

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1ª Edición de los "Premios Virginia Gaitán"

MATEMÓN EL JUEGO DE CARTAS



UN JUEGO DE MANOLO BULLEJOS

TÍTULO DEL PROYECTO

Matemón, el Juego de Cartas:
Desarrollo de la Competencia Matemática y el
Pensamiento Computacional a través del juego.

CENTRO

IES Concha Méndez Cuesta

ETAPAS

Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato



INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	2
2.1. OBJETIVOS	3
2.2. ETAPAS A LAS QUE ESTÁ DIRIGIDO.....	4
2.3. LINEAS DE TRABAJO	4
3. ELEMENTOS CURRICULARES.....	6
4. ELEMENTOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS.....	8
5. DESARROLLO DEL PROYECTO	9
6. CONCLUSIÓN.....	10
7. MATERIALES DEL PROYECTO	12
8. ENLACES DE INTERÉS	15



Matemón, el Juego de Cartas:

Desarrollo de la Competencia Matemática y el Pensamiento Computacional a través del juego.



1. INTRODUCCIÓN.

En el contexto de una sociedad cada vez más compleja y en constante evolución, la educación enfrenta el desafío de formar estudiantes con habilidades no solo académicas, sino también estratégicas, creativas y colaborativas. En respuesta a esta necesidad, el presente proyecto de innovación educativa se centra en el desarrollo de talleres basados en el juego de cartas Matemón, una herramienta lúdica diseñada para fomentar el pensamiento matemático y computacional de forma activa y participativa.

A lo largo de este curso académico, hemos implementado talleres que integran Matemón como recurso principal, con el objetivo de transformar el aprendizaje de las matemáticas en una experiencia motivadora y significativa. Estos talleres no solo promueven el razonamiento lógico y la resolución de problemas, sino que también potencian competencias clave como la creatividad, la comunicación y el trabajo en equipo.

El presente proyecto recoge la experiencia desarrollada en nuestro instituto, el *IES Concha Méndez Cuesta* de Torremolinos, y busca explorar las posibilidades pedagógicas de Matemón como herramienta innovadora en el aula, presentando una visión inicial de las actividades diseñadas y desarrolladas. A través de este enfoque, aspiramos a inspirar a la comunidad educativa hacia nuevas formas de enseñanza-aprendizaje.

Cabe destacar que *Matemón, el juego de cartas*, ha sido desarrollado por un profesor del propio centro, lo que añade un valor significativo al proyecto al reflejar el compromiso y la creatividad del equipo docente en la búsqueda de recursos innovadores para la mejora del aprendizaje.



2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

El Taller de Matemón, diseñado como parte de este proyecto de innovación educativa, se lleva a cabo durante los recreos y está abierto a la participación de estudiantes de todos los niveles educativos del centro, desde 1º de ESO hasta 2º de Bachillerato. Este espacio fomenta una dinámica inclusiva y enriquecedora, donde convergen estudiantes con diferentes niveles de experiencia y habilidades.

La actividad se caracteriza por una combinación de sana competitividad y colaboración. Los estudiantes más experimentados, denominados "veteranos", desempeñan un papel fundamental al guiar y enseñar a los nuevos participantes, creando un entorno de aprendizaje horizontal que refuerza tanto el conocimiento del juego como las habilidades sociales de los involucrados.

A lo largo del curso académico, se organizan dos competiciones oficiales o "Torneos", que otorgan un marco estructurado y motivador para la participación activa de los alumnos. Estos eventos no solo promueven el desafío intelectual, sino que también celebran el esfuerzo y la dedicación de los jugadores.

Además, el taller incorpora herramientas digitales, como hojas de cálculo, para gestionar las puntuaciones y clasificaciones de los participantes. Este componente tecnológico añade un valor pedagógico, permitiendo que los alumnos se familiaricen con el uso práctico de estas herramientas para organizar datos, calcular resultados y visualizar rankings de manera eficiente.

En conjunto, el Taller de Matemón se presenta como una iniciativa innovadora que combina aprendizaje, diversión y tecnología, fortaleciendo tanto las competencias matemáticas como el desarrollo integral de los estudiantes.



