

## Ficha Técnica Docente

# CORTEX



### Tipo de Juego:

Competitivo / Memoria – Rapidez –  
Destreza Motriz / Cartas



APRENDE A JUGAR

## Descripción General

Cortex pone a juego tu agilidad visual, tu coordinación, tu memoria, capacidad de razonamiento ... ¡incluso la sensibilidad de tu tacto! El objetivo del juego es ganar la mayor cantidad de cartas reto. Para ello, tendrás que ser el primer jugador en tapar la carta en curso con la mano y dar la respuesta correcta. El dibujo del reverso de la primera carta te indicará el tipo de prueba que se va a jugar: memoria, laberinto, color, coordinación, país, bandera, repetición, Todos menos uno, población o desafío tácil... Contad hasta tres y dad la vuelta a la carta. ¿quién será el primero en resolver el acertijo?

**Edad sugerida:** Desde 8 años

**Tiempo de juego aproximado:** 15 minutos (adaptable)

**N° de jugadores:** 2 – 6

**Nivel de Dificultad:** Inicial



**IDPS\*:** Autoestima académica y motivación escolar  
Clima de convivencia escolar - Participación y formación ciudadana

**Asignaturas Sugeridas:** Lenguaje y comunicación-  
Orientación – Ciencias  
naturales – Matemática

**Ámbitos Sugeridos:** Plan de Convivencia Escolar -  
Programa de Formación  
Ciudadana - 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	X
COMUNICACIÓN EFECTIVA	X	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)