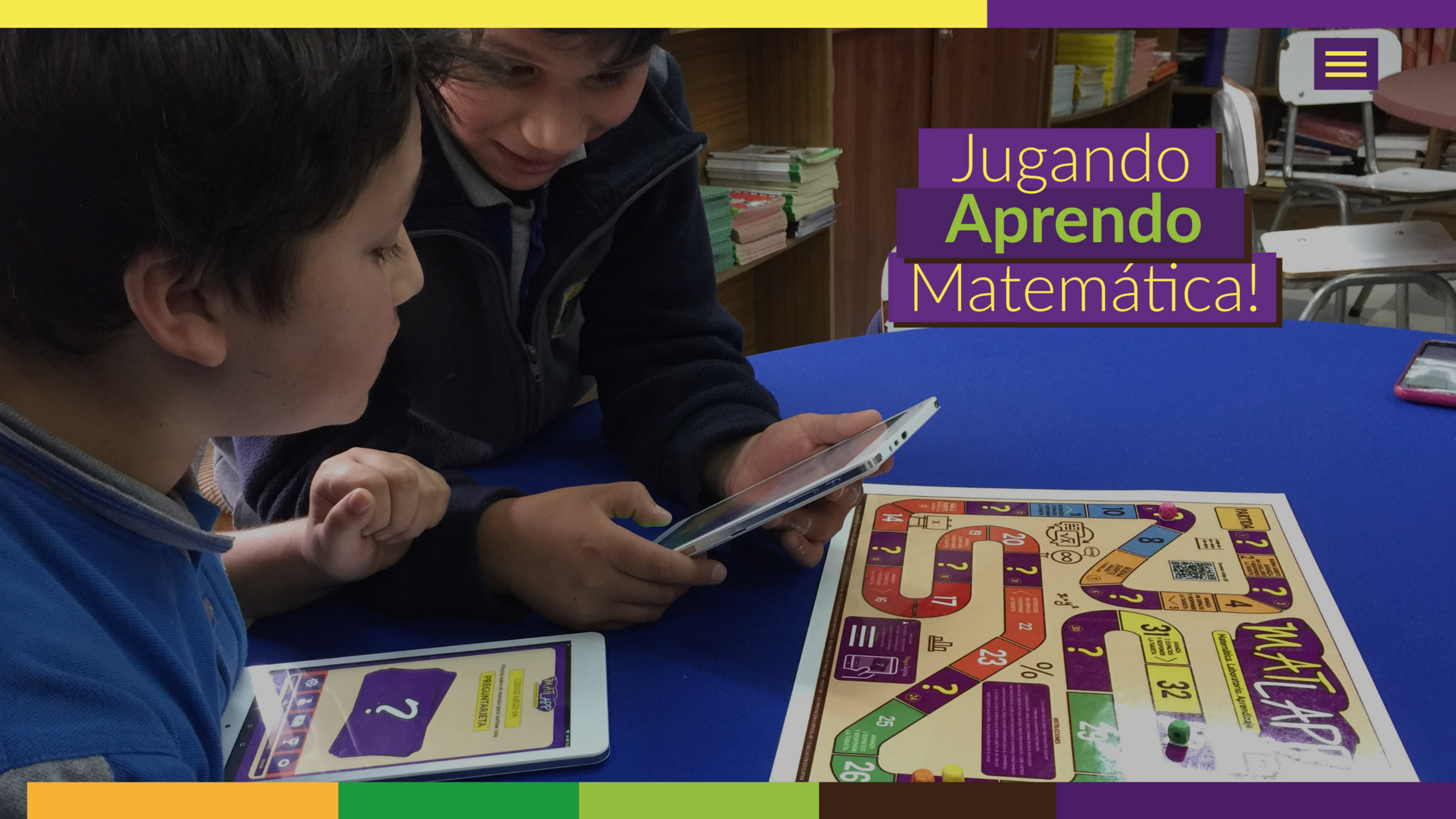




Jugando Aprendo Matemática!