2.1 OBJETIVOS.

El proyecto de innovación educativa centrado en los talleres de Matemón tiene como propósito principal enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la implementación de un recurso lúdico y estratégico que fomente el pensamiento matemático y computacional en un entorno dinámico, inclusivo y motivador. Con este propósito en mente, se establecen los siguientes objetivos específicos:

- **Fomentar el aprendizaje activo en matemáticas:** Utilizar el juego Matemón como herramienta práctica para trabajar conceptos fundamentales de las matemáticas, incluyendo cálculo, expresiones algebraicas, conjuntos numéricos, tipos de números, intervalos, funciones y geometría; la lógica y la resolución de problemas, integrando de manera lúdica habilidades fundamentales del currículo de manera dinámica y significativa.
- **Desarrollar el pensamiento computacional:** Impulsar la capacidad de los estudiantes para descomponer problemas, identificar patrones y diseñar soluciones estructuradas, conectando estas habilidades con los fundamentos del pensamiento computacional.
- **Promover el uso de tecnologías educativas:** Incorporar herramientas digitales, como hojas de cálculo, para gestionar puntuaciones y rankings, facilitando el aprendizaje de competencias tecnológicas relacionadas con la organización, análisis y visualización de datos.
- **Estimular la colaboración y el aprendizaje entre pares:** Fomentar un entorno de trabajo colaborativo en el que los estudiantes más experimentados apoyen a los nuevos participantes, contribuyendo a la construcción de una comunidad de aprendizaje basada en el respeto mutuo y la cooperación.
- **Potenciar habilidades sociales y emocionales:** A través de las dinámicas de competición sana y trabajo en equipo, fortalecer competencias como la comunicación, la empatía y la resiliencia, esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes.
- **Organizar experiencias motivadoras y enriquecedoras:** Diseñar y llevar a cabo torneos oficiales que ofrezcan a los estudiantes un marco de participación estructurado, divertido y desafiante, estimulando su interés y compromiso hacia el aprendizaje.

En conjunto, estos objetivos buscan maximizar el potencial pedagógico de Matemón, posicionándolo como un recurso innovador que combina aprendizaje, tecnología y habilidades sociales en un único proyecto.

2.2 ETAPAS A LAS QUE ESTÁ DIRIGIDO.

El Taller de Matemón está diseñado para abarcar las etapas educativas de ESO y Bachillerato, permitiendo la participación de estudiantes desde 1º de ESO hasta 2º de Bachillerato. Esta amplitud garantiza que alumnos de diferentes edades y niveles educativos puedan beneficiarse de la experiencia, promoviendo un aprendizaje inclusivo y adaptado a las necesidades y capacidades de cada participante.



2.3 LINEAS DE TRABAJO.

En este proyecto, se busca dar respuesta a las principales líneas de trabajo planteadas en las bases del concurso, mostrando cómo el Taller de Matemón contribuye a mejorar la educación desde una perspectiva innovadora, inclusiva y alineada con las necesidades actuales de los estudiantes.

- **Mejorar el rendimiento de los estudiantes, minimizando el fracaso académico y los posibles abandonos:**

El Taller de Matemón proporciona un enfoque alternativo al aprendizaje, empleando estrategias lúdicas que aumentan la motivación de los estudiantes. Esta metodología fomenta un compromiso activo con los contenidos, generando un entorno educativo atractivo que ayuda a reducir el riesgo de fracaso escolar y abandono, especialmente entre aquellos que pueden sentirse menos interesados por las matemáticas en su formato tradicional.

- **Favorecer la puesta en práctica de métodos innovadores que fomenten la participación de los estudiantes y faciliten la cultura y valores de cooperación en las aulas:**

El proyecto se basa en el uso de un recurso innovador como Matemón, promoviendo dinámicas participativas a través de la colaboración entre estudiantes veteranos y nuevos participantes. Esta práctica fomenta valores de cooperación, respeto y trabajo en equipo, además de crear un ambiente inclusivo y enriquecedor.

- **Desarrollar materiales que promuevan el uso de las metodologías participativas y que estén en consonancia con el desarrollo de las Competencias Básicas:**

Matemón y su implementación están diseñados para facilitar la metodología participativa, involucrando a los estudiantes en dinámicas activas y colaborativas. Además, el proyecto aborda competencias clave como la matemática, la digital, la

competencia de aprender a aprender, y las competencias sociales y cívicas, asegurando su alineación con los objetivos educativos esenciales.

