

# MATEMÁTICAS: EL OGRE CONVERTIDO EN PRINCESA

'ON LINE' SMARTICK ES  
UN MÉTODO DE ADIESTRAMIENTO  
Y MEJORA DE LA EDUCACIÓN  
QUE EMPIEZA A CAUSAR  
FUROR EN LOS COLEGIOS

**MATEMÁTICAS. LA PALA-**bra retumba en las mentes de muchos chavales, se cuele en sus sueños, perturba sus amplios espacios de ocio y acaba rebotando en padres achacosos obligados a repasar viejíssimas lecciones que el polvo de los años había sepultado, pero no para siempre. Matemáticas. Habitual verdugo de los despistados, de los espíritus más plásticos, de los lentos de reflejos, de los asustadizos, impresionables y perezosos. Matemáticas. Asignatura conectada al rojo del suspenso, a las clases de refuerzo, a los exámenes de recuperación, a los veranos sin playa. ¿Es un desenlace inevitable? ¿Una secuencia irreversible? ¿Una pesadilla recurrente? No necesariamente.



**POR**  
FEDE DURÁN

Smartick es un método de adiestramiento y mejora *on line* ideado en 2009 por Daniel González de Vega y Javier

Arroyo, estrenado en 2011 y hoy presente en 36 países con más de 3.500 alumnos activos. Apenas exige 15 minutos de esfuerzo al día. A cambio, "el padre subcontrata mentalmente el área de las matemáticas y parcialmente la comprensión lectora", asegura González de Vega. Es decir, el cliente externaliza sus preocupaciones, evita castigarse las lumbares rebuscando sus pleistocénicos manuales de la EGB y dedica alegremente el tiempo a otros menesteres. Porque lo importante es que Smartick funciona. Tres colegios de la Comunidad de Madrid han universalizado la aplicación entre sus alumnos con resultados notables. La nota mejora un 14% respecto al promedio autonómico cuando a finales del curso 2011-2012 estaba un punto porcentual por debajo. Durante el pasado curso (2013), la media en matemáticas frisaba el 7. Doce meses después repunta hasta el 7,42. El fenómeno es particularmente llamativo en el colegio Padre Coloma, con niños

en riesgo de exclusión, donde la marca se sitúa en un estratosférico 9,18 (+20,3%).

Todo producto tiene una musa, y la de Smartick se llama Kumon, el vetusto pero altamente exitoso método japonés con más de medio siglo de historia (1954). Piensen en cuadernillos de papel, ejercicios y profesores



que dos veces a la semana corrigen las tareas. Piensen en los inevitables desplazamientos en coche o metro, en los lápices, los sacapuntas y las gomas de borrar. "Kumon no incorpora ningún tipo de tecnología, y por eso pensé que era muy mejorable. Nosotros hemos mezclado lo mejor de los dos mundos (*off* y *on line*) para crear algo que, cuatro años después, se parece relativamente poco, tal vez en la esencia y la magia: misiones cortas y diarias con la máxima concentración y contenidos adaptativos", describe el cofundador de Smartick.

Primera parada técnica: contenidos adaptativos es uno de los conceptos clave. Niños de entre 4 y 14 años acceden con sus claves al programa desde el ordenador o la tableta y queman neuronas durante un cuarto de hora o 20 minutos mientras las operaciones se adaptan a su rendimiento en tiempo real. Las sesiones futuras, como los camaleones, se fundirán con el entorno: los estudiantes más aplicados serán más exigidos; el ritmo se suavizará con los más lentos. El entorno es impor-

tante. Smartick recuerda estéticamente al reciente Lumosity (2007) o al precursor Brain Training de Nintendo (2005), modelos donde el esfuerzo no está reñido con el atractivo del envoltorio, con los estímulos visuales, con el reto permanente de la superación. "Tenemos que dulcificar mucho Smartick para que el niño se acerque. En función de los *ticks* (puntos extra, premios) que gana el alumno, puede configurar un avatar, comprarle accesorios o decorar una habitación a la que luego podrán acceder otros invitados. En ese mundo virtual, incorporamos  desde el origen



## MATEMÁTICAS: EL OGRRO CONVERTIDO EN PRINCESA

una serie de juegos educativos. Pretendemos que el niño trabaje capacidades cognitivas y funciones ejecutivas. Fichamos hace un año a una doctora en psicología para intentar algo único: con los datos recopilados en la parte de matemáticas, en función de las carencias que detectamos, prescribimos itinerarios de entrenamiento cognitivo, incentivando con una serie de extras que luego mitiguen sus debilidades y repercutan en las matemáticas". Una especie de círculo virtuoso.