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



ECOSISTEMA **MATLAPP**



1 APLICACIÓN INFORMÁTICA MÓVIL

1



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

2 TABLERO JUEGO

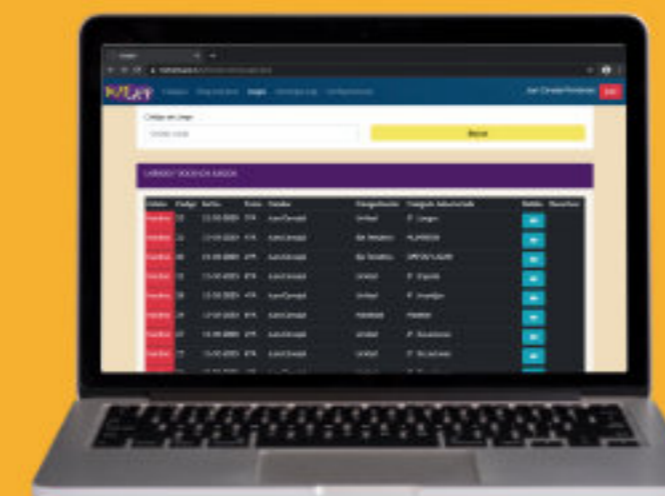
2



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

3 PLATAFORMA WEB

3



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



LIBERA
11%
TIEMPO
DOCENTE



AHORRA TIEMPO EN REVISIÓN DE PRUEBAS

JUEGO | TECNOLOGÍA | MATEMÁTICA



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

INCORPORA UNA
ESTRATEGIA
INNOVADORA
DENTRO DEL AULA
DESDE LA GAMIFICACIÓN



MATLAPP
NO ES MÁGICO
ES LÓGICO

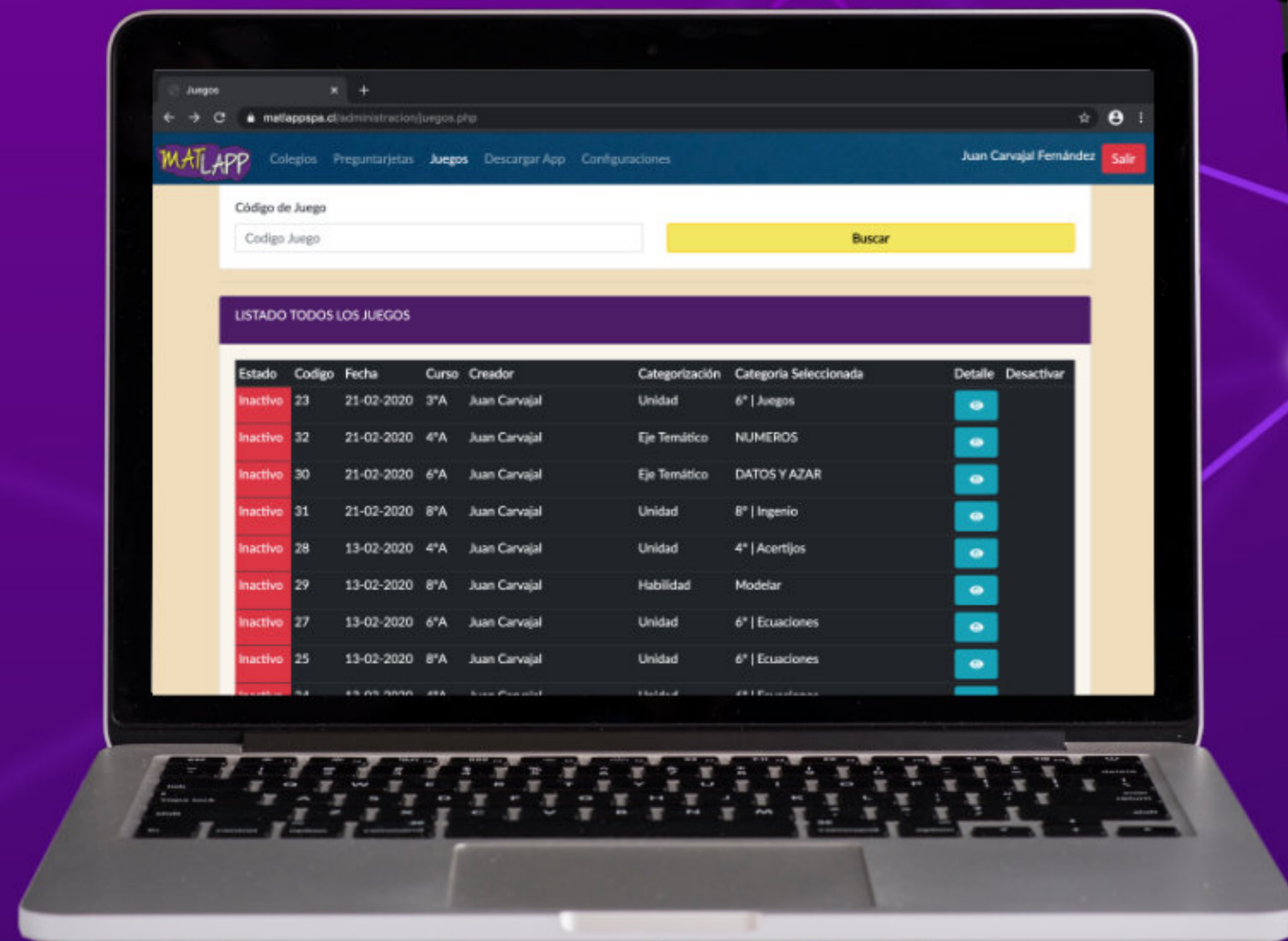




APLICACIÓN INFORMÁTICA MÓVIL



PLATAFORMA WEB





Jugando Aprendo Matemática!

