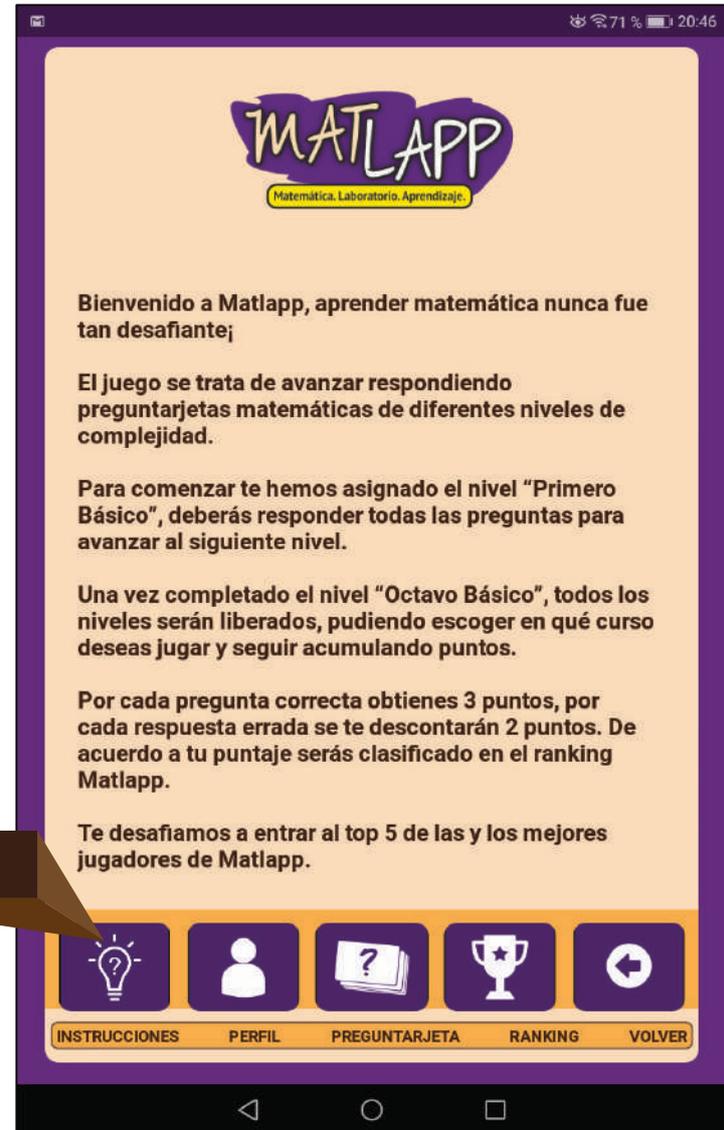


REVISAR BANDEJAS DE CORREOS SPAM

PANTALLA BIENVENIDA APP.

