

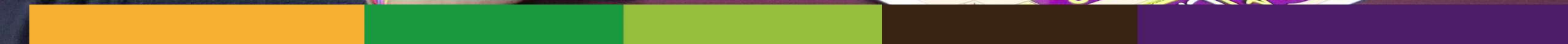


Jugando Aprendo Matemática!





Jugando Aprendo Matemática!



ANTECEDENTES

CHILE
70 PUNTOS
BAJO
EL PROMEDIO
DE LA **OCDE**
EN MATEMÁTICA
(PISA, 2012)

¿CÓMO MEJORAR?

138.000
ESTUDIANTES
FUERA DEL
SISTEMA ESCOLAR
(CASEN, 2017)
¿POR QUÉ?

53%
ESTUDIANTES
UTILIZAN CELULAR
EN EL AULA
(AGENCIA CALIDAD EDUCACIÓN, 2017)

¿SE ABURREN EN CLASE?
¿Y SI LO UTILIZAMOS
PARA APRENDER?

CHILE EXHIBE LA MAYOR INVERSIÓN
ANUAL POR ESCOLAR, CON US\$ 4.021
EN ENSEÑANZA BÁSICA

(FUNDACIÓN SUR Y REDUCA, 2018)

SIN EMBARGO
NO LOGRA ELEVAR
LOS APRENDIZAJES
EN CIENCIAS Y
MATEMÁTICA
EN CASI UNA DÉCADA



LO QUE SUCEDE EN EL AULA

MATEMÁTICA
COMPLEJIDAD
ABSTRACCIÓN
ABURRIMIENTO
RECHAZO

ESTRATEGIAS
TRADICIONALES
ESCASA
INNOVACIÓN

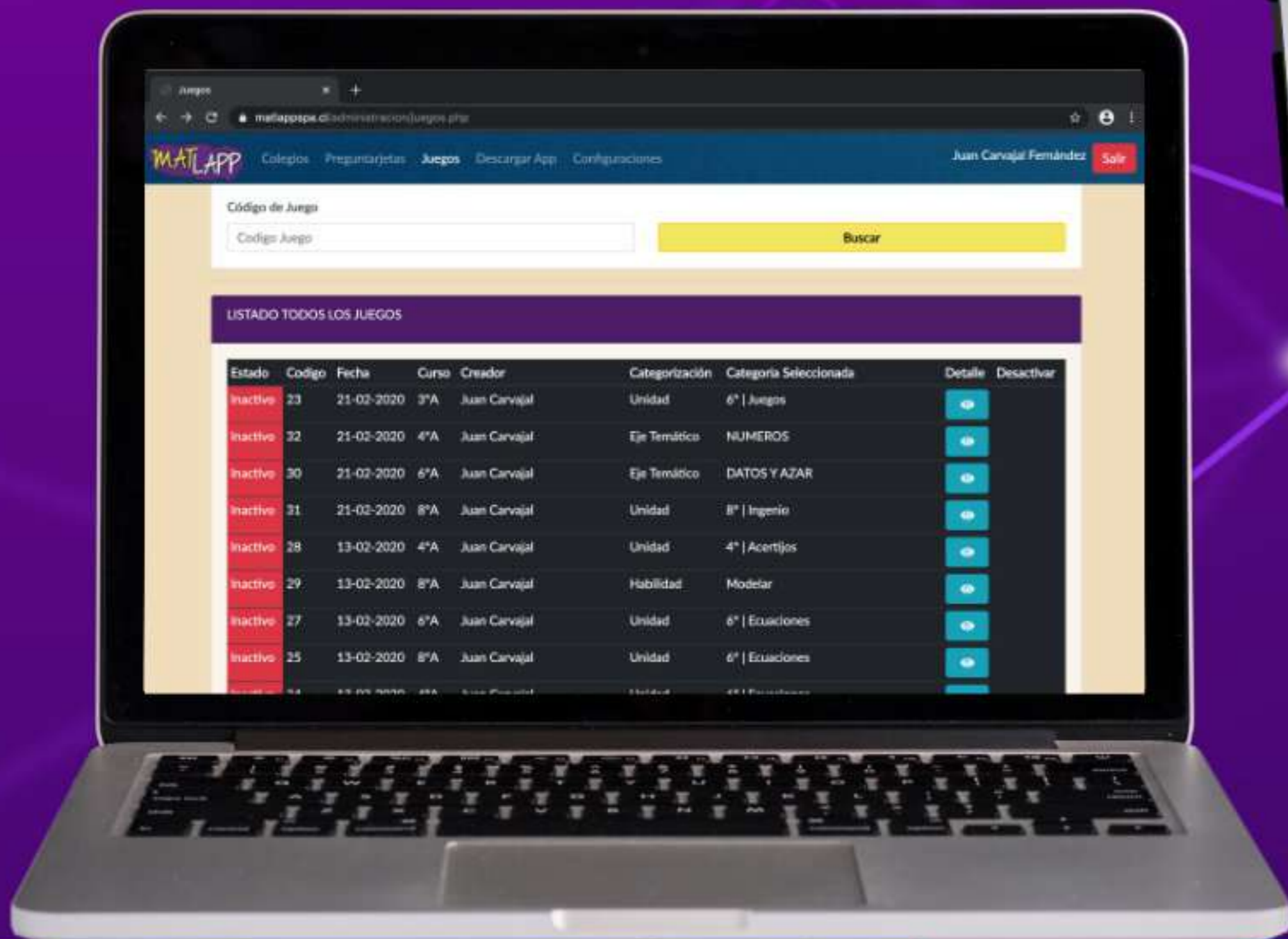
CONFLICTOS CON EL
CELULAR
EN EL
AULA



APLICACIÓN INFORMÁTICA MÓVIL



PLATAFORMA WEB





ECOSISTEMA **MATLAPP**



1 APLICACIÓN INFORMÁTICA MÓVIL



APP COMPATIBLE CON ANDROID E IOS.
ADAPTABLE A DIFERENTES PLATAFORMAS
(TABLETS Y CELULARES)

2 TABLERO JUEGO



TABLERO DE JUEGO PARA
UTILIZAR JUNTO CON
APLICACIÓN INFORMÁTICA
MÓVIL (APP)

3 PLATAFORMA WEB

PLATAFORMA WEB
(INTRANET Y BASE DE DATOS)
QUE **PROVEE INFORMACIÓN**
SOBRE RESULTADOS DEL JUEGO



4 EXPERIENCIA COCREACIÓN PREGUNTARJETAS

AL UTILIZAR MATLAPP
EL **USUARIO O USUARIA**
TENDRÁ LA EXPERIENCIA
DE **CREAR SU PROPIA**
PREGUNTARJETA
PARA INCORPORARLA
AL JUEGO



ATRIBUTOS MATLAPP

INNOVACIÓN EDUCATIVA
100% ALINEADA
CON **BASES CURRICULARES**
Y **PROGRAMAS DE ESTUDIO**
