

doggy Bag



Ficha técnica:

Nombre: Doggy Bag

Autor: Antonin Boccara

Ilustradora: Aline Kirrmann

Tipo de interacción: Comp

Mecánica Principal: Probabilidad

Otras mecánicas: Selección de acciones

Editorial: GDM

Edad recomendada: 8 o más

Duración: 30min

Num. Jugadores: 2-6

Tipología: Tentar la suerte

Etapas educativas: Primaria a partir de 3º y Secundaria

Ámbitos y competencias pedagógicas:

Ámbito 1: Matemático

Competencia 1: C1: Traducir un problema a una representación matemática y utilizar conceptos, herramientas y estrategias matemáticas para resolverlo.

Contenidos curriculares 1:

- Cálculo (mental, estimativo, algorítmico, con herramientas TIC).

Ámbito 3: Matemático.

Competencia 3: • C3: Hacer preguntas y generar problemas de carácter matemático.

Contenidos curriculares 3:

- Transformaciones geométricas. Obtención, representación e interpretación de datos estadísticos.

Ámbito 2: Matemático.

Competencia 2: • C7: Identificar las matemáticas implicadas en situaciones cotidianas y escolares así como encontrar situaciones que se puedan relacionar con ideas matemáticas concretas.

Contenidos curriculares 2:

- Significado de las operaciones, de las propiedades y de sus relaciones entre ellas.

