

Si eres profesor de matemáticas, alumno de ESO, o padre/madre con hijos en la ESO esta iniciativa puede serte de gran utilidad. Se trata de la web “**MaTeMáTiCo**”, una actividad complementaria desarrollada online cuyo objetivo es practicar conceptos y procedimientos matemáticos básicos, así como ejercicios que ayuden a desarrollar la competencia matemática, de una forma amena y entretenida.



¿Qué es MaTeMáTiCo?



MaTeMáTiCo es, a la vez, una **web**, un **juego**, una **competición** online y una herramienta de aprendizaje, evaluación y calificación, todo a la vez. Se puede acceder mediante cualquier ordenador con conexión a internet.

Su ubicación es la siguiente:

www.matematico.es

El juego nació en 2011 de manos de Alberto Javier Caro Rosillo, como un conjunto de ejercicios dinámicos que simplemente pretendían hacer más ameno el cálculo rutinario, y terminó por convertirse en una completa colección de ejercicios y problemas presentada de forma guiada durante todo el curso escolar. Se pueden practicar tanto ejercicios mecánicos, como problemas de lógica y problemas cuya resolución exige un estudio más detallado.

¿Es gratuito?

Sí. Es gratuito, tanto para alumnos como profesores. Han sido muchas las horas dedicadas a esta iniciativa, pero la aceptación recibida por compañeros y alumnos me anima a seguir trabajando e intentar hacer llegar este recurso a todos los rincones donde pueda ser de utilidad.

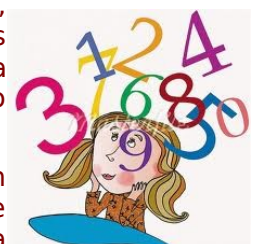
¿A qué niveles va dirigido?

De momento sólo está disponible para **1º, 2º y 3º de ESO** de cualquier centro educativo de todo el territorio español. No obstante, muchos de las pruebas pueden utilizarse para niveles inferiores y superiores y por otros países con currículos educativos similares al nuestro.

¿Para qué le sirve a los alumnos?

Para **practicar** matemáticas de forma amena y entretenida, pudiendo **competir** con sus compañeros de clase y grupos de otros centros tanto de forma individual como en **grupo**. Es, precisamente, la posibilidad de competir en grupo contra otros centros de toda España, uno de los principales atractivos para los alumnos.

El juego está temporizado de forma que los distintos temas se van desbloqueando a medida que el curso avanza. Con esta medida se pretende proporcionar una herramienta útil para ser usada de forma equilibrada **durante todo el año**, que complemente su proceso de aprendizaje en el aula.



¿Para qué le sirve al profesor?

El profesor **tendrá acceso a todas las puntuaciones de sus alumnos en todas las pruebas**. De este modo, podrán utilizar los datos grabados en el juego para premiar al alumno por su trabajo diario y detectar en qué apartados tiene una mayor dificultad.

Además, el profesor puede acceder a todas las pruebas ya sea para practicar algún tipo de ejercicio en clase, o para evaluar, también en clase, a algún alumno.

En definitiva, el profesor podrá emplear MaTeMáTiCo como un **instrumento de evaluación**, e incluso, de **calificación**.



¿Cuándo empieza?

¡Se puede acceder **ya!** El juego se ha diseñado para aumentar al máximo la **jugabilidad** permitiendo una gran fluctuación en las puntuaciones, pero premiando siempre al más perseverante y trabajador. Esto permite que, cualquier alumno, aunque empiece después que los demás, si se esfuerza, puede tener prácticamente las mismas opciones para ganar.

No obstante, el juego está diseñado para ser utilizado un breve periodo de tiempo (**unos 10-15 minutos**) **todos los días**. Se premia la regularidad y, sobre todo, el esfuerzo.

¿Hay premios?

Como en toda competición, creo que los ganadores, además de contar con la enhorabuena del profesor y un posible extra en su calificación, deben obtener un premio. El que se puedan ofrecer **premios para los primeros clasificados** dependerá de las aportaciones que se consigan de los colaboradores/patrocinadores que colaboren. Mantendremos informados a los participantes sobre este apartado.



Sobre el autor

matematico.es ha sido diseñado y desarrollado por Alberto Javier Caro Rosillo, profesor de Matemáticas aficionado al uso de las TIC's en la enseñanza de las mismas. La implementación de la misma se ha realizado de forma totalmente original, empleando únicamente algunos scripts e imágenes de libre disposición. La primera versión apareció en **2011**, y desde entonces no ha dejado de evolucionar.

Sinceramente espero con esta iniciativa, proporcionar una herramienta que haga un poco más divertido y dinámico el aprendizaje de las matemáticas.

Un saludo.

Alberto Javier Caro Rosillo