



Actividades dinámicas con Ardora

Área:	Matemática
Tema:	Clases dinámicas en matemática
Herramienta:	Audacity – CamStudio - Windows Movie Maker
Formato presentación:	Didactización
Caracterización de la Institución Educativa:	UdeA
Nombre del docente:	Marcos Julio Solano Flórez
Dirigido a:	Primaria, secundaria

1. Problema

Necesidad de adquirir recursos que posibiliten clases más amenas y dinámicas que utilicen imágenes, gráficos, sonidos y videos para permitir aprendizajes más significativos en los estudiantes.

2. Introducción

En Internet se encuentran cantidad de sitios Web y programas que permiten la interacción de los estudiantes y facilitan su aprendizaje. Hay una aplicación gratis llamada Ardora en la cual se pueden hacer un sinnúmero de actividades relacionadas con imágenes, con gráficos, con sonidos, para relacionar, completar, clasificar, ordenar, seleccionar, de calculo, geometría entre otras, que se pueden guardar como archivos html lo cual garantiza que en cualquier computador se puede trabajar y no se necesita acceso a Internet. El trabajar con imágenes, sonidos, gráficos, permite que los estudiantes se concentren en los contenidos y que su aprendizaje sea más significativo.

3. Objetivo general

Mostrar las posibilidades de aplicación y las ventajas del programa Ardora para dinamizar las clases en las aulas en matemática y otras áreas.

4. Objetivo específico

- Dinamizar las clases utilizando herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Implementar nuevas estrategias de enseñanza en el aula de clase.

5. Referentes conceptuales

“En la actualidad hay avances significativos tanto en el desarrollo tecnológico como en el desarrollo de la matemática, algunos de los cuales, en este último caso, obedecen a la contribución de la tecnología en la investigación y en las aplicaciones matemáticas. Estos cambios afectan decisiones tales como qué enseñar y cómo enseñar y proporcionar conocimientos sobre cómo aprenden los estudiantes. Los desarrollos iniciados en la década de los setenta abrieron posibilidades inéditas al empleo de las nuevas tecnologías. En particular, las tecnologías computacionales impactaron desde entonces el campo de la educación. Primero las calculadoras científicas y los recursos audiovisuales y, posteriormente, los demás instrumentos tecnológicos y computacionales, ahora potenciados con recursos interactivos y de comunicación, han ido señalando caminos y estrategias para abordar la articulación de las nuevas tecnologías al currículo de matemáticas”.*

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/docentes/1596/article-58527.html>

6. Referentes curriculares

Pensamientos	Numérico y sistemas numérico	X
	Espacial y sistemas geométricos	X
	Métrico y sistemas de medidas	X
	Aleatorio y sistemas de datos	
	Variacional y sistemas algebraicos	
Procesos	Razonamiento	X
	Resolución y planteamiento de problemas	X
	Comunicación	X
	Modelación	X
	Elaboración, comprobación y ejercitación de procedimientos	X
Competencias	Pensar y razonar	X
	Comunicar	
	Modelar	X
	Plantear y resolver problemas	X
	Representar	X
	Utilizar ayudas y herramientas	X

7. Actividades

Fecha	Descripción de la Actividad	Recursos	Responsable
Octubre – Diciembre 2008	Captura en CamStudio, grabación de audio en Audacity y edición de video en Windows Movie Maker	CamStudio – Audacity – Windows Movie Maker	Marcos Solano Flórez

8. Evidencias del proyecto

video en Movie Maker

9. Registro del proyecto

Clip de video en Windows Movie Maker.

10. Bibliografía

http://www.colombiaaprende.edu.co/html/docentes/1596/article-73365.html#h2_10

http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-116042_archivo_pdf2.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2006) Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. MEN. Bogotá.