



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila



“Formación para un desarrollo sostenible”



alcaldiapitalito.gov.co



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

IDENTIFICACIÓN

POBLACION
Estudiantes de
preescolar hasta quinto
de primaria de todas las
sedes de la institución.

TIEMPO DE LA EXPERIENCIA
10 AÑOS

TEMATICAS: PROCESOS DE
PENSAMIENTO MATEMATICO :
MEMORIA,
ESPACIO, RAZONAMIENTO.
PROCESO PARA LA SOLUCION
DE PROBLEMAS.



alcaldiapitalito.gov.co



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

FUNDAMENTACIÓN

NUESTRA
Misión



EXCELENCIA
ACADÉMICA

FORMACIÓN DE
PERSONAS CRÍTICAS

TRANSFORMACIÓN
SOCIAL

NUESTRA
Visión



LÍDERES EN
AGROECOLOGÍA

— *Valores* —

Responsabilidad autonomía
trabajo solidaridad respeto
honestidad



alcaldiapitalito.gov.co



OBJETIVO

Fortalecer las competencias matemáticas de los estudiantes de preescolar y primaria de la Institución Educativa Municipal Guacacallo implementando la Estrategia Olimpiadas Mate-interactivas

DESDE LA TEORIA

Lev Vygotski

el aprendizaje de las matemáticas se fundamenta en la interacción social y la cultura, no es un proceso individual

La matemática ha constituido, tradicionalmente, la tortura de los escolares del mundo entero, y la humanidad ha tolerado esta tortura para sus hijos como un sufrimiento inevitable para adquirir un conocimiento necesario; pero la enseñanza no debe ser una tortura, y no seríamos buenos profesores si no procuráramos, por todos los medios, transformar este sufrimiento en goce, lo cual no significa ausencia de esfuerzo, sino, por el contrario, alumbramiento de estímulos y de esfuerzos deseados y eficaces". (Puig Adam, 1958)

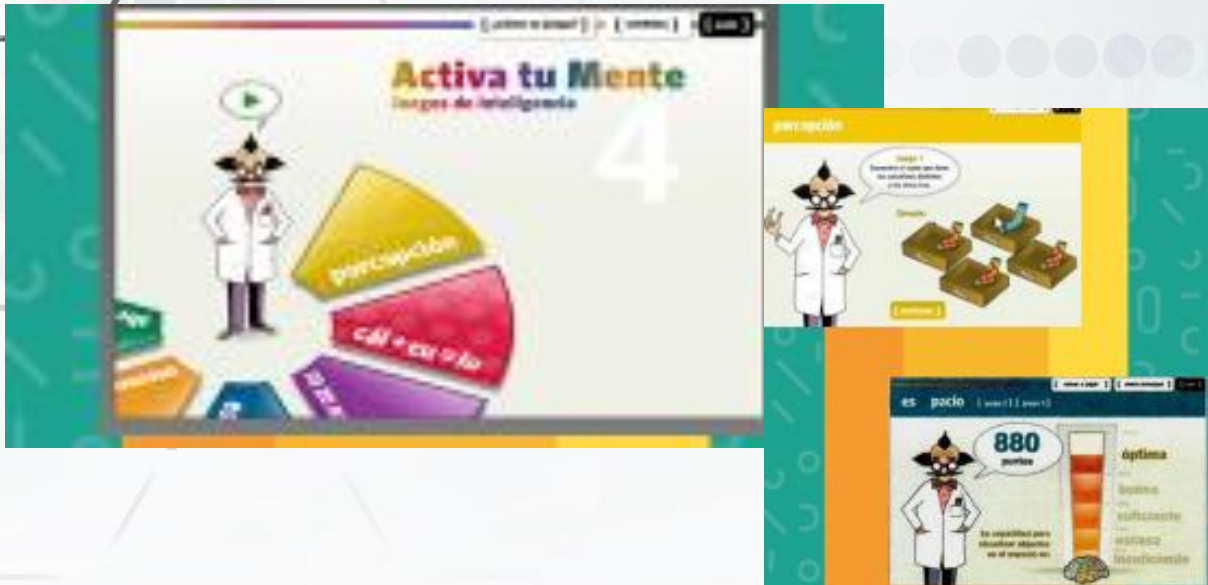




CONSISTENCIA

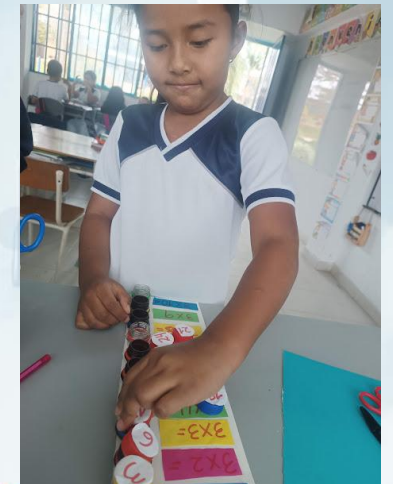
Software Activa tu Mente

Los juegos de inteligencia que presenta este programa, en distintos formatos y para distintos públicos, están diseñados específicamente para activar diversas zonas y habilidades del cerebro.