Encapsulado en una burbuja de números y habilidades que florecen o se desatacan, el chaval de los 15 minutos y la disciplina diaria recibe *feedback* problema a problema, reto a reto. Si falla, puede ver la solución. Si quiere intentarlo de nuevo, puede resolver un ejercicio equivalente. La inmediatez, sostiene González de Vega, es crucial porque queda grabada en la roca de la memoria. Por contraste y por ejemplo, un usuario de Kumon no ve las soluciones hasta pasados 20 minutos, y estas dependen de que el estoico progenitor se siente a corregir. Otra vez las lumbares, la vista cansada, el espíritu monacal de los tiempos en blanco y negro.

A menudo, el éxito conduce a una encrucijada. La diversificación es una de las veredas, y en cierta forma el capitalismo la considera por defecto el siguiente paso, el boleto de acceso a las grandes ligas. El otro camino, sin embargo, es el que eligen quienes conservan la ambición del invento redondo, del zarpazo sin parangón. Ésta es la vía Smartick. "Conforme vas sofisticando el producto, las posibilidades de mejora y ampliación se van multiplicando. Lanzamos una versión nueva cada cinco semanas. La hoja de ruta para los próximos meses está cargada de novedades que hace cuatro años nos habrían parecido impensables. Yo no le veo el final a esto. Y otra reflexión interesante: para emprender tampoco necesitas descu-

brir la pólvora. Escogiendo y mezclando tres buena ideas consigues hacer cosas novedosas. Yo no he inventado cómo se estudian las matemáticas, sería estúpido si lo pretendiera. Nuestro producto es único sin inventar nada", prosigue Daniel.

**NICHO CEREBRAL.** El cofundador no iba mal de pertrechos. Nacido en 1973, ingeniero industrial y con un MBA en Francia, trabajó en los enmarañados bosques del capital riesgo, donde cerró dos operaciones relacionadas con la formación (elderecho.com) y la información (elogos.es) antes de hacer el petate rumbo a Dubai (2008), esa extraña ciudad en mitad del desierto trufada de rascacielos a lo Blade Runner e islas con forma de palmera donde nadie camina por las calles. El germen de Smartick dormía incubado en algún nicho cerebral, pero los acontecimientos se precipitaron (quebró Lehman, se sincopó el músculo dubaití), González de Vega abandonó su puesto en el fondo de la familia gobernante (Dubai International Capital) y regresó a Madrid para darle contenido a su epifanía.

Desde entonces, la plantilla de la compañía ha pasado de dos a 25 profesionales, la facturación cerrará el ejercicio 2014 rondando el millón de euros, las bases de datos registran el paso de hasta 10.000 alumnos por sus redes, Madrid se convierte en bloque a la nueva fe, el de-

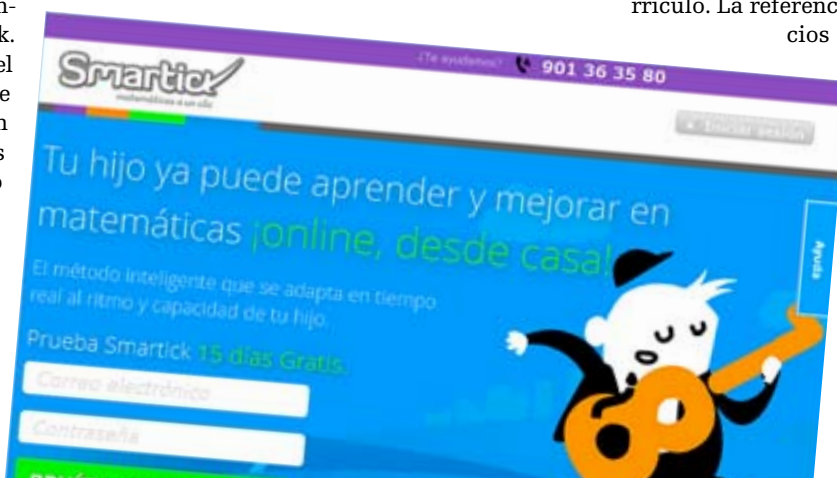
sembarco en Latinoamérica está al caer y las traducciones al inglés y el portugués tampoco tardarán demasiado. Además, el viento sopla de cola y huele a nativo digital. "Los niños en nuestro rango de edad se encuentran casi más cómodos con una tableta que con papel y lápiz. Interactúan con el medio digital de manera totalmente natural". ¿Y por qué esa horquilla? "Porque focalizas mejor tus recursos. Somos un mosquito en una industria donde todo se desarrolla a la velocidad de la luz y hay actores gigantescos interesados en la educación. El futuro académico del niño se define en la primaria. El niño que fracasa entonces también pierde el tren de la secundaria. Y el que consolida fundamentos tiene el rendimiento asegurado. Esos fundamentos son el conocimiento matemático y la comprensión lectora. Hacemos hincapié en la resolución de problemas más que en las operaciones. Tal área exige al niño leer y entender lo que se le pregunta. Por otra parte, los chavales mayores (de 14 años) que encallaron necesitan otra terapia de choque. Y aquellos a los que les fue bien ya tienen recursos para autogestionar sus progresos a través de internet; no es tan importante que les des la lección tan mascada como a un niño de ocho años".

