

Ficha Técnica Docente

MATEMATIKART



Tipo de Juego:

Competitivo / Estrategia / Tablero



APRENDE A JUGAR

Descripción General

¡Bienvenidos a MatematiKart! En esta frenética carrera de Karting, la chita, la gacela, el coyote y la liebre utilizarán toda su inteligencia, astucia y agilidad a fin de quedarse con la ansiada copa. ¿Quién ganará esta vez? Depende de ti.

En Matematikart los jugadores tendrán que sumar y restar los números que aparezcan en sus dos dados elegidos para así avanzar. ¡Cuidado! hay más de una trampa en el camino

Edad sugerida: Desde 5 años

Tiempo de juego aproximado: 15 - 30 minutos

N° de jugadores: 1 – 4

Nivel de Dificultad: Medio



IDPS*: Autoestima académica y motivación escolar

Asignaturas Sugeridas: Matemática

Ámbitos Sugeridos: Inclusión y Programa de Integración Escolar

Habilidades del siglo XXI		Hab. del Pensamiento		Competencias Socioemocionales	
PENSAMIENTO CRÍTICO	X	RECORDAR	X	CONCIENCIA DE SÍ MISMO	X
PENSAMIENTO CREATIVO		COMPRENDER	X	AUTORREGULACIÓN	X
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	X	APLICAR	X	CONCIENCIA DE LOS OTROS	
COMUNICACIÓN EFECTIVA		ANALIZAR	X	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	
TRABAJO EN EQUIPO		EVALUAR	X	TOMA DE DECISIONES RESPONSABLE	X
EMPATÍA		CREAR		—	

*IDPS: Indicadores de Desarrollo Personal y Social evaluados en la prueba Simce.

(La información aquí entregada corresponde a orientaciones y sugerencias otorgadas por Observatorio del Juego)