Material tangible

También conocido como material manipulativo o concreto, desempeña un papel fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de esta disciplina. Su utilidad radica en la capacidad de convertir conceptos abstractos en experiencias concretas y significativas para los estudiantes



Juegos interactivos

- Facilitan la comprensión de conceptos matemáticos al aplicarlos en un contexto práctico y lúdico.
- Mejoran la capacidad de resolución de problemas y la toma de decisiones.
- Desarrollan habilidades para trabajar en equipo y resolver conflictos.





Alcaldía Municipal
Pitalito Huila



alcaldiapitalito.gov.co



MADUREZ

La experiencia significativa se ha mantenido en el tiempo desarrollando distintas actividades para fortalecerla

- ❖ *Empezó como el uso de un software educativo de manera esporádica*
- ❖ *Luego se realizaron versiones de la gran olimpiada mate-interactiva con el uso del software.*
- ❖ *Se ajusto la utilización de laboratorios matemáticos para la resolución de problemas relacionados al entorno .*
- ❖ *Se plantea la utilización de juegos interactivos , tradicionales , material tangible , la tienda escolar y otro para fortalecer las estrategias didácticas en el aula.*
- ❖ *Resignificación de la experiencia.*





Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

2015



Matemáticas

2015



0%
8%
10%
75%

Nivel avanzado

Nivel satisfactorio

Nivel mínimo

Nivel insuficiente

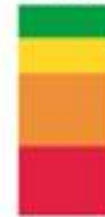


PROGRESO

PORCENTAJE DE ESTUDIANTES EN NIVEL INSUFICIENTE
La escala de valores es de 0 a 100%

Matemáticas

2015



15%
17%
36%
33%



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

2016





Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

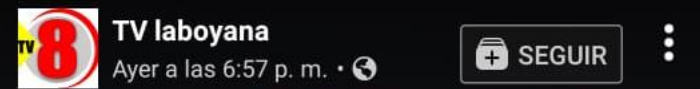
2017





Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

2018



0:00 -2:09

NTL NOTICIAS SU LINEA INFORMATIVA: se realizó el cuarto encuentro de experiencias... [Ver más](#)





Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

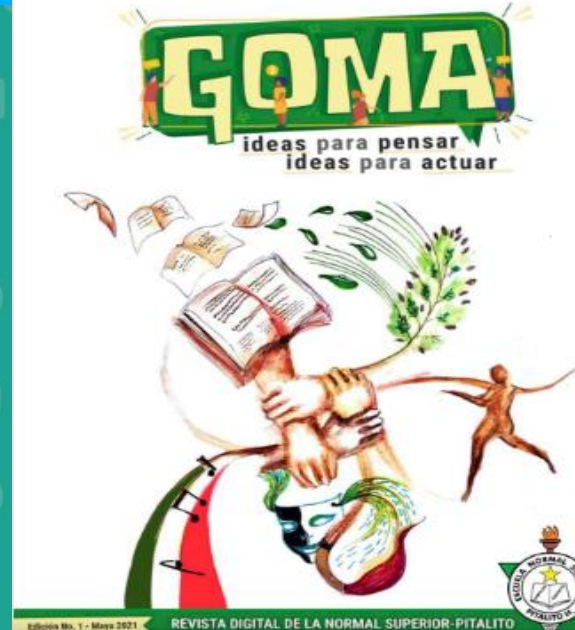
2019





Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

2021



Y en tiempos de pandemia ¿Cómo Mati-jugamos?

Por: Liliana Valenzuela y Cristina Murcia-PTA.
Docentes Iltu Sucesorillo



Olimpiadas virtuales y presenciales

La experiencia significativa “Olimpiadas Mate-Interactivas” nació de una propuesta de mejoramiento institucional, en el área de matemáticas, desde el uso pedagógico de los resultados de las pruebas SABER 3° y 5° del año 2015.

Durante el ejercicio del acompañamiento pedagógico del PTA (Programa Todos a Aprender), se emplearon las TIC y el juego como ejes dinamizadores de la metodología de la estrategia didáctica. Nos apoyamos en los principios de la gamificación del aprendizaje ubicuo, utilizado durante cuatro de los seis años de su implementación. El software portable offline “Activa tu mente” lo elaboró un grupo de docentes. En su desarrollo participaron los estudiantes de preescolar y básica primaria. En 2017, fue inscrito en la Secretaría de Educación Municipal como una experiencia significativa de la institución. En el PEI, es una estrategia de mejoramiento académico.

