

01

Contenido GIMNASIO DEL SABER

☐ Online ☒ Offline

02

Descripción

Es un videojuego interactivo en 3D diseñado para apropiar los competencias en Lenguaje y Matemáticas, el videojuego consiste en ir superando obstáculos y respondiendo preguntas de lenguaje y matemáticas aleatoriamente, con ejercicios de retroalimentación en los casos en los que la respuesta dada no es correcta.

Tipo

☐ E-book ☐ Plataforma
☐ Multimedia ☒ Videojuego
☐ Software

04

Área Todas las Materias

05

Grados
2° a 11°

Competencias o habilidades



Comunicativas y digitales



Pensamiento lógico



Empatía y Resiliencia



Pensamiento crítico



Creatividad



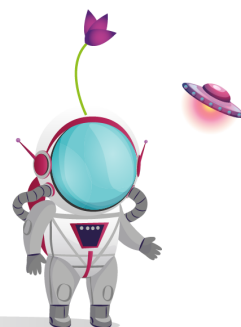
03

Tips para el uso

- ✓ Los docentes pueden proponer una carrera de observación en el que cada jugador asume el rol de niño o niña para recorrer un camino en el que debe superar obstáculos, es decir, preguntas de lenguaje o matemáticas.
- ✓ Cuando una pregunta no se responde de manera correcta, el jugador entra a un entorno de realimentación en el que repasa la lección y tiene una nueva oportunidad para continuar con el recorrido. Gana quien logre responder correctamente las 14 preguntas en el menor tiempo posible.



Si quieres conocer más de este contenido ingresa a:

www.colombiaaprende.edu.co/recursosdocentesEl futuro
es de todosGobierno
de Colombia