DE EDUCACIÓN BÁSICA
EN MATEMÁTICA

PERMITE
FLEXIBILIDAD
EN EL MODO DE JUEGO
SE PUEDE JUGAR POR

- CURSO
- EJE TEMÁTICO
- UNIDAD DE APRENDIZAJE
- HABILIDAD

PERMITE EL
CO-DISEÑO
DE PREGUNTARJETAS
AQUÍ LOS PARTICIPANTES SON
CO-PROTAGONISTAS CREANDO
SUS PROPIAS **PREGUNTARJETAS**
APRENDIZAJE ACTIVO

¿QUÉ HACE MATLAPP?

PERMITE
EVALUAR
APRENDIZAJES
EN MATEMÁTICA



PROVEE DE
INFORMACIÓN
EN TIEMPO REAL
SOBRE EL DESEMPEÑO
DE CADA ESTUDIANTE



ENTREGA INFORMACIÓN PARA
RETROALIMENTAR
APRENDIZAJES



INCORPORA UNA
ESTRATEGIA
INNOVADORA
DENTRO DEL AULA
DESDE LA GAMIFICACIÓN



LIBERA
11%
TIEMPO
DOCENTE



GENERA EFECTO **MOTIVACIÓN**



EL JUEGO ES PROSOCIAL | FAVORECE LA COLABORACIÓN | DESARROLLA HABILIDADES EJECUTIVAS
ES SIGNIFICATIVO Y MOTIVANTE | FAVORECE EL APRENDIZAJE ACTIVO | MEJORA EL CLIMA DE AULA

AHORRA TIEMPO EN REVISIÓN DE PRUEBAS

JUEGO | TECNOLOGÍA | MATEMÁTICA



MATLAPP
NO ES MÁGICO
ES LÓGICO



GAMIFICACIÓN
DEL AULA

INVESTIGACIÓN
MATLAPP



INVESTIGACIÓN:
**¿POR QUÉ ESCUELAS SIMILARES
OBTIENEN RESULTADOS DIFERENTES
EN MATEMÁTICA?**

BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO EN MATEMÁTICA



CURRÍCULUM
DISEÑADOR
MATLAPP



"... el juego es una actividad esencial en el desarrollo infantil y especialmente poderosa en el aprendizaje inicial de las matemáticas"

(Schuler y Wittmann, 2009; Flottorp, 2011; Vigh, 2013; Tubach, 2015; Svensson, 2015).



MATLAPP
SEMINARIOS
PRENSA

CORFO
SOCIALAB

INFORME
VALIDACIÓN
PRIMERA ETAPA

INFORME
MEDICIÓN IMPACTO
SEGUNDA ETAPA

cuantix







Jugando Aprendo Matemática!

