El País, 5 de marzo de 2002.

Andalucía, Única, pág. 12 - Noticias

MARÍA H. MARTÍ Córdoba **Cerebros activos**

Los 800 alumnos del IES Averroes de Córdoba disfrutaban de una fiesta matemática. Sobre la mesa descansa una alfombrilla cuadrículada, como una rayuela en miniatura, y una montaña de números de gomaespuma de todos los colores. A pesar de su aspecto inofensivo, de juguetes de guardería, estos objetos provocan grandes quebraderos de cabeza a los presentes. El reto consiste en disponer ocho de los números sobre la alfombrilla de manera que los correlativos no se toquen, es decir, que el cinco debe estar, al menos, a dos casillas de distancia del cuatro y del seis, y el tres, bien lejos del cuatro y del dos.

Uno se estruja los sesos inútilmente. Por más interés que se ponga, la regla siempre se incumple: empieza a cundir el desánimo. Pero no. Cuando uno se rinde, Beatriz Algaba, toda eficiencia adolescente, coloca los números en un segundo y dice "¿ves?". Beatriz, de 2º de ESO, es una de las alumnas del Instituto Averroes de Córdoba que participa en el Día de las Matemáticas, una jornada dedicada a mostrar a los estudiantes la cara más festiva y estimulante de esta ciencia.

Alfonso Rodríguez, jefe del departamento de Matemáticas del instituto, enumera todo lo que han organizado para los 800 estudiantes del centro. "Además de los juegos en el gimnasio, hemos programado películas, una conferencia muy amena sobre las raíces culturales y religiosas de las Matemáticas, el Bingo Matemático y la Matemagia". Dos aclaraciones: el Bingo Matemático se parece bastante al convencional, sólo que en vez de cantar "15, uno-cinco" se canta "la cuarta parte de 60", o "el 10% de 150". La Matemagia puede definirse como un conjunto de artes adivinatorias basadas en el cálculo. Se pide al alumno que piense un número, que lo multiplique por su talla de zapato, que sume el año en que nació y que reste la edad de su perro, por ejemplo. De los resultados se obtienen interesantes datos personales.

Los chicos, llenos de entusiasmo científico, se divierten ruidosamente. Al lado de la mesa donde Beatriz Algaba y sus compañeras Azahara García y Ayesa Garrido se afanan con los números de colores y las alfombrillas, mostrando ahora otro juego, tan difícil como el anterior, que obliga a colocar las cifras de modo que sumen 15 y sólo 15, está Juanlu Carracedo, que sostiene una extraña amalgama formada por una papelera de rejilla, tres pelotas de goma, un aro de plástico y dos cuerdas.

Juanlu asegura plácidamente que se puede extraer el aro de esa inextricable maraña sin romper ni cortar ni machacar nada, a fuerza de sentido común. Y lo hace. ¿Pero qué tiene que ver todo esto con las Matemáticas? "La relación está en que tienes que ejercitar la mente, buscar respuesta a los problemas por ti mismo", señala Juanlu. "Es muy útil", sentencia Isabel María Bravo, que anda desentrañando otros enigmas por allí cerca, "te hace pensar y desarrollar tus capacidades". Así se renuevan las ciencias.

05/03/2002

br> Andalucía, Única, pág. 12 - Noticias

Desafíos numéricos

No es la primera vez que las Matemáticas se usan como pretexto para estimular cerebros jóvenes. La Sociedad Andaluza de Educación Matemática Thales, a la que pertenecen varios profesores del Instituto Averroes, y el grupo Matemáticas en la Calle (que también realiza actividades lúdicas, pero no en centros de enseñanza, como en esta ocasión, sino en plena vía pública, con el fin de enganchar al público en general) ya tienen bastante experiencia en este arte de convertir una ciencia eminentemente abstracta en diversiones muy sólidas.

Este año, la fase regional de la 18ª Olimpiada Matemática, que organiza Thales, se celebrará en Córdoba a principios de mayo, y reunirá a jóvenes estudiantes de toda Andalucía. Sus objetivos se parecen como una gota de agua a los de esta curiosa jornada escolar.

Para empezar, se pretende fomentar una actitud positiva hacia las Matemáticas, que no tienen porqué resultar aburridas, ni incomprensibles, ni contemplarse como un castigo divino. Se trata de convertir las dificultades en desafíos y los esfuerzos intelectuales en aventuras. Los profesores buscan impulsar la creatividad de sus alumnos: empujarles a tomar decisiones, potenciar el pensamiento divergente, es decir, la capacidad de enfrentarse inteligentemente a los imprevistos, de salirse de los raíles prefijados y de buscar soluciones nuevas por vías alternativas.

Partiendo de todo esto, en la Olimpiada se plantean problemas atractivos y asequibles, algunos cómicos, otros meramente retadores, todos dentro del rango de conocimientos de cualquier alumno de 2º de ESO.

El año pasado, por ejemplo, hubo ejercicios sobre el euro, que entonces era todavía una enteleguía que había que traducir a pesetas contantes y sonantes; sobre un motorista que avanzaba por una autopista a una velocidad misteriosa y se paraba a poner gasolina justo cuando su cuentakilómetros se había detenido en un número capicúa; sobre un mosquito enamorado que debía recorrer una distancia desconocida para encontrarse con su novia Melinda; sobre una muchacha que subía las escaleras de tres en tres; en fin, sobre cualquier cosa que pueda reducirse a una hermosa (y exacta) ecuación.