

Fundación Telefónica | Perú

Despertando ideas se despierta el futuro

En Tacna: presentan videojuego educativo para aprender matemáticas

nparedes · Tuesday, October 30th, 2018

- **“Oráculo Matemático” es una app de la Fundación Telefónica y la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) que está recreado con personajes legendarios en un universo medieval, con la que escolares de primaria pueden jugar y aprender sobre magnitudes numéricas, cálculo mental, geometría, comprensión matemática, figuras geométricas, entre otros.**
- **Mientras resuelven la aventura que presenta el juego, los niños aprenden sobre: magnitudes numéricas, cálculo mental, estimaciones numéricas, comprensión y uso de operaciones, figuras planas y cuerpos geométricos.**
- **La aplicación puede descargarse de manera gratuita desde Play Store, en cualquier dispositivo Android.**



Aprender matemáticas puede ser más divertido. Para muchos escolares este curso todavía es una tarea difícil que está asociada a experiencias que van desde el aburrimiento hasta la frustración por no comprender los conceptos. Esto implica un reto para que los docentes busquen alternativas de enseñanza que generen un apasionamiento por la materia en los estudiantes.

Pensando en ayudar a los maestros y mejorar el aprendizaje de los niños, se creó el **“Oráculo Matemático”**, una herramienta que les permite introducir en clase la metodología Mobile Learning. Este aplicativo es una propuesta de la **Fundación Telefónica** y la **Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP)** que combina un juego de cartas intercambiables con ejercicios de matemática.

Esta atractiva aplicación se presentó en Tacna y está dirigida inicialmente para niños de primaria, sin embargo, también puede ser útil para alumnos de los primeros años de secundaria. Su uso en las escuelas se realiza bajo la facilitación de los docentes y como complemento de las clases de matemática. La app ya está disponible para descargar en Play Store.

Conoce este aplicativo móvil

El **Oráculo Matemático** es un videojuego de cartas intercambiables que se divide en: entretenimiento y aventura. La primera consiste en resolver ejercicios de

descomposición, redondeo, cálculo mental, entre otras operaciones que acumulan monedas para desbloquear cartas. Y, la modalidad de aventura está basada en personajes inspirados en la biografía de matemáticos históricos.

La idea del juego es que el usuario “**se bata a duelo**” con los personajes, poniendo a prueba su capacidad de realizar estrategias para resolver problemas y ejercicios de matemática. Cuando los niños resuelven los ejercicios, aceptan la misión y desafíos para ser parte de la *Orden Matemática*. Los participantes acumulan puntos, escalan niveles, reciben premios (más poderes y habilidades especiales) involucrándose en una historia de magia y matemáticas.

Además, los niños se interesan por las biografías de los matemáticos, la leyenda de los magos y guerreros míticos que presenta el videojuego. Así, no solo se desarrollan las habilidades en la materia, sino que se genera conocimiento de algunos episodios de la historia universal.

El proyecto es una forma de llevar a la práctica los principios del Aprendizaje Móvil (Mobile Learning) y del Aprendizaje Basado en el Juego (Game Based Learning). También cuenta con una capacitación en línea para docentes, enfocada a que descubran todas las posibilidades de integración de la app como recurso digital de aprendizaje dentro del aula. Además, una vez descargada, la aplicación no necesita conexión a internet para poder usarla.

Datos

- Con el proyecto se espera llegar a la mayor cantidad posible de usuarios en todo el mundo de habla hispana, tanto para niños, jóvenes y padres de familia; como para los profesores que quieren utilizar el **Oráculo Matemático** en sus clases de matemática.
- La app cuenta con más de **500** ejercicios matemáticos basados en el currículo del Ministerio de Educación.
- Este proyecto se desarrolló con la colaboración de especialistas en Gamificación y Programación del Grupo Avatar y expertos en pedagogía del área de matemática de la Facultad de Educación de la **PUCP** y la **Fundación Telefónica**.

This entry was posted on Tuesday, October 30th, 2018 at 11:44 am and is filed under [Actualidad](#)

You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can skip to the end and leave a response. Pinging is currently not allowed.