La experiencia en el aula de clases

A partir del entrenamiento en clase con los juegos del software, se escogieron seis niños por cada sede (según habilidades y destrezas matemáticas), para

participar en las eliminatorias. Los estudiantes seleccionados para la gran final institucional debían demostrar sus competencias en resolución, razonamiento y cálculo (pensamiento numérico-variacional); al igual, que su destreza en la utilización de herramientas tecnológicas a partir de acertijos. Esta última, por ser una competencia puntuada se convirtió en un juego interactivo potenciador del desarrollo del pensamiento.

En las versiones 2018 y 2019, en las olimpiadas, participaron otras instituciones municipales: José Eustasio Rivera, Chillurco y Palmirito. Al finalizar el torneo, todos los estudiantes recibieron un incentivo como premiación de acuerdo al nivel de habilidad evaluado y un estímulo en el área de matemáticas para incentivar la participación. Lo más satisfactorio fue la alegría y motivación que produjo en los estudiantes y sus familias, la superación personal de mejorar su comprensión y los resultados en cada reto matemático.

Y en tiempos de pandemia ¿Cómo Mati-jugamos?

En el año 2020 con el propósito de no dejar morir la experiencia, surgió la pregunta problematizadora ¿Cómo realizar la final sin poder convocar a la presencialidad por los riesgos para la salud de todos? Se adaptó la experiencia de olimpiadas mate-interactivas a las nuevas condiciones. Esta actividad se incluyó en la Semana Cultural de la institución. Se mejoraron las condiciones de acceso a la virtualidad que permitieran una masiva participación.

Esta versión de “Las Olimpiadas Mate-Interactiva”, se organizó en dos líneas de acción. La primera, de forma virtual por medio de la elaboración de un formulario de Google, por grupos de grados y con los fundamentos de la estrategia “Reto SABER”. Para preescolar y primero se trabajó el pensamiento



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

2022





Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

EMPODERAMIENTO

Creación de espacios educativos mas amenos permitiendo al estudiante sentirse protagonista del proceso

Permitir el desarrollo del pensamiento critico

Conectar los contenidos con los intereses y las realidades

Permite la participación activa de todos los miembros de la comunidad educativa



alcaldiapitalito.gov.co



EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

- ☐ *Anualmente el equipo líder, realiza una encuesta con los docentes en aras a ir transformando y mejorando la propuesta, en la que se reciben sugerencias para al siguiente año tenerlas en cuenta en el plan de mejoramiento.*
- ☐
- ☐ *entrevistas a los estudiantes donde se recogen sus percepciones sobre el procesos.*
- ☐ *Se plantean nuevas estrategias que permitan a la experiencia mantenerse en el tiempo.*



RESULTADOS

- ❖ *Empoderamiento de los docentes del material interactivo para implementarlo desde sus aulas como dinamizador de sus planeaciones de aula.*
- ❖ *El apoyo institucional de los directivos de Guacacallo para el acompañamiento y seguimiento de la implementación de la estrategia.*
- ❖ *El apoyo de los padres de familia desde su labor de acompañamiento en la preparación de los estudiantes.*
- ❖ *El agrado que sienten los estudiantes por el área ya que al ejecutar estrategias donde aprenden jugando y potencian sus competencias fijándose retos de manera grupal e individual.*
- ❖ *Motivación permanente por el área, por aprender continuamente, por asistir a la escuela, por conocer nuevos retos.*





TRANSFERENCIA

- ❑ La experiencia ha venido siendo replicada y adecuada en cada año escolar atendiendo las necesidades específicas que presentan los estudiantes en cada periodo.
- ❑ Se ha realizado un banco de laboratorios matemáticos disponibles para fortalecer las planeaciones de aula.
- ❑ Se contado con espacio institucional para la divulgación de la buenas practicas pedagógicas desde el plan de mejoramiento.
- ❑ Se participa en los eventos municipales de experiencias.





SOSTENIBILIDAD

Se han venido aprovechando desde el inicio de la experiencia los espacios como convocatorias, foros, ferias pedagógicas municipales en las que se den los espacios para compartir dar conocer la experiencia a otras Instituciones Educativas.

La experiencia permite la adecuación de materiales, estrategias, de acuerdo a las particularidades y recursos propios de la praxis pedagógica por tanto todas las ideas nutren el proceso.





Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

INNOVACIÓN

**Aprendizaje Activo y
Significativo**

**Mayor Motivación y
Participación**

**Comprensión
Conceptual Profunda**

**Uso de la Tecnología Digital
(TIC):**

**Entornos de Aprendizaje
Transformados**

**Capacitación
Continua**



alcaldiapitalito.gov.co



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

¡GRACIAS!



alcaldiapitalito.gov.co