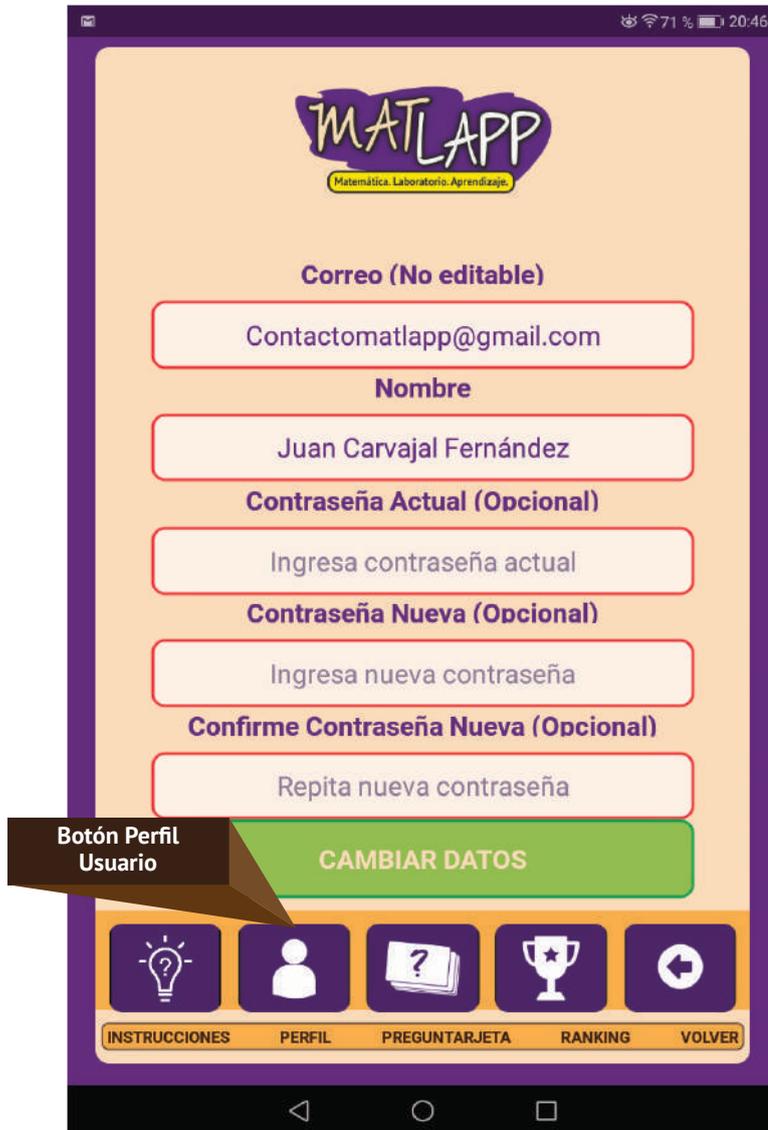


PANTALLA INSTRUCCIONES



PANTALLA PERFIL.

En esta pantalla puedes cambiar tu contraseña, si es que ya estás registrado.



PANTALLA PREGUNTARJETA

Aquí se despliega el juego. Esta versión liberada de Matlapp, sólo permite jugar hasta el 4º Nivel.



EJEMPLO PANTALLA PREGUNTARJETA SORTEADA 1

MATLAPP
Matemática. Laboratorio Aprendizaje

PREGUNTARJETA ?

Eje Números

¿Qué fracción de las formas son triángulos?

$\frac{1}{3}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{5}$ $\frac{1}{4}$
 A B C D

A B
 C D

Alternativas de Respuesta

EJEMPLO PANTALLA PREGUNTARJETA SORTEADA 2

MATLAPP
Matemática. Laboratorio Aprendizaje

PREGUNTARJETA ?

Números

¿Cuál es la multiplicación?

