

2a.
Edición

8wonders®
Mathepotamia®

Sistema lúdico para el dominio de las matemáticas

¡Un mundo mágico donde nacen los magos de las matemáticas!

ES Español

Cómo funciona Mathepotamia

Mathepotamia transforma las matemáticas en una aventura con 7 modos de juego y 4 niveles de dificultad, con tarjetas educativas de Mathepotamia que contienen 440 ejercicios y desafíos adicionales de dos dados de 12 caras. La progresión paso a paso ayuda a los niños a ganar confianza en suma, resta, multiplicación y división, manteniendo el aprendizaje libre de frustraciones.

Las reglas sencillas facilitan empezar, mientras que los elementos de juego animan a los niños a mantenerse interesados y disfrutar del proceso. Un elemento aleatorio en el Modo clásico garantiza que todos los jugadores, independientemente de su nivel de habilidad, tengan una oportunidad justa de mejorar y ganar. Los múltiples modos y niveles de dificultad flexibles permiten que el juego crezca con el niño, convirtiéndolo en una inversión para el dominio matemático a largo plazo. El Modo educativo profundiza la comprensión a través del aprendizaje práctico, ayudando a los niños a entender conceptos matemáticos de manera duradera.

Guía rápida del modo clásico

Elige los mazos según la dificultad, mantenlos en cajas abiertas por arriba, y resuelve los ejercicios mientras mueves las fichas del juego según las tiradas del dado. Sigue las reglas de los campos especiales.

Uso del tablero de juego

El tablero de juego Mathepotamia es de doble cara, diseñado para soportar tanto los modos de juego como el Modo educativo:

- Cara frontal (lado de la cuadrícula numérica): Presenta una cuadrícula de 10×10 con números del 1 al 100. Este lado se utiliza en la mayoría de los juegos para practicar ejercicios de suma, resta, multiplicación y división.
- Cara posterior (lado de la tabla de multiplicar): Muestra una tabla de multiplicar de 12×12 . Este lado proporciona apoyo visual para ejercicios de multiplicación y división en juegos específicos.

En el Modo educativo, los jugadores pueden usar el tablero de juego para visualizar físicamente y practicar operaciones matemáticas como suma, resta, multiplicación y división (consulta la sección de Modo educativo para más detalles).

En los modos de juego, el tablero sirve como el área principal de juego donde los jugadores mueven sus fichas mientras resuelven los ejercicios.

Uso de las tarjetas educativas

Todas las tarjetas educativas de Mathepotamia son de doble cara con ejercicios matemáticos en ambos lados y respuestas en la parte inferior de los lados opuestos. Las tarjetas están diseñadas tanto para el juego como para la práctica independiente, ayudando a desarrollar fluidez matemática a través del aprendizaje en movimiento.

Hay dos tipos de juegos:

- Juegos basados en tarjetas: Las tarjetas proporcionan ejercicios matemáticos y validan respuestas. En estos juegos, las tarjetas permanecen en la caja abierta por arriba para mantener los ejercicios ocultos hasta que se roban.
- Juegos basados en dados: Las tarjetas se utilizan como marcadores de puntuación y para establecer la duración del juego (por ejemplo, 55 tarjetas = 55 rondas). En estos juegos, la partida puede terminar según un número acordado de rondas o cuando se han usado todas las tarjetas seleccionadas.

Cada tarjeta está marcada en la parte superior con su nivel de dificultad a la izquierda y los juegos en los que se puede usar a la derecha. Todas las tarjetas se pueden usar en el **1** Modo de Juego Clásico.



Niveles de dificultad

Las tarjetas educativas de Mathepotamia están organizadas en cuatro mazos, cada uno representando un nivel distinto de dificultad:

- Suma y resta hasta 20.
- Suma y resta hasta 100, multiplicación y división hasta 20, y operaciones con decenas hasta 200.
- Suma y resta hasta 200, multiplicación y división hasta 12×12 , y operaciones con múltiplos de 5.
- Suma, resta, multiplicación y división hasta 1000.



Los mazos de juego pueden adaptarse seleccionando ejercicios específicos de un solo nivel (por ejemplo, centrándose solo en suma y resta hasta 10 del Nivel 1) o combinando ejercicios de múltiples niveles (por ejemplo, ejercicios de multiplicación y división de los Niveles 2 y 3). Esta flexibilidad permite una experiencia más personalizada basada en el nivel de habilidad o los objetivos de aprendizaje del jugador.

