

1



## FICHA DESCRIPTIVA DE BUENA EXPERIENCIA CON USO DE TIC

<b>NOMBRE DE LA PRÁCTICA</b>	JUGANDO CON EL AZAR	
<b>ENLACE RELATIVO A LA PRÁCTICA</b>	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=EvJ_l6sKH9Q">http://www.youtube.com/watch?v=EvJ_l6sKH9Q</a> <a href="http://www.youtube.com/watch?v=sDuECM9ZfRU&amp;feature=related">http://www.youtube.com/watch?v=sDuECM9ZfRU&amp;feature=related</a>	
<b>NOMBRE ESTABLECIMIENTO</b>	COLEGIO CRISTIANO ADONAY	
<b>RBD</b>	15732	
<b>REGIÓN</b>	SEXTA	<b>COMUNA</b> RANCAGUA
<b>PROFESOR RESPONSABLE</b>	ALEJANDRO ESTEBAN QUIÑONES LEAL	
<b>E-MAIL</b>	<a href="mailto:aguinonesleal@hotmail.com">aguinonesleal@hotmail.com</a>	
<b>FONO CONTACTO ESCUELA</b>	072-264702	
<b>NIVEL EDUCATIVO</b>	<b>SECTOR DE APRENDIZAJE</b>	<b>CONTENIDO CURRICULAR</b>
OCTAVO BÁSICO	MATEMÁTICAS	DATOS Y AZAR
<b>DURACIÓN DE LA PRÁCTICA</b>	2 semanas	

## Contexto escolar

El Colegio Cristiano Adonay es un colegio confesional evangélico y tiene como visión formar un centro educativo Cristo céntrico orientado en valores y principios bíblicos.

El Colegio Cristiano Adonay está ubicado en el sector nororiente de la ciudad de Rancagua, en la Población Algarrobo, colindante con las avenidas El Sol y República. El establecimiento ha sido clasificado dentro del grupo socioeconómico medio bajo.

El colegio cuenta con una infraestructura tecnológica de laboratorio de computación, pizarra digital interactiva y proyector.

## Resumen

“Jugando con el azar” es una experiencia pedagógica, que por tercera vez se implementa. Esta implica actividades y ejercicios, con uso de pizarra digital interactiva, diseñados para el subsector de Educación Matemática, específicamente para 8° año básico.

Los contenidos de datos y azar son trabajado en el aula y reforzados en el laboratorio de Informática a través de una secuencia de actividades diseñadas para pizarra, con ella los estudiantes repasan y refuerzan los contenidos de manera lúdica.

En las dos aplicaciones anteriores, los resultados se perciben a través de una mejora en la comprensión de los conceptos de probabilidad, espacio muestral, equiprobabilidad, eventos y la aplicación del modelo de Laplace. Además se integra al trabajo de los estudiantes el recurso tecnológico y su utilización. Los resultados son comprobados durante la misma actividad.

## Recurso TIC utilizado

En esta experiencia se usa básicamente la Pizarra Digital Interactiva, porque es un recurso que permite la interacción con el alumno, los mantiene atentos a la clase fortaleciendo además la disciplina. Permite, además, la aplicación de diferentes actividades, lo que logra que la clase no sea monótona.

## Consideraciones relevantes para la implementación

Se debe contar con una pizarra digital interactiva, software respectivo, proyector y notebook. Fluidez de la coordinación con el encargado de recursos o Coordinador Enlaces.

## Motivación del docente para implementar esta experiencia

Como docente de matemática busqué trabajar los contenidos de una forma más lúdica y así poder captar de mejor forma la atención de mis alumnos.

La Pizarra Digital interactiva permite la interactividad en la resolución de ejercicios, lo que es más atractivo que sólo resolver guías, además el docente puede darse cuenta inmediatamente si los contenidos han sido internalizados o aún falta manejo de ellos.