$4 \cdot 6 = 24$ $7 \cdot 4 = 28$
 $7 \cdot 5 = 28$ $4 \cdot 7 = 24$

Se debe pinchar en una sola Opción de Respuesta

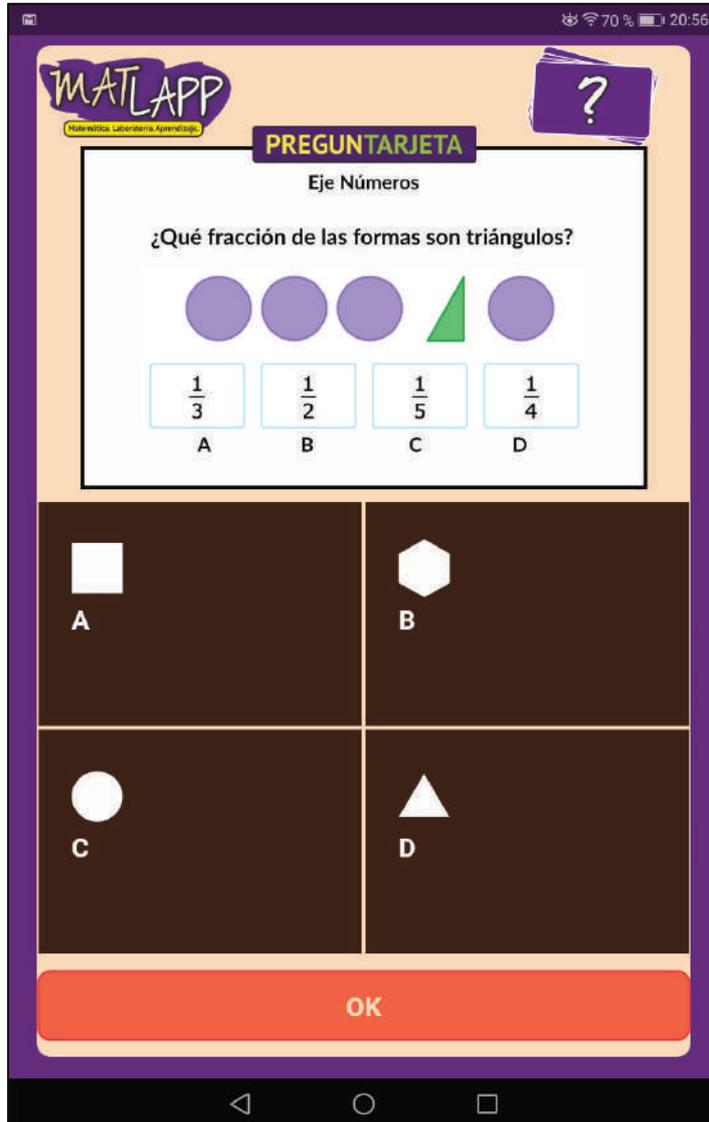
PANTALLA RESPUESTA CORRECTA

PANTALLA RESPUESTA INCORRECTA

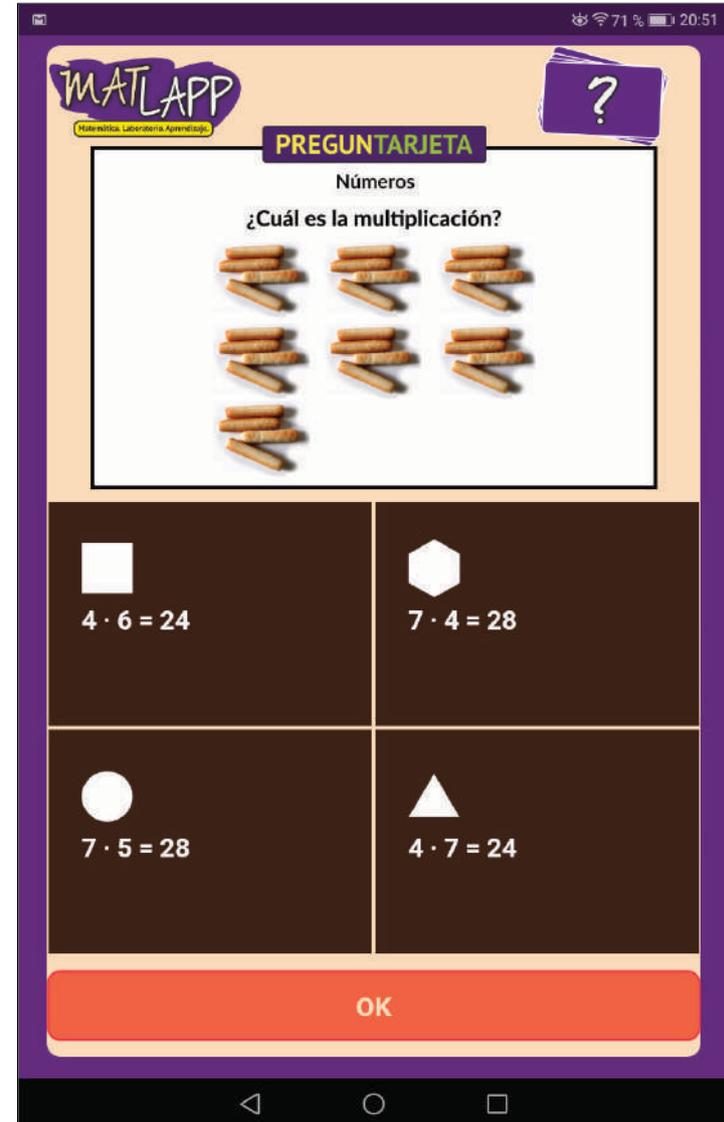


La opción Revisar Preguntarjeta permite aprender del error.

EJEMPLO PANTALLA REVISAR PREGUNTARJETA 1



EJEMPLO PANTALLA REVISAR PREGUNTARJETA 2



PANTALLA RANKING MATLAPP



PANTALLA CARGANDO RECURSOS





MATLAPP DE PRUEBA ES UNA VERSIÓN LIVIANA DE MATLAPP, PERO EXISTE UNA VERSIÓN MUCHO MÁS DESARROLLADA PARA COLEGIOS, LA CUAL PUEDE CONSULTAR EN WWW.MATLAPP.CL O DIRECTAMENTE EN EL CORREO: CONTACTO@MATLAPP.CL

+ 56 9 86448388

contacto@matlapp.cl



Jugando
Aprendo
Matemática!

APRENDER MATEMÁTICA NUNCA FUE TAN DESAFIANTE!

www.matlapp.cl

¿Por qué MATLAPP?

La matemática es una disciplina rechazada por muchos alumn@s, debido a su aparente complejidad y aburrimiento, a su carácter abstracto y poco motivador, por lo demás, las estrategias de enseñanza que se utilizan son tradicionales y escasamente innovadoras. ¿Y si aprendemos matemática jugando?

El juego se considera como un instrumento muy potente para el aprendizaje de conocimientos relacionados con la competencia matemática para resolver problemas, contribuyendo a un mejor aprendizaje de la disciplina (Gairín, 1989; De Guzmán, 1989; Corbalán, 1994; De Guzmán, 2004; Rojas, 2009; Cano et al., 2010). Al respecto, Jiménez (2003), plantea que en las actividades de juego y diversión “el alumno se implica más en el proceso de enseñanza-aprendizaje”. La idea de esta propuesta es introducir el juego como experiencia de aprendizaje y evaluación de la matemática, por tratarse de una actividad atractiva y desafiante, un recurso motivador que favorece la implicancia del o la estudiante.

El juego es prosocial, desarrolla las habilidades ejecutivas, es motivante, significativo y permite que estudiantes aprendan de entre ellos mismos.