

1



FICHA DESCRIPTIVA DE BUENA EXPERIENCIA CON USO DE TIC

NOMBRE DE LA PRÁCTICA	PROYECTO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA “LA ISLA MATEMAGIA”	
ENLACE RELATIVO A LA PRÁCTICA	www.brc.cl/matemagia/sw	
NOMBRE ESTABLECIMIENTO	COLEGIO INGLÉS BRITISH ROYAL SCHOOL CONCEPCIÓN	
RBD	17607-9	
REGIÓN	OCTAVA	COMUNA CONCEPCIÓN
PROFESOR RESPONSABLE	JUAN LUIS LEAL CABRERA	
E-MAIL	juanlealc@hotmail.com	
FONO CONTACTO ESCUELA	(041)2522020	
NIVEL EDUCATIVO	SECTOR DE APRENDIZAJE	CONTENIDO CURRICULAR
NB2	MATEMÁTICA	Eje Números
DURACIÓN DE LA PRÁCTICA	4 Semanas (Existe flexibilidad para implementarlo un semestre completo).	

Contexto escolar

Ubicado en el sector urbano de la ciudad de Concepción, el Colegio Inglés British Royal School Concepción, es un establecimiento particular subvencionado. Los alumnos provienen de un nivel socioeconómico medio alto. Mayoritariamente provienen de las ciudades de Concepción, Talcahuano y San Pedro. Las principales dificultades de aprendizaje se encuentra en los sectores de Lenguaje y Comunicación y Matemática, por esta razón, se privilegia el apoyo con tecnologías, para encontrar nuevas formas didácticas de enseñanza y motivación.

Resumen

La práctica pedagógica “La Isla Matemagia”, es un proyecto de innovación donde se utiliza un recurso educativo multimedia, creado por el docente en JCLIC y que presenta una versión en línea y una versión de descarga (offline) disponible en el sitio Web del proyecto www.brc.cl/matemagia/sw.

Este recurso educativo, entrega los contenidos de forma interactiva y entretenida, a la vez incluye materiales complementarios como guías tipo bitácoras, donde el estudiante realiza sus cálculos y/o apuntes relacionados con el contenido, además se cuenta con una escala de apreciación para la evaluación, todo esto con el objetivo de lograr aprendizajes significativos, en la resolución de problemas apoyado por las TICs.

Para la ejecución de la práctica, se llevaron a cabo tres grandes procesos, el primero de ellos fue la activación de conocimientos previos y la exploración de material multimedia (videos relacionados con el contenido). Posteriormente el estudiante se enfrenta a la resolución de problemas matemáticos con el uso del software y lleva a la práctica todos los contenidos relacionados con nociones y relaciones lógicas y matemáticas referidas a situaciones de la vida cotidiana, acercándose a estrategias de resolución de problemas. Finalmente, se establece la evaluación, donde el docente entregará al alumno una guía de aprendizaje para que realice el desarrollo de los ejercicios, apoyados de material concreto (sumas, restas, multiplicación y división, etc.), esto quedará como evidencia para que el docente pueda evaluar una parte de la experiencia. De igual forma se evaluará, mediante una Escala de Apreciación, la participación, el buen uso de la tecnología del software educativo la Isla Matemagia, trabajo colaborativo, respeto, entre otros.

Los resultados observados al finalizar la práctica son la aprehensión de aprendizajes del sector, pudiendo verbalizar y aplicar a la vida cotidiana lo aprendido, además del uso pedagógico de las tecnologías en el sector de Matemáticas, logrando enfocar sus aprendizajes con su entorno próximo, fomentar su creatividad y participación en las clases.

Recurso TIC utilizado

El principal recurso tecnológico empleado para el desarrollo de esta práctica, es el software la Isla Matemagia que está desarrollado en JCLIC (una versión online y otra offline). El estudiante se encuentra con diversos ejercicios lúdicos de adición, sustracción, multiplicación y división y actividades didácticas tales como, Plaza las Palmeras, el Supermercado, el puesto de Limonadas y mi Tienda Amiga, que presentan ejercicios de resolución de problemas referidos a la vida cotidiana.

Consideraciones relevantes para la implementación

Para el desarrollo de esta práctica, se debe tener en cuenta el uso de computadores (uno por estudiantes y no necesariamente con Internet, debido a que existe una versión offline del software), pizarra digital o data show para la proyección del programa y también para guiar el trabajo con los estudiantes, además de parlantes y guías de trabajo tipo bitácoras que sirven de evidencia para la evaluación de aprendizajes.

Motivación del docente para implementar esta experiencia

Cuando se prepara una clase de matemática, especialmente en enseñanza básica, una de las preocupaciones principales radica en cómo mantener a los niños interesados en los contenidos que se van a tratar. Más aún, nos preguntamos cómo debemos estructurar nuestro discurso didáctico para atraer y mantener su atención, debido a que la matemática es una asignatura compleja. Finalmente me interesó bastante el uso del software educativo en el aula, como una estrategia para integrar los contenidos de forma lúdica y lograr la actitud positiva hacia el sector de matemáticas.