



Vale la pena leer...

La autoría de los juegos educativos SUPERTMATIK corresponde al profesor portugués Miguel Tito, quien en el momento de su desarrollo brindaba apoyo pedagógico a estudiantes de diferentes años de escolaridad.

Al verificar la dificultad general que implica el cálculo mental, a menudo en operaciones muy simples como 4×4 , 5×4 , 6×3 , etc.... por estudiantes de finales de primaria y ESO, se solía insistir en la memorización de la tabla de multiplicar, práctica que generaba mucha reticencia en los alumnos, ya que la consideraban sumamente aburrida.

Así, para intentar sortear esta dificultad, a l

o largo de un curso escolar, fue probando los materiales y estrategias de enseñanza y aprendizaje recopilados, que permitieron el desarrollo de material didáctico centrado en componentes pedagógicos y lúdicos, que incorpora una mecánica capaz de fomentar el gusto por aprender en niños y muy fácil de manejar – naipes (entre otras características, los juegos SUPERTMATIK destacan por su extrema versatilidad y dinámica innovadora, p. ej. funcionalidad completa sin necesidad de los accesorios tradicionales utilizados en juegos similares, a saber: tablero, reloj de arena, dados, peones, fichas, etc... y el sistema "Ruleta" evolutivo de múltiples niveles, que permite la interacción estimulante entre jugadores con diferentes grados de conocimiento, p. ej. entre hermanos, padres e hijos).

El proceso de desarrollo del 1er juego (SUPERTMATIK Cálculo Mental) fue evolucionando sesión tras sesión de pruebas con los alumnos y tras varias versiones, los índices de motivación aumentaron bastante.

Aun así, se pretendía que los alumnos, por iniciativa propia, quisieran jugar o practicar el cálculo mental. Entonces surgió una nueva forma de contar los puntos ganados durante el juego en función de las respuestas correctas e incorrectas (el sistema inicial solo funcionaba en base a la simple acumulación de cartas, es decir, quien tenía más cartas era el ganador). Con el nuevo sistema se introdujeron nuevos elementos de juego, por ejemplo, superletras, superestrellas, la introducción de la contraseña SUPERT antes de las respuestas, el factor suerte y la propia dinámica del juego reflejada en las reglas actuales, con excelentes resultados, hasta el punto de que un día, al llegar a la escuela a las ocho y cuarto, el profesor comprobó que algunos de sus alumnos estaban sentados en los pasillos jugando con entusiasmo y por iniciativa propia a SUPERTMATIK.

¡Había encontrado la mecánica del juego!

Actualmente, los juegos SUPERTMATIK son un recurso pedagógico utilizado en escuelas de todo el mundo y hay innumerables informes de experiencias exitosas, incluso de países tan lejanos como Vietnam y especialmente sobre el título de cálculo mental (estudio de caso en la Universidad de las Azores).

Tras más de 15 años de uso intensivo, los juegos SUPERTMATIK se posicionan hoy en día como un material de referencia para profesores y tutores, quienes encuentran en este recurso el complemento ideal para generar motivación en los niños por diferentes tipos de aprendizaje.