

3



## FICHA DE CLASE DE BUENAS PRÁCTICAS CON USO DE TICS

### “PROYECTO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA “LA ISLA MATEMAGIA”

PLAN CLASE N°: 1

SECTOR: MATEMÁTICA

PERÍODO	N° DE LA SEMANA
90 minutos	1

## MOMENTOS DIDÁCTICOS DE LA CLASE



### MOMENTO DE INICIO (10 minutos)

Con anterioridad, se les señala a los estudiantes que la clase se realizará en el laboratorio de computación.

Se enuncia con claridad el propósito u objetivo de la clase que es Comprender y representar nociones y relaciones lógicas y matemáticas referidas a situaciones de la vida cotidiana, acercándose a estrategias de resolución de problemas por medio de Tecnologías de la Información y Comunicación.

En el transcurso del mismo se activa la atención y se promueven la motivación y el Interés por medio de los siguientes videos:

**Alternativa 1** (Videos de 10 minutos cada uno, que explica paso a paso cómo enseñar las propiedades básicas de cálculo de la Matemática)

La adición:

<http://www.youtube.com/watch?v=-F6uc1kuEsI>

## Alternativa 2 (Videos de corta duración)

Video Adición y sustracción de Números enteros  
<http://www.youtube.com/watch?v=W4IIDvuhdxY>

**Nota:** El docente decide la elección de las alternativas a usar en clases según sus necesidades.



### MOMENTO DE DESARROLLO (70 minutos)

Por medio del Software educativo la Isla Matemagia, realizan ejercicios de adición, sustracción, multiplicación y división que le servirá de práctica y que le permitirá obtener la valiosa llave a la Isla Matemagia, para luego ingresar a conocer los personajes del juego y realizar actividades didácticas, donde realizan ejercicios de resolución de problemas referidos a la vida cotidiana.

En todas la etapas del juego el alumno realiza las actividades de cálculos en la Guía de aprendizaje que posee el proyecto, estas servirán de evidencia para que el docente pueda evaluar el proceso.

Es importante dar a conocer que dependiendo del avance de cada estudiante se incorporan las guías otras guías (2).

En el juego la Isla Matemagia lo alumnos trabajan en las secciones, *Catálogos de Tiendas y Supermercados*, para realizar presupuestos de situaciones de compras familiares, calculando costos de unidad de packs. Los estudiantes deberán establecer relaciones entre el contenido o tema de la clase y su vida cotidiana.

- En esta etapa de la clase el profesor deberá tener en consideración lo siguiente:

El estudiante usa diversidad de fuentes para abordar el conocimiento, como los videos y el juego matemático.

Es importante dar a conocer que el trabajo se desarrolla de forma secuencial y en paralelo (Juego educativo y guía de trabajo)

El juego posee colores característicos por cada propiedad básica de la matemática, ejemplo: Suma (amarillo), división (verde), lo que le permite al profesor identificar visualmente los avances de los estudiantes), y a la vez, le permite tomar decisiones en torno al avance de las guías (3, 4 y 5).

En términos de competencias digitales, los estudiantes ya han tenido un proceso de capacitación inicial en años anteriores.



## MOMENTO DE CIERRE (10 minutos)

El docente dedica 10 minutos para fomentar la discusión en torno al aprendizaje significativo y la organización mental de los conceptos. Para ello, retroalimenta los procesos desarrollados en relación con:

- Descifra en voz alta en primer lugar hasta interiorizar los contenidos, procedimientos y estrategias para resolver problemas matemáticos, lingüísticos, relacionados con el estudio de las diferentes áreas de conocimiento;
- Planifica lo que va a hacer y cómo lo hará;
- Estimula su propio proceso de memoria semántica y mejoran la confianza puesta en sus posibilidades, permitiendo que desarrolle lo mejor de sí mismo.

Dicha retroalimentación se logra a través de la conversación y preguntas abiertas intencionadas.

- En esta etapa de la clase el profesor deberá tener en consideración lo siguiente:

Es importante que el estudiante tenga claridad qué se espera que él aprenda, qué debe hacer para lograr el aprendizaje y cómo evidenciará el aprendizaje obtenido. Aunque el objetivo esté claro en el material de instrucción, es conveniente discutirlo con los estudiantes y aclarar sus dudas al respecto. En este programa podemos incentivar a los estudiantes a que generen sus propios propósitos o metas de aprendizaje. De esta forma vamos incrementando su autonomía como aprendices.

## OBSERVACIÓN PARA LA CONTINUIDAD DEL PROYECTO (TAREAS ASOCIADAS)

Es importante comunicar a los alumnos que existe la posibilidad de practicar en el hogar y usar el juego online ([www.brc.cl/matemagia/sw](http://www.brc.cl/matemagia/sw))