- **Impulsar la Robótica:**

Aunque el proyecto no incluye directamente robótica, establece un puente hacia el desarrollo de competencias tecnológicas y de programación, sentando bases sólidas que podrían complementarse con proyectos de robótica en el futuro. Esto es especialmente relevante por el enfoque en pensamiento computacional y habilidades tecnológicas.

- **Fomentar el pensamiento computacional:**

El diseño del Taller de Matemón promueve explícitamente habilidades asociadas al pensamiento computacional, como la descomposición de problemas, la identificación de patrones y la toma de decisiones estratégicas. El uso de herramientas tecnológicas, como hojas de cálculo para gestionar las puntuaciones y rankings, refuerza esta línea de trabajo.

- **Implementar la metodología STEM:**

El proyecto integra los principios STEM al combinar matemáticas con el uso de tecnologías en un contexto de aprendizaje activo y colaborativo. Las dinámicas del taller impulsan el trabajo en equipo y la resolución de problemas, promoviendo la optimización de recursos y fomentando habilidades necesarias para afrontar retos interdisciplinares.

- **Fomentar el uso de las TIC, TAC y TEP, y las plataformas para trabajo colaborativo:**

A través del uso de hojas de cálculo para gestionar rankings y puntuaciones, el proyecto integra las tecnologías de la información, el aprendizaje y el empoderamiento, facilitando la colaboración entre los estudiantes en un entorno digital.

- **Promover el plurilingüismo y el desarrollo de proyectos bilingües en los centros educativos:**

El Taller de Matemón también contribuye al desarrollo del plurilingüismo al facilitar la integración de alumnos recién llegados de otros países que aún no dominan nuestro idioma. Gracias a la accesibilidad de las reglas del juego y la dinámica participativa, estos estudiantes pueden comprender y disfrutar de la actividad, lo que les ayuda a interactuar con compañeros de diferentes idiomas y orígenes. Esta interacción promueve la comunicación intercultural y refuerza la integración en el entorno escolar, facilitando además el aprendizaje del idioma de manera natural y efectiva.

- **Impulsar el desarrollo de las enseñanzas artísticas y musicales dentro y fuera del aula:**

El Taller de Matemón se lleva a cabo en el Aula de Plástica, bajo la dirección del autor e ilustrador del juego, lo que refuerza su vinculación con las enseñanzas artísticas. Además, se promueve activamente la creatividad de los estudiantes, incentivándolos a diseñar nuevos personajes llamados "matemones", crear ilustraciones originales, proponer reglas y desarrollar cartas personalizadas. Estas actividades artísticas fomentan la expresión individual y el pensamiento creativo, integrando el arte como un elemento esencial del proyecto.

- **Incluir actuaciones para la efectiva consecución de la igualdad entre mujeres y hombres:**

El proyecto fomenta la igualdad participativa, asegurando que todos los estudiantes, independientemente de su género, tengan las mismas oportunidades de aprender, colaborar y competir en un entorno inclusivo.

- **Desarrollar la educación medioambiental en diferentes entornos educativos:**

El Taller de Matemón integra la educación medioambiental a través de una actividad creativa y sostenible: la fabricación de trofeos para los torneos utilizando materiales reciclables. Esta iniciativa se lleva a cabo en el Aula de Plástica, donde los alumnos participan activamente en la creación de estos trofeos, fomentando la concienciación sobre la reutilización de recursos y el cuidado del medio ambiente, mientras desarrollan su creatividad y habilidades manuales.

- **Fomentar proyectos que mejoren los procesos de comunicación en la comunidad educativa:**

El Taller de Matemón genera oportunidades para la interacción entre alumnos, profesores y familias, promoviendo la comunicación y la relación con asociaciones y otros centros del entorno educativo.



3. ELEMENTOS CURRICULARES.

El Taller de Matemón se alinea con el marco educativo vigente en Andalucía y trabaja competencias clave, específicas, criterios de evaluación y saberes básicos relacionados con los objetivos del currículo. A través de su implementación, se abordan, en cada uno de los respectivos cursos del alumnado participante (de 1º de ESO a 2º Bachillerato):

- Competencias Clave:
 - **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:** Matemón refuerza habilidades esenciales como el cálculo, el razonamiento algebraico, la representación gráfica y la resolución de problemas, promoviendo la aplicación práctica de las matemáticas.
 - **Competencia digital:** Se fomenta el uso de herramientas tecnológicas, como hojas de cálculo, para gestionar puntuaciones y rankings, desarrollando habilidades en análisis y organización de datos.

