LITORALPRESS

Fecha: 03-09-2021
Medio: Diario Concepción
Supl. : Diario Concepción
Tipo: Social
Título: Juego escolar usa retos globales para desarrollar habilidades matemáticas

Pág. : 11
Cm2: 838,6
VPE: $ 1.007.989

Tiraje: 8.100
Lectoría: 24.300
Favorabilidad: No Definida

HERRAMIENTA FUE CREADA POR EDUCARCHILE Y SE PUEDE DESCARGAR GRATUITAMENTE

Juego escolar usa retos globales para **desarrollar habilidades matemáticas**

Cambio climático, crisis del agua o la pandemia de Covid-19 son algunos de los problemas que niños y niñas deben resolver aplicando y fortaleciendo competencias y el pensamiento matemático.

Natalia Quiero Sanz
natalia.quiero@diarioconcepcion.cl

Un total de 10 desafíos asociados a los Objetivos de Desarrollo Sostenible que promueve la ONU, a través de su Agenda 2030, y la Covid-19, cuya resolución desarrolla un abanico de habilidades matemáticas, ofrece Creatimat, juego creado por Educarchile y que invita a que las comunidades educativas descarguen gratuitamente al acceder al portal educativo chileno. Es un tablero imprimible en blanco y negro, adaptable a formatos de clases presencial y *online* que se combinan en muchos establecimientos por la situación sanitaria, cuyo propósito es que los escolares resuelvan una serie de problemas matemáticos basados en situaciones contingentes y de interés público como cambio climático, crisis del agua, contaminación ambiental y la pandemia.

Una experiencia lúdica al servicio de los aprendizajes que surgió para responder una necesidad. Marco Ávila, profesor de profesión y jefe de contenidos de Educarchile, cuenta que la semilla que originó el desarrollo del juego fue que la última medición del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (Pisa), de 2018, que reveló que 51,9% de los escolares de 15 años en Chile no han desarrollado competencias matemáticas mínimas y matemática es el área más débil en el país entre las que evalúa Pisa. Falencias que se pueden ir acrecentando hacia niveles superiores. "Eso nos demuestra que falta tener más soluciones para el desarrollo de habilidades específicas del pensamiento matemático", advierte.

La idea es ofrecer una nueva alternativa para contribuir a que en las nuevas generaciones se prevenga esa problemática, sostiene, por lo que Creatimat se orienta a estudiantes de quinto año básico al centrarse en la consecución de objetivos de aprendizaje de dicho nivel que han sido priorizados por el Ministerio de Educación. Eso no significa que como herramienta no se pueda incorporar en los procesos de enseñanza-aprendizaje de cursos superiores, ya que aclara que "la matemática tiene la particularidad de que las habilidades necesarias son las mismas en los distintos niveles de trayectoria, si bien estas se van profundizando o aumentado su complejidad o se necesita una mayor interrelación ente distintas competencias".

REALIDAD DE LAS NUEVAS GENERACIONES obliga a evolucionar los procesos de enseñanza-aprendizaje y salir de métodos tradicionales como dictar materias, escribir en pizarrón o sólo resolver fórmulas matemáticas.

Educarchile

Con 20 años de trayectoria es el portal educativo más antiguo de Chile y Latinoamérica. Es una alianza público-privada entre el Ministerio de Educación y Fundación Chile, cuya principal misión es dar apoyos, herramientas y soluciones para que profesores del sistema educativo innoven, diversifiquen y fortalezcan sus estrategias y recursos para mejorar los procesos de enseñanza y así la calidad de los aprendizajes de los escolares.

Estudiantes protagonistas

Creatimat invita a que equipos formados por cuatro estudiantes, cada uno con un rol específico, resuelvan uno de los retos. Su diseño incorpora el desarrollo de distintas habilidades vinculadas a las matemáticas más allá de los números como resolución de problemas y pensamiento lógico, además de creatividad, pensamiento crítico, toma de decisiones, colaboración y trabajo en equipo, detalla Marco Ávila; todas son competencias de trascendencia transversal a distintas asignaturas y ámbitos de la vida de los escolares y para los jóvenes y adultos que serán.

De ahí que la dinámica hace que pongan en práctica y fortalezcan sus conocimientos y habilidades o las vayan desarrollando si algo está débil, de la mano de la retroalimentación con sus pares. En efecto, el juego implica que el estudiante sea responsable de resolver los problemas con sus competencias y le vuelve protagonista de su aprendizaje, mientras que el profesor es facilitador del proceso, saliendo de la metodología tradicional de ser el que entrega contenidos al escribir en el pizarrón o dictar materias o fomenta sólo los cálculos, se rompe el paradigma de ver a la matemática como sinónimo de números, fórmulas e interrogantes que parecen desconectados de la vida cotidiana.

Innovar y evolucionar

Lo clave del juego es que materializa la necesaria innovación de las estrategias para evolucionar en la forma de enseñar, el gran reto de los docentes, afirma Marco Ávila.

Recalca que en una encuesta que Unesco hizo a escolares de Latinoamérica, dijeron que lo que desean aprender son temas que les sean útiles y no abstractos ni ajenos a sus realidades. Es la percepción de utilidad y pertinencia la que genera interés y este se potencia con estrategias lúdicas y participativas. Además, no se puede seguir enseñando como hace décadas si las nuevas generaciones tienen otros intereses e inquietudes y se desenvuelven en un mundo distinto con las tecnologías al alcance de la mano y así toda la información accesible a un clic. Por ello otra "gran transformación que debemos hacer es pasar de poner el foco en los contenidos a las habilidades", manifiesta. Las habilidades permiten discernir, integrar y emplear adecuadamente la información, son las que se extrapolan para aplicarse a dimensiones diversas.

Todo ello se traduce en motivación y da sentido a las enseñanzas que, finalmente, es la clave para que se transformen en aprendizajes significativos que se consoliden como conocimientos para la vida.

OPINIONES
Twitter @DiarioConce
contacto@diarioconcepcion.cl