**MECÁNICAS DE MATEMÁTICAS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Mecánica 27** | |
| **Nombre de la mecánica:** | mathBlocks |
| **Objetivo de Aprendizaje:** | Realizar operaciones de matemáticas para favorecer la agilidad mental. (suma, resta, multiplicación y división de tercer año de primaria) |
| **Objetivo del juego:** | Evitar que los bloques aplasten las ciudad. |
| **Habilidades:** |  |
| **Edad:** | 8-10 años |
| **Materia:** | Matemáticas |
| **Escenario/Fondo:** | Bloques que se desplazan hacia abajo. Cada bloque está dividido en cinco espacios (en estos espacios aparecerán números y símbolos) |
| **Elementos/Objetos:** | Ciudad.  Cañon. |
| **Nivel de complejidad** | Difícil |
| **Ejecución:** | Trazar símbolo y números. |
| **Descripción:** | Aparecerán un bloque. (Como se muestra en la descripción gráfica).  En estos bloques deberá el usuario resuelve la incógnita.  El usuario tendrá que trazar un símbolo o un número para completar la operación y así obtener la respuesta correcta.  Si responde correctamente el cañón dispara y destruye al bloque para que este no caiga a la ciudad.  Al contestar incorrectamente se quedará esta barra y saldrá una nueva, de modo, que mientras más se equivoque, los bloques seguirán descendiendo hasta llegar a la ciudad.  Cada vez que conteste mal le aparecerá la respuesta correcta. |
| **Descripción gráfica:** | excel.png |
| **Tips** | **Título**:  **Objetivo**:  **Materiales**:  **Pasos**: |