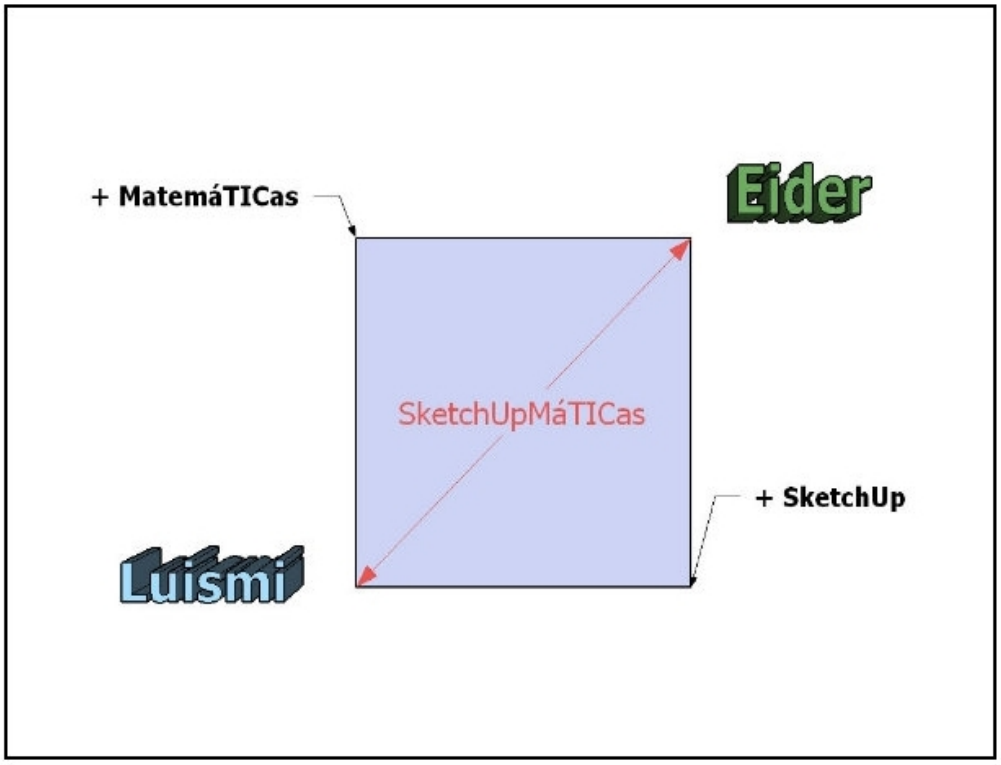
Introducción

Las TIC ofrecen multitud de posibilidades para la adquisición de las diferentes competencias pero, muy especialmente, favorece y predispone para el desarrollo y fortalecimiento de la competencia matemática puesto que ofrecen posibilidades de procesamiento, cálculo y visualización inimaginables hasta ahora, que aumentan de manera exponencial las posibilidades y escenarios de aprendizaje que podíamos obtener haciendo uso de métodos de enseñanza-aprendizaje y herramientas más tradicionales como las existentes y usadas hasta ahora.

Sketchup es una herramienta de modelado 2D y 3D que, usada con imaginación para elaborar secuencias de aprendizaje bien planificadas, programadas y estructuradas, proporciona unas posibilidades didácticas increibles en el aula de matemáticas. **Eider Antxustegui-Etxarte Aranaga** y **Luis M. Iglesias Albrrán** han estudiado, indagado y experimentado las mismas en aulas matemáticas de Educación Secundaria Obligatoria. El proyecto creado por ambos ha sido bautizado con el nombre de **SketupchMáTICas** .

En la **Crónica del Congreso de Contenidos Educativos Digitales** anunciamos que a lo largo de distintos artículos iríamos desgranando lo ocurrido en dicho Congreso. **SketupchMáTICas** fue uno de los proyectos presentados a la comunidad educativa durante el mismo. A este innovadora propuesta dedicamos el presente artículo.



Sobre el proyecto. Objetivos

La idea principal que queremos transmitir con el desarrollo de nuestra propuesta, en base a nuestra experiencia en aulas de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, es que *"las matemáticas se pueden incentivar y dinamizar con múltiples herramientas y que, además de las comúnmente utilizadas para el trabajo cotidiano en diferentes ámbitos, podemos incorporar a las mismas los programas de diseño"*
. En esta ocasión, hemos optado por
SketchUp
.

Desde esta confluencia de sinergias, las matemáticas pueden tornarse y erigirse como más interesantes y ayudar a que nuestros alumnos se muestren más predispuestos a desarrollar las actividades cotidianas con aplicaciones diversas, consiguiendo por tanto, un **doble fin**:

1. **El desarrollo de la competencia matemática** y,
2. **Una contribución muy significativa al desarrollo competencial integral del alumnado** (modelado geométrico de la realidad que le rodea, trabajo en equipo, orden, gusto por la estética, manejo natural y habitual de herramientas digitales, cálculos, ...)

El trabajo desarrollado y presentado en el Congreso , celebrado en Mérida el pasado mes de Octubre, es una propuesta de trabajo para el aula con la herramienta
SketchUp
, a la que hemos denominado:
SketchUpMáTICas
, en la que hemos recogido material y contenidos digitales elaborados para el trabajo en el aula como una posibilidad atractiva, original e innovadora de desarrollar la creatividad y la sensibilidad de nuestros alumnos desde el área de matemáticas.

Presentación utilizada y vídeo de la presentación en el Congreso

- Presentación

{iframe width="514" height="422"}http://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/14111205"{/iframe}

Presentación SketchUpMáTICas (#congresoced - Mérida, 2012)

- Vídeo

Sobre los autores

El proyecto **SketchUpMáTICas** ha sido desarrollado por los docentes: **Eider Antxustegi-Etxarte Aranaga**
(
@etxearte
)
&
Luis Miguel Iglesias Albarrán
(
@luismiglesias
) ambos profesores de Enseñanza Secundaria de Matemáticas en Euskadi y Andalucía, respectivamente.

Además de su profesión les une: las ganas de trabajar en equipo, a pesar de la distancia (~1000 km), y su pasión por compartir con el resto de la comunidad educativa el trabajo que realizan por y para su alumnado.