



INGENIERÍA DE SOFTWARE APLICADA AL DESARROLLO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS

ENRIQUE CUAN DURON¹

¹ Instituto Tecnológico de La Laguna. kcuand@gmail.com

En este documento se presenta el desarrollo de recursos educativos digitales en el área de matemáticas para primaria de cuarto a sexto año, aplicando la metodología del proceso unificado y artefactos UML para el análisis y Diseño, y usando la herramienta Edilim para la elaboración de estos recursos, estos son alojados en una plataforma web.

La asignatura de matemáticas ha sido la más rezagada según la prueba ENLACE, esta prueba se aplica anualmente a los alumnos de tercero a sexto grado en primaria y a los 3 grados de secundaria. Los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos.

Los recursos digitales educativos desarrollados tienen: texto, imágenes, videos y actividades didácticas esto para incluir a todos los alumnos cual sea su estilo de aprendizaje: auditivo, visual y kinestésico. Las actividades interactivas tienen preguntas simples, preguntas de opción múltiple, relación de columnas, operaciones aritméticas, sopa de letras, reloj y patrones para que practiquen y dar variedad de actividades para mantener la atención.

Podemos concluir que estos recursos digitales no reemplazan a la labor del docente frente al grupo sino que es un complemento, pudiendo utilizarlos estos en el momento que ellos desean.