Ruta de aprendizaje recomendada

Mathepotamia ofrece un enfoque estructurado para desarrollar habilidades matemáticas esenciales, progresando desde operaciones básicas hasta resolución avanzada de problemas. Cada etapa en la ruta está diseñada para desarrollar habilidades progresivamente:

- Modo educativo: Introduce nuevos conceptos de manera guiada e interactiva.
- Tarjetas educativas: Refuerza habilidades en un entorno de práctica relajado e independiente.
- Modo clásico: Desafía a los jugadores a aplicar sus habilidades en un entorno gamificado.
- Partidas rápidas: Añade presión de tiempo y competencia para perfeccionar la velocidad y precisión en la resolución de problemas.

Esta progresión asegura una transición suave del entendimiento al dominio mientras se revisan y fortalecen habilidades anteriores.

1. Desarrollando habilidades de suma y resta

1.1. Introducción a la suma y resta hasta 10

Selecciona un subconjunto de ejercicios del mazo de nivel 1 (centrado en suma y resta hasta 10), luego progresa a través de *Modo educativo* → *Tarjetas educativas* → *Modo clásico* → *Suma y resta rápida (partida 3)*.

◊ Los jugadores desarrollan confianza en suma y resta básicas.

1.2. Ampliando a suma y resta hasta 20

Usa el mazo completo de nivel 1 para practicar ejercicios de suma y resta, progresando a través de *Modo educativo* → *Tarjetas educativas* → *Modo clásico* → *Suma rápida con dados (partida 2)* → *Suma y resta rápida (partida 3)*.

◊ Los jugadores desarrollan fluidez en aritmética simple.

1.3. Avanzando a suma y resta hasta 100

Selecciona ejercicios del mazo de nivel 2 (centrado en suma y resta hasta 100), y progresa a través de *Modo educativo* → *Tarjetas educativas* → *Modo clásico* → *Suma y resta rápida (partida 3)*.

◊ Los jugadores fortalecen su capacidad para trabajar con números más grandes.

2. Desarrollando habilidades de multiplicación y división

2.1. Introducción a la multiplicación y división hasta 20

Selecciona ejercicios del mazo de nivel 2 (centrado en multiplicación y división hasta 20), luego progresa a través de *Modo educativo* → *Tarjetas educativas* → *Modo clásico* → *Multiplicación rápida con ayuda visual (partida 4)*.

◊ Los jugadores construyen una base sólida en multiplicación y división.

2.2. Dominando la multiplicación y división hasta 12×12

Combina ejercicios de los mazos de nivel 2 y nivel 3 (cubriendo multiplicación y división hasta 12×12), luego progresa a través de *Modo educativo* → *Tarjetas educativas* → *Modo clásico* → *Multiplicación rápida con ayuda visual (partida 4)* → *Multiplicación aleatoria (partida 5)* → *Multiplicación rápida sin ayuda visual (partida 6)* → *Multiplicación aleatoria sin ayuda visual (partida 7)*.

◊ Los jugadores desarrollan recordación rápida de hechos de multiplicación y división.

3. Dominando operaciones avanzadas

3.1. Operaciones hasta 1000

Usa el mazo de nivel 4 para practicar ejercicios avanzados, progresando a través de *Tarjetas educativas* → *Modo clásico*.

◊ Los jugadores se vuelven competentes en el manejo de aritmética compleja.



Los jugadores con conocimiento previo de habilidades fundamentales pueden comenzar desde cualquier punto en la ruta de aprendizaje donde se sientan seguros. Por ejemplo, podrían comenzar con suma y resta hasta 100 o ejercicios de multiplicación y división, saltándose pasos anteriores según corresponda. Si no sabes por dónde empezar, el *Mathepotamia Questbook: The Gateway of Wonders* - un cuaderno de ejercicios gratuito diseñado como una emocionante búsqueda - ayuda a evaluar las habilidades de tu peque sin que ellos lo noten. Puedes encontrar el enlace de descarga en la sección de *Recursos adicionales*.

Modos de juego

1 Modo clásico

Lado del tablero	Frontal (lado de la cuadrícula numérica)
Componentes	Tarjetas (nivel seleccionado), 1 dado, fichas de juego
Enfoque	Suma, resta, multiplicación y división (complejidad basada en el nivel de dificultad seleccionado)

Cómo jugar

1. Los jugadores colocan sus fichas en el 0 al inicio del juego.
2. En su turno, los jugadores sacan una tarjeta de la caja del