



Miércoles, Diciembre 28, 2016

Resumen:

Christian Berrocal, Ismael Baum y Daniel Reyes fueron los jóvenes encargados de crear una aplicación capaz de motivar a adolescentes y niños a acercarse a las Matemáticas y esto los convirtió en ganadores del Reto Movistar. Mientras que el primero presentó la aplicación Play Math para que los escolares aprendieran Matemática jugando, el segundo equipo se dedicó a idear Fermapp, una aplicación que incluye repaso, interacción, videos y pruebas cortas para acercar a los colegiales a la materia.

La app tiene tres escenarios: mundo en el agua (sumas y restas), mundo en la tierra (multiplicaciones y divisiones) y tablero de juegos (operaciones combinadas). En los dos primeros escenarios, el estudiante se enfrentará a una piraña que debe comer la cola del pescadito que tenga la solución matemática al problema que se plantea. En el segundo, el escolar jugará con un sapito que deberá comerse a la mosca que lleve consigo la respuesta correcta. Mientras que en el tercero, hay posibilidad de dividir a los estudiantes en grupos y hacer que compitan entre ellos.

Periodista: Monserrath Vargas L.

Periodico: La Nación

Sección: Otros

Categoría: Producción bienestar social

Temática: Educación

Modalidad: Nota Informativa

Grupo Etario: Población en general

Ubicación Geográfica: Todo el país

Actores: HOMBRE

Instancias Organizacionales: Instituciones autónomas

Empresa privada

URL de origen: <http://observatoriodemedios.ulasalle.ac.cr/content/ideas-para-crear-apps%E2%80%99-de-matem%C3%A1tica-ganan-premio>