

# Juego matemático para dominar la materia <sup>[1]</sup>

Enviado el 7 marzo 2016 - 12:09am

*Este artículo es reproducido por CienciaPR con permiso de la fuente original.*

## Calificación:



No

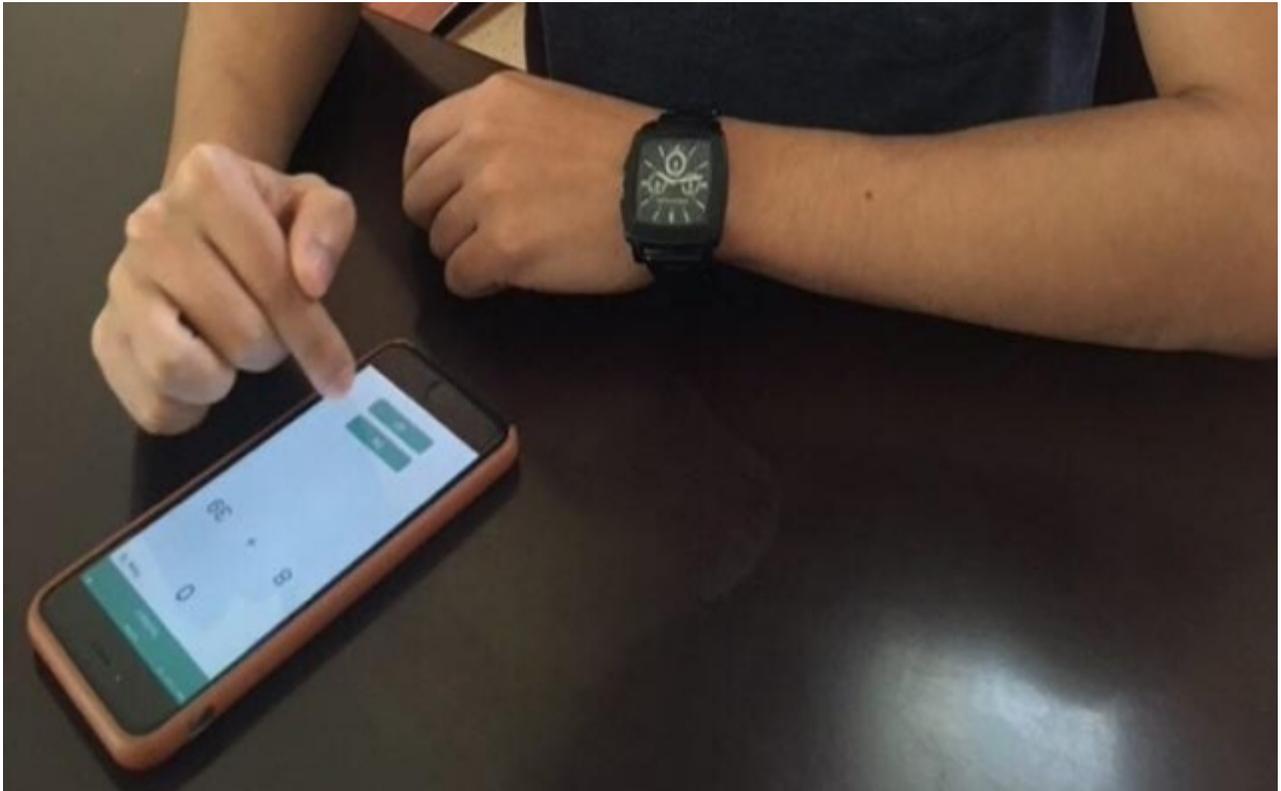
## Contribución de CienciaPR:

El Nuevo Día <sup>[2]</sup>

## Fuente Original:

Sharon Minelli Pérez

## Por:



"Es para aprender matemáticas de forma divertida y también ayuda a la memoria y la retentiva", dijo Elvin Torres. (Suministrada)

Tras vivir en carne propia la dificultad de retener las lecciones de aritmética cuando era niño, el universitario Elvin Torres Alicea (Twitter: @\_elvintorres) desarrolló la aplicación DoUMath, que permite al usuario "aprender jugando" en el iPhone.

"Es una iniciativa que creé con lo que aprendí aquí en la universidad. Es para aprender matemáticas de forma divertida y también ayuda a la memoria y la retentiva", explicó Torres Alicea, de 22 años y cuya aplicación ya supera las 400 descargas tras poco más de tres semanas de estar disponible en el AppStore de Apple.

La aplicación presenta ejercicios de las operaciones básicas de suma, resta, multiplicación y división que retan al usuario contra el reloj. En el futuro, Torres espera actualizarla con más variedad de ecuaciones y niveles de dificultad de álgebra en adelante.

Tras haber tomado un curso de aplicaciones móviles como parte de su educación en computación de la Universidad del Turabo, Torres indicó que no tuvo problemas para terminar con éxito la programación de DoUMath.

Tanto fue así que "me tomó aproximadamente un mes" y fue admitida en el primer intento, lo cual es un logro en sí para los nuevos desarrolladores de la plataforma iOS que a menudo tienen que arreglar algunos detalles y volver a someter el producto antes de que Apple lo apruebe.

En el futuro cercano procura replicar el juego educativo en las plataformas de Android.

Elvin confesó que la ruta del emprendimiento tecnológico es un campo que le apasiona y desde ya trabaja en el desarrollo de una nueva aplicación de juego interactivo y opciones para monetizar sus productos.

Sin embargo, la decisión de lanzar su primer producto de forma gratuita no solo responde a validar sus destrezas como desarrollador, sino que también quiere aportar su conocimiento con quienes enfrenten dificultades similares a las que él superó cuando niño.

“Mi primera aplicación siempre pensé que debía ser abierta, para compartir lo que he aprendido”, manifestó el joven, que aspira a graduarse en poco más de un año.

**Tags:**

- [aplicación móvil](#) [3]
- [mathematics](#) [4]
- [App](#) [5]
- [DoUMath](#) [6]
- [Universidad del Turabo](#) [7]

**Categorías de Contenido:**

- [Ingeniería, matemáticas y ciencias de cómputos](#) [8]
- [K-12](#) [9]
- [Subgraduados](#) [10]
- [Graduates](#) [11]
- [Postdocs](#) [12]
- [Facultad](#) [13]
- [Educadores](#) [14]

---

**Source URL:** <https://www.cienciapr.org/es/external-news/juego-matematico-para-dominar-la-materia?page=12>

#### Links

[1] <https://www.cienciapr.org/es/external-news/juego-matematico-para-dominar-la-materia> [2]  
<http://www.elnuevodia.com/tecnologia/tecnologia/nota/juegomatematicoparadominarlamateria-2170048/> [3]  
<https://www.cienciapr.org/es/tags/aplicacion-movil> [4] <https://www.cienciapr.org/es/tags/matematicas> [5]  
<https://www.cienciapr.org/es/tags/app> [6] <https://www.cienciapr.org/es/tags/doumath> [7]  
<https://www.cienciapr.org/es/tags/universidad-del-turabo> [8] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/engineering-math-and-computer-science-0> [9] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/k-12-0> [10] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/undergraduates-0> [11]  
<https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/graduates-0> [12]  
<https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/postdocs-0> [13] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/faculty-0> [14] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/educators-0>