

Maleta viaxeira xogos de mesa

3º e 4º Ed. Primaria



CENTRO DE FORMACIÓN
E RECURSOS
DE OURENSE



	Título	A partir de	Que traballamos?
1	MORADA MALDITA	7 anos	Xeometría, resolución de problemas, cálculo, control inhibitorio e percepción visual
2	CÓDIGO SECRETO 13+4	8 anos	Operacións matemáticas combinadas (sumas, restas, multiplicación, divisións)
3	CONNECTO	8 anos	Razoamento lóxico, percepción visual, pensamento computacional, abstracción, pensamento lóxico matemático
4	EL REY DE LOS DADOS	8 anos	Resolución de problemas, toma de decisións, probabilidade e estadística, cálculo
5	LUCKY NUMBERS	8 anos	Resolución de problemas, toma de decisións, series numéricas ascendentes
6	DR EUREKA	8 anos	Pensamento lóxico matemático, planificación
7	DIVERSIÓN CON ANIMALES	8 anos	Coñecemento do medio, datos científicos
8	PICK-A-PERRO	8 anos	Pensamento computacional, recoñecemento de patróns, secuenciación, percepción visual
9	UNÁNIMO	8 anos	Campos semánticos, vocabulario, asociación de conceptos
10	SUPER MEGA LUCKY BOX	8 anos	Cálculo, estratexia, planificación, resolución de problemas
11	PELUSAS	8 anos	Toma de decisións, estadística, probabilidade, cálculo
12	CABANGA	8 anos	Pensamento lóxico matemático, series numéricas, planificación
13	ALTO VOLTAJE	8 anos	Cálculo mental rápido, sumas e restas
14	OPERACIÓN DINAMITA	7 anos	Cálculo mental rápido, multiplicacións
15	ISLA CALAVERA	8 anos	Probabilidade e estadística, toma de decisións, cálculo de centenas e millares
16	RAPTOR RACER	7 anos	Pensamento computacional, planificación, estratexia, roles ocultos
17	SLAPZI	6 anos	Xeometría, resolución de problemas
18	FANTASMA BLITZ	8 anos	Recoñecemento de patróns, pensamento computacional
19	SMART 10 FAMILIAR	7 anos	Conceptos básicos de ciencias naturais, ciencias sociais, matemáticas, lingua, entre outros