

ONMAT

Revoluciona las matemáticas



El mundo ha cambiado: la educación, también



Nuestros alumnos



75.000 millones

La industria del videojuego mueve 75.000 millones de dólares al año.



25 %

El 25 % de los lectores habituales utiliza un libro electrónico.



30.000 millones

Cada día se mandan aproximadamente 30.000 millones de mensajes de WhatsApp.



De 5 a 7 h

Los adolescentes pasan entre 5 y 7 horas al día frente a una pantalla.



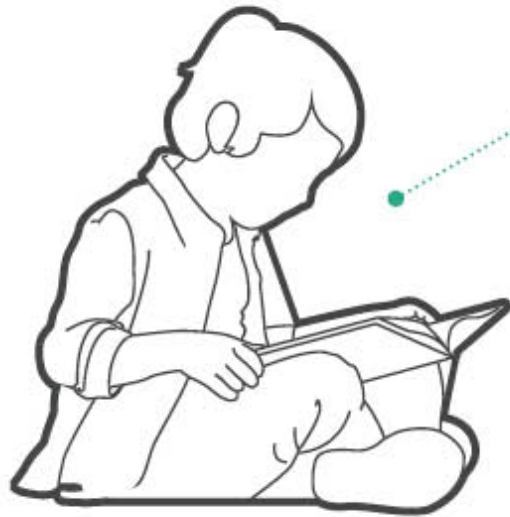
Nativos digitales



- Quieren recibir la información de forma ágil e inmediata.
- Se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos.
- Prefieren los gráficos a los textos.
- Funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en red.
- Prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional.

Marc Prensky

De EntusiasMAT a ONMAT



- Metodología innovadora y viva.
- Inteligencias Múltiples.
- Matemáticas contextualizadas.



La plataforma

The image displays three overlapping screenshots of the ONMAT platform interface, illustrating its various features:

- Top Screenshot (Evaluation/Assessment):** Shows a 'Guía del profesor' (Teacher's Guide) for 'Ejercicios II'. It includes sections for 'Competencias' (Competencies), 'Contenido específico' (Specific content), 'Instrumentos de evaluación' (Evaluation instruments), and 'Actividades previas recomendadas' (Recommended previous activities).
- Middle Screenshot (Exercise Detail):** Displays 'Ejercicios II' with a question: '¿Dónde construir el colegio?' (Where to build the school?). The text describes a problem involving three towns and a school location.
- Bottom Screenshot (Planning Calendar):** Shows the 'PLANIFICAR' (Plan) section. It features a calendar for 'JUNIO 2016' with various activities scheduled across the days. A toolbar at the top allows for adding, deleting, and customizing activities.

Planning Calendar Data (JUNIO 2016):

LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO
		1	2	3	4	5
			RECURSO TÉCNICO I MASTER CLASS I	SEMINA DE PENSAMEN...		
6	7	8	9	10	11	12
PRUEBA DE AUTOEVAL...	GRUPO I	ACTIVIDAD DE INVESTI...	EJERCICIOS I			
		POPULO I				
13	14	15	16	17	18	19
La clasificaci...	La clasificaci...	La clasificaci...	La clasificaci...	La clasificaci...		
VIDEO I RITINA DE PENSAMEN...	JUEGO DEMOSTRACI...	MAPA MENTAL I	SEMINARIO DE PENS...	EJERCICIOS I		
		ACTIVIDAD MANIPULA...		EJERCICIOS I		

Actividades



La gestión de aula



La ludificación



Gracias.

