

TIC-TAC-TOE PARA LA MATEMÁTICA

Tic-Tac-Toe para la Matemática está basado en el popular juego del Tic-Tac-Toe que consiste en lograr marcar por un mismo jugador tres casillas consecutivas de un tablero de nueve escaques. Conocido también en algunos países latinoamericanos como el juego del **gato**, del **ta-te-ti** , del **tres en raya** o de la **vieja** .

Este juego potencia el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 11 a 17 años del nivel medio, posee cuatro niveles de complejidad y puede desarrollarse entre dos jugadores o contra la computadora.

TIPO DE PRODUCTO: JUEGO

SECUENCIA DE PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN:

A los jugadores se les presentan nueve figuras que representan operaciones matemáticas, figuras o fórmulas, así como en una zona aparte nueve tarjetas con elementos asociados a esas operaciones, figuras o fórmulas y cada jugador en su turno debe asociar o enlazar la casilla con la tarjeta que le corresponde, buscando una estrategia que le permita ocupar tres casillas consecutivas, evitando que su oponente lo logre antes.

SUBSISTEMA DE ENSEÑANZA: General

NIVEL: Secundaria y Preuniversitario.

GRADO DE ESCOLARIDAD: 7mo a 12mo.

ASIGNATURAS CON QUE SE VINCULA: Matemática

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:

- Microprocesador 486, 33 Mhz Memoria RAM: 4 Mb Espacio en HD: 1 Mb Resolución: 640x480 Profundidad de color: 256 colores Tarjeta de sonido: No Lector de CD-ROM: No
- Mouse: Sí

REQUERIMIENTOS DESEABLES:

- Microprocesador 486, 33 Mhz Memoria RAM: 4 Mb Espacio en HD: 1 Mb Resolución: 640x480 Profundidad de color: 256 colores Tarjeta de sonido: No Lector de CD-ROM: No
- Mouse: Sí

CARACTERÍSTICAS MULTIMEDIA: Algunas animaciones sencillas, decenas de imágenes fijas y el texto imprescindible de cualquier aplicación (**No es un producto multimedia**)

PLATAFORMA DE TRABAJO: Windows 3.1 y Windows 9x

SOPORTE DE ALMACENAMIENTO: Discos de 3 ½

CANTIDAD: 1

TRABAJO EN RED: No

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN UTILIZADO: Visual Basic v 3.0