

Dirigidas a alumnos de básica, la idea es afirmar una base que no todos tienen: la lógica

Clases online ayudan a alumnos que sufren con las matemáticas

Ofrece refuerzos que facilitan la comprensión mediante actividades interactivas, con juegos, desafíos y recompensas.

ROMA MONTOYA

Durante 20 años Michelle Wolf (45), ingeniera comercial de la Universidad Católica, dictó clases particulares de matemáticas. “Trabajaba en el área comercial, pero siempre tuve pasión por la docencia, así que dedicaba tiempo para ayudar estudiantes en esta materia”, cuenta.

Durante esa experiencia se encontró con que muchos de sus alumnos sufrían porque no podían comprender la lógica de las matemáticas. O sea, su base. “Esta disciplina la podemos comparar con una escalera: requerimos entender la base para pasar al siguiente contenido. Si no superamos alguna de las etapas porque el aprendizaje se complicó, el estudiante no puede seguir aprendiendo”, explica.

“Y esta frustración genera un bloqueo de aprendizaje que solo agrava la situación. De ahí surge el estereotipo de ‘niños malos para los números’ y se vuelve más difícil sacarlos de ese convencimiento”. ¿La solución? Crear una metodología que facilitara este entendimiento.

“Por eso el 2021 creamos Mathland, una plataforma y academia donde hacemos que los estudiantes resuelvan problemas matemáticos enfrentando situaciones de la vida real”, dice su creadora. Está formada por un equipo de nueve profesores expertos en matemáticas y cuenta con el apoyo de Startup Chile y Corfo.

A través de juegos que simulan escenarios como restaurantes, bancos y granjas, los estudiantes deben resolver los ejercicios usando los contenidos que les enseñan en la edutech. “Nuestra metodología incluye desafíos y recompensas con el fin de motivar a los estudiantes a participar”, detalla. A la fecha, suman 200 alumnos.



La plataforma ofrece ejercicios que los alumnos pueden practicar de manera independiente.

Refuerzo online

Siguiendo la tendencia de las clases online, los estudiantes que toman este refuerzo tienen una clase a la semana que se imparte en vivo, con una duración de 60 minutos. Se dicta en grupos pequeños, de hasta 8 niños, y está dirigida a estudiantes entre primero y octavo básico.

“Se los enfrenta, mediante actividades interactivas, a escenarios donde deben poner en práctica sus conocimientos matemáticos y así van relacionando su aprendizaje con la lógica de las matemáticas. Si se equivocan, nuestros profesores corrigen de inmediato para que ningún estudiante se quede atrás”, afirma Michelle.

La plataforma, además, ofrece ejercicios que los alumnos pueden practicar de manera independiente.

El costo del plan básico, que incluye solo la plataforma, es de \$14.990 por dos meses. Los planes premium, que incluyen una clase semanal por nivel y acceso a la plataforma, cuestan

\$50.000
CUESTA

El plan mensual de Mathland, con una clase semanal por nivel y acceso a la plataforma

\$50.000 mensuales (hay descuentos si se contratan varios meses).

Wolf asegura que el sistema puede ser también útil para colegios y profesores, quienes pueden encontrar todo el contenido curricular aplicado y gamificado para sus clases, con sus respectivas explicaciones.

“Además, padres y profesores pueden seguir en línea el progreso de cada alumno”, añade Michelle. “Hemos visto en nuestros estudiantes como, a medida que van aprendiendo, experimentan un aumento en su motivación, seguridad y autoestima en los primeros meses, lo que a su vez se traduce en mejores calificaciones”.

La didáctica

Yanina Leiva Araos, magíster en didáctica académica de la Facultad de

Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Andrés Bello sede Viña del Mar, confirma que, según las teorías didácticas, el trabajo con juegos motiva mucho a los alumnos.

“Estas teorías hablan de la construcción, por parte del docente, de alguna actividad en aula que le permita al alumno manipular un concepto matemático, con la finalidad de construir un saber”.

“Estas tecnologías educativas ayudan de verdad cuando ayudan a construir el saber, no cuando se limitan a ejercitar y ejercitar. Ocurre que el alumno, con la intención de ganar el juego, va mecanizando saberes básicos, de ahí que la ejercitación se dé en espacios controlados, donde los padres o el docente comprueben que el alumno está aprendiendo” asegura.

“El alumno, con la intención de ganar el juego, va mecanizando saberes básicos”

Yanina Leiva,
experta en didáctica