- **Competencias sociales y cívicas:** La dinámica colaborativa del taller impulsa el respeto, la empatía y la participación activa, creando un ambiente inclusivo y enriquecedor.
- **Competencia en aprender a aprender:** Los estudiantes desarrollan autonomía mediante la experimentación, reflexión sobre sus estrategias y mejora continua.
- Competencias específicas:
Matemón permite trabajar competencias como la resolución de problemas, el uso del lenguaje matemático para expresar ideas con claridad y la modelización de conceptos matemáticos aplicados, adaptándose a los diferentes niveles educativos desde 1º de ESO hasta 2º de Bachillerato.
- Criterios de evaluación:
Con el taller de Matemón se trabajan los criterios de evaluación correspondientes a cada nivel de ESO y Bachillerato relacionados con:
 - Utilizar estrategias adecuadas para resolver problemas matemáticos de forma lógica y eficiente.
 - Aplicar tecnologías digitales en la organización y representación de información.
 - Participar activamente en dinámicas colaborativas, mostrando actitudes positivas y constructivas.
- Saberes básicos:
Matemón aborda conceptos fundamentales del currículo relacionados con:
 - *Numeración y cálculo:* Operaciones, tipos de números y conjuntos numéricos.
 - *Álgebra y funciones:* Resolución de ecuaciones, intervalos y el concepto básico de función.
 - *Geometría:* Propiedades y relaciones espaciales de figuras geométricas.
 - *Pensamiento computacional:* Identificación de patrones, planificación estratégica y resolución estructurada de problemas.
 - *Tecnología aplicada:* Uso práctico de herramientas digitales para gestionar y analizar datos.

Este enfoque permite que el Taller de Matemón no solo complemente el aprendizaje formal, sino que también potencie habilidades transversales y promueva una experiencia educativa rica y significativa.



4. ELEMENTOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS.

El Taller de Matemón está diseñado para incorporar principios didácticos y pedagógicos innovadores que promuevan un aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades del alumnado. Entre los principales elementos que sustentan el proyecto destacan:

- **Aprendizaje activo:**

La dinámica del taller fomenta la participación directa de los estudiantes en la construcción de su aprendizaje. Matemón les anima a experimentar, reflexionar y aplicar conceptos matemáticos y estrategias en un entorno lúdico, reforzando el entendimiento a través de la práctica.

- **Aprendizaje cooperativo:**

El trabajo en equipo es esencial en el desarrollo del taller. La interacción entre estudiantes de diferentes edades y niveles, junto con el apoyo de los veteranos hacia los nuevos participantes, favorece la colaboración, el intercambio de ideas y el aprendizaje mutuo.

- **Motivación y compromiso:**

El uso del juego como herramienta didáctica incrementa el interés y la motivación de los alumnos, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia divertida y enriquecedora. Los torneos oficiales ofrecen un marco estructurado que refuerza el compromiso y la participación activa.

- **Atención a la diversidad:**

El taller se adapta a las necesidades de cada estudiante, proporcionando un entorno inclusivo donde todos pueden participar independientemente de su nivel inicial o experiencia previa. Esto asegura que cada alumno encuentre su propio ritmo y oportunidad para desarrollarse.

- **Fomento de habilidades transversales:**

Matemón no solo aborda contenidos específicos de matemáticas, sino que también potencia habilidades como el pensamiento crítico, la comunicación efectiva, la resolución de problemas y el uso de tecnologías, esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes.

- **Uso de tecnologías educativas:**

El proyecto incorpora herramientas digitales, como las hojas de cálculo, para gestionar puntuaciones y rankings, integrando las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como parte del aprendizaje.

- **Enfoque interdisciplinar:**

El taller conecta conocimientos matemáticos con competencias digitales y sociales, ofreciendo un modelo pedagógico que integra varias áreas del conocimiento de forma estructurada y coherente.

- **Evaluación formativa:**

El seguimiento del progreso de los estudiantes a través del taller permite evaluar su aprendizaje de manera continua y adaptativa, destacando sus fortalezas y áreas de mejora en un entorno constructivo.

5. DESARROLLO DEL PROYECTO.

El Taller de Matemón se ha llevado a cabo durante los recreos de los martes y jueves a lo largo del curso académico, contando con la participación de alumnado de todos los niveles educativos del centro, desde 1º de ESO hasta 2º de Bachillerato. Esta actividad se realiza en el Aula de Plástica, un espacio que fomenta tanto la creatividad como la convivencia, y donde los estudiantes han encontrado un entorno estimulante e inclusivo.