El equipo de Smartick es multidisciplinar. Ingenieros, programadores, matemáticos, profesores y pedagogos combinan sus esfuerzos para seguir creciendo. "Y la curva es geométrica", sostiene González de Vega con orgullo. "En realidad, no suponemos nada. Practicamos una prueba de nivel y hay una variabilidad altísima. El 35% de los niños está adelantado al currículo. La referencia es proponer ejercicios en función del nivel

máximo de competencia, como un guante que se adapta a cada persona".

Apple, Google y Amazon mueven sus fichas en un mercado que sabe a ganancias y casa a la perfección con el *zeitgeist*. Santillana y otras editoriales especializadas pare-

**LOS NIÑOS DEBEN TRABAJAR TANTO LAS CAPACIDADES COGNITIVAS COMO LAS FUNCIONES EJECUTIVAS**







JAVI MARTÍNEZ

cen todavía noqueadas por el tsunami tecnológico, pero son conscientes de que el inmovilismo es una condena asegurada. El planeta vira hacia la dimensión 3.0, y una buena posición, iniciativa o marca conlleva inexorablemente el neón del triunfo, tal y como corroboran las cada vez más numerosas historias de emprendedores españoles fichados por multinacionales preferentemente yanquis (Pilar Manchón e Indisys con Intel; Bernardo Quintero y Virustotal con Google). González de Vega se moja: "Sí, creo

que tarde o temprano nos comprarán. Me encantaría convertir Smartick en algo muy grande. Me apasionaría ser una enorme compañía independiente. Pero si Kumon, con un producto inferior y muchas limitaciones, factura 1.200 millones de dólares al año, pienso que es inevitable que alguien se acerque a nosotros y nos tantee. Es lo razonable si seguimos así".

El 94% de los escolares incrementa su capacidad de cálculo y agilidad mental. Otro 83% aumenta su nota en matemáti-

Daniel González de Vega, cofundador de Smartick, en sus oficinas de Aravaca con parte de su equipo.

cas y la mitad mejora en el resto de asignaturas. Maristas Chamberí, "un colegio supertecnológico",

profesa tanta devoción por Smartick que ya lo usa en tres cursos de Primaria. Como por arte de magia, también repuntan la cultura general y el manejo del lenguaje, según los informes de los socios fundadores.

Entrenarse merece la pena aunque se frisen los 40 (la curiosidad no necesariamente mata al gato, a veces lo refuerza). La presentación de Smartick es simpática, el acceso rápido y la propuesta dinámica: los ejercicios se suceden con la fluidez de una cascada, la mente se pone en guardia casi sin querer y la barra verde del progreso avanza alegremente, removiendo a manotazos las telarañas de la inactividad matemática. Me lo explicaba meses atrás el asturiano Alberto Coto, campeón mundial de cálculo mental: en verdad, las matemáticas son absolutamente todo, están en cada esquina, tras cada rostro, en la geometría y la belleza. Ejercitarse es pues un curioso trayecto hacia uno mismo y hacia la inmensidad. Y si uno se ahorra un par de cates, mejor. ▣



## Conocer empresas de todo el mundo nunca fue tan fácil



Información internacional



Más de 200 países



Online 21 países clave



Fácil comprensión



Calidad y precio

\* Un informe gratuito de una empresa que esté disponible on line dentro de la zona "Europa1 y EE.UU." (ver lista de países en iberinform.es). Oferta, no acumulable a otras existentes, válida hasta el 31 de diciembre de 2014 para nuevos clientes y disponible para su consumo durante un periodo de un mes desde el alta de usuario.