



1-4



8+



20'

DATOS GENERALES

Autor: Juan Carlos Ruiz

Ilustrador: Jonathan Cañamero

Componentes: Cartas

Mecánicas: Serious Games

DESCRIPCIÓN

Ayuda al joven Jeff el grumete a conseguir el tesoro pirata, resolviendo enigmas de lógica y matemáticas de forma muy divertida. Deberás emplear los signos (suma, resta, multiplicar o dividir) adecuados para resolver cada enigma. ¿Quién conseguirá antes el deseado tesoro?

DESARROLLO DE HABILIDADES

- **Cognitivas:** La atención, razonamiento, asociación de conceptos y acontecimientos.
- **Psicomotor:** Motricidad fina, colocación espacial.
- **Afectivas:** Interacción con los jugadores. Juego en grupo. Respeto de reglas de juego y turnos, tolerancia a la frustración, diversión matemática.

CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia conciencia y expresiones culturales:** Está relacionado con aspectos referente a problemas cotidianos enmascarados en temática pirata para mantener la motivación.
- **Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Indagación al desarrollo de estrategias mentales para alcanzar la victoria y colocar la secuencia correcta en función a las operaciones.
- **Competencia para aprender a aprender:** Reflexión en procesos de la manipulación de las cartas, colocación de los mapas y comprensión de reglas de juego, teniendo en cuenta los distintos niveles de dificultad.
- **Competencia comunicación lingüística:** Promovemos riqueza de intercambios comunicativos entre los jugadores, desarrollo de historia del juego y vocabulario adecuado a la edad. Comprensión lectora.
- **Competencia matemática y ciencia y tecnología:** Razonamiento y resolución de problemas matemáticos sencillos con operaciones básicas en 2 niveles de dificultad. Además, las distintas estaciones del año, el clima o las distintas formas de relieve.

ORIENTACIÓN Y APLICACIÓN EN EL AULA

Nos encontramos con un juego educativo destinado a la resolución de problemas matemáticos para 2º y 3º ciclo de Primaria (+8 años) donde lo importante es conocer y aprender qué operaciones son necesarias para resolver el problema.

Juego especial para trabajar en el aula, en casa o en cualquier entorno lúdico-educativo que se presente.

Podemos trabajar desde el área:

- De Matemáticas: Con más de 20 problemas distintos, se dan las diferentes combinaciones de operaciones básicas de suma, resta, multiplicación y división, en problemas de 1 y 2 operaciones.
- De Lengua: trabajamos la lectura comprensiva. Los jugadores tendrán tanto que leer como escuchar el problema y entenderlo. Expresión y comprensión oral.
- De ciencias: hablamos de piratas, barcos, islas y animales acuáticos. Un cóctel de lo más divertido para estas edades.
- Ed. Física: podemos trabajar el juego en vivo, con diferentes roles y colocación. Elaborando un juego en gigante, trabajando por grupos y llegando a conclusiones comunes para resolver los problemas.
- Ed. Artística: ¿Qué tal si creamos y decoramos nuestras propias cartas de problemas? La creatividad entra en escena.

Corresponde a un serious game diseñado a conciencia para refuerzo y ampliación del área de matemáticas.

Puede ser jugado en solitario, por grupos o individualmente.