- **Dinámica de los talleres.**

Cada sesión del taller se desarrolla en un ambiente lúdico y participativo, en el que los alumnos no solo compiten de manera sana, sino que también colaboran entre ellos. Los estudiantes con más experiencia, denominados "veteranos", han asumido un papel activo como guías, enseñando las reglas del juego y estrategias a los nuevos participantes. Este enfoque fomenta una comunidad de aprendizaje enriquecedora y transversal.

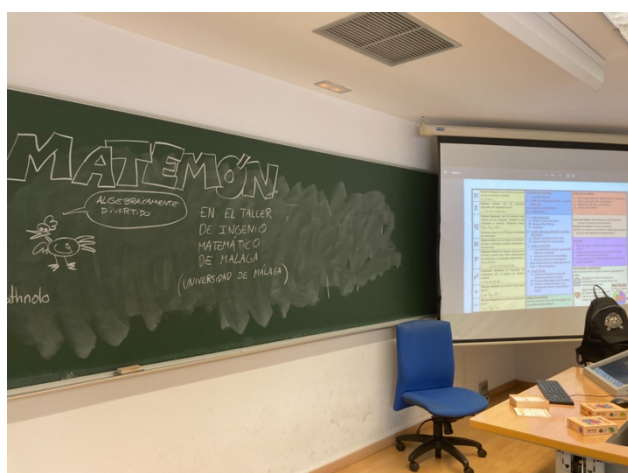
- **Torneos oficiales.**

El proyecto incluye la organización de dos torneos oficiales como eventos clave del año académico:

- *Primer torneo:* Programado para la semana anterior a Semana Santa, este evento reunirá a los estudiantes en un ambiente competitivo y motivador, destacando el compromiso y las habilidades adquiridas en el taller.
- *Segundo torneo:* Programado para el final de curso, este evento servirá como culminación de la experiencia del taller, ofreciendo un espacio para consolidar los logros y premiar la dedicación de los participantes.

- **Participación en los TIMM de la UMA.**

Un hito destacado del proyecto ha sido la participación del alumnado en los Talleres de Impulso Matemático (TIMM) organizados por la Universidad de Málaga. En esta ocasión, algunos estudiantes del taller actuaron como ponentes, enseñando a jugar a Matemón a otros alumnos de la provincia de Málaga que asistieron al TIMM. Esta experiencia no solo amplió el alcance del proyecto, sino que también contribuyó al desarrollo de competencias comunicativas y al fortalecimiento de la confianza y autonomía del alumnado.



6. CONCLUSIÓN.

El Taller de Matemón ha demostrado ser una iniciativa innovadora y enriquecedora que combina el aprendizaje matemático con el pensamiento computacional, la creatividad y el trabajo colaborativo. A lo largo de su desarrollo, el proyecto ha fomentado la motivación, la inclusión y el desarrollo de competencias clave, ofreciendo a los estudiantes una experiencia educativa única y significativa. Este taller no solo ha potenciado habilidades académicas y sociales, sino que también ha creado un espacio de convivencia y crecimiento compartido que refleja el potencial transformador de la educación.

6.1 FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS.

El Taller de Matemón se sustenta en sólidos fundamentos pedagógicos, promoviendo un aprendizaje activo y significativo que integra competencias clave como la matemática, digital y social. Sus objetivos están claramente definidos, alineados con las necesidades del alumnado en el contexto educativo actual, y responden a las demandas de diversidad y motivación en las aulas. Las actividades son integradoras, colaborativas y creativas, fomentando valores de igualdad y convivencia en un entorno inclusivo, mientras atienden a las realidades de la comunidad educativa.

6.2 INNOVACIÓN.

Este proyecto introduce una metodología innovadora que transforma el aprendizaje tradicional de las matemáticas en una experiencia dinámica y lúdica. Matemón genera un cambio significativo al conectar los objetivos educativos con un enfoque práctico y gamificado. Además, responde a problemas reales como la desmotivación en matemáticas, la falta de competencias transversales, y la necesidad de metodologías que potencien el pensamiento computacional. Su relevancia y pertinencia radican en su capacidad de motivar al alumnado y contribuir a la transformación positiva del entorno escolar.

6.3 PRODUCCIÓN Y COMUNICACIÓN.

El proyecto se presenta con una cuidada estructuración, integrando imágenes y documentos que refuerzan su claridad y profesionalidad. Los talleres y torneos se complementan con recursos audiovisuales que destacan la participación activa de los estudiantes. Además, las publicaciones realizadas en redes sociales permiten dar visibilidad al taller, mostrando su desarrollo, impacto y logros, tanto dentro como fuera del centro educativo. Esta estrategia de comunicación no solo refuerza la conexión con la comunidad educativa, sino que también inspira a otros centros a replicar la iniciativa. La calidad técnica en el diseño de las actividades y los materiales garantiza que el proyecto sea accesible y atractivo para diversos públicos.

6.4 USO DE TECNOLOGÍAS.

El uso de herramientas digitales, como las hojas de cálculo para gestionar puntuaciones y rankings, es un elemento clave en el desarrollo del proyecto. Estas tecnologías no solo facilitan la organización del taller, sino que también contribuyen directamente al aprendizaje

práctico de los alumnos. El proyecto aprovecha los recursos disponibles en el centro educativo de manera eficiente, integrando formatos tecnológicos que complementan y enriquecen la experiencia pedagógica.

6.5 ESCALABILIDAD.

El diseño del Taller de Matemón permite su implementación en otros centros educativos gracias a su enfoque flexible, adaptable y claramente estructurado. Ya se han documentado casos en los que Matemón ha sido llevado a las aulas en diferentes contextos, como la creación de una materia optativa en un centro de Sabadell, lo que evidencia su potencial para integrarse en planes de estudios de manera innovadora. Asimismo, el éxito del proyecto en nuestro centro puede servir como inspiración y modelo para replicarlo en otras instituciones educativas, promoviendo la enseñanza de las matemáticas y el pensamiento computacional en diversos entornos escolares.

6.6 VALORES E IMPACTO SOCIAL

El proyecto promueve la igualdad y la diversidad en todas sus actividades, asegurando un espacio inclusivo donde todos los estudiantes tienen la oportunidad de participar y desarrollarse. A través del trabajo colaborativo y la interacción entre alumnos de distintos niveles y procedencias, se fomentan valores cívicos y una mayor cohesión social. Además, su incidencia trasciende el entorno escolar, como se demostró con la participación del alumnado en los Talleres de Impulso Matemático (TIMM), dejando una huella positiva en la comunidad educativa de la provincia.



7. MATERIALES DEL PROYECTO

El material principal para desarrollar el proyecto es el juego de cartas Matemón, creado por Manuel Bullejos Barba, profesor de matemáticas en el IES Concha Méndez Cuesta de Torremolinos e impulsor de este proyecto de innovación educativa.

Es un juego para dos jugadores, ampliable hasta cuatro con reglas opcionales, donde se trabajan conceptos matemáticos como pueden ser conjuntos numéricos, tipos de números, intervalos, expresiones algebraicas, funciones y geometría.



El juego consta de 2 mazos de cartas:

- Mazo de Matemones: En este mazo se encuentran los matemones, seres numéricos procedentes del mítico reino de Mathland. Están listos para que cada participante los capture, los integre en su equipo y luche con ellos utilizando el ingenio, la estrategia y, por supuesto, las matemáticas.



- **Mazo de Controlador:** En este mazo se encuentran las cartas de acción que pueden ser usadas con los matemones, haciendo las partidas de Matemón matemáticamente divertidas. Además, incluye objetos que pueden equiparse a los matemones para aumentar su poder y otorgarles nuevas habilidades.



8. ENLACES DE INTERÉS

Para más información sobre *Matemón*, el juego de cartas, y otros recursos relacionados, puede visitar los siguientes enlaces:

- Página oficial de Matemón, el juego de cartas: <https://manolosgames.es/matemon-el-juego-de-cartas/>
- Más juegos y recursos educativos del mismo autor en la página <https://manolosgames.es>
- Publicación de la participación en el TIMM de la UMA <https://manolosgames.es/matemon-en-el-taller-de-ingenio-matematico-de-malaga-timm-de-la-universidad-de-malaga/>
- Publicación sobre el inicio del Taller Matemón en los recreos <https://manolosgames.es/recreos-cmc-con-matemon-sept-oct-24/>
- Canal de YouTube https://youtube.com/@manolos_games?si=foKeYM_prP_BoAXj

