

SHIKOKU

四国



Ficha técnica:

Nombre: Shikoku

Autor: Eloi Pujadas

Ilustradora: Amelia Sales

Tipo de interacción: Comp

Mecánica Principal: Gestión de cartas

Otras mecánicas: Gestión de movimientos

Editorial: GDM

Edad recomendada: 8 o más

Duración: 30min

Num. Jugadores: 2-5

Tipología: Abstracto

Etapas educativas: Secundaria

Ámbitos y competencias pedagógicas:

Ámbito 1: Matemático.

Competencia 1: • C1: Establecer relaciones entre diferentes conceptos, así como entre los diferentes significados de un mismo concepto.

Contenidos curriculares 1:

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

Ámbito 3: Artístico

Competencia 3: • C1: Comprender y valorar elementos significativos de la contemporaneidad artística.

Contenidos curriculares 3:

- Interés por el patrimonio y las manifestaciones artísticas.

Ámbito 2: Matemático.

Competencia 2: • C2: Hacer conjeturas matemáticas adecuadas en situaciones cotidianas y verificarlas.

Contenidos curriculares 2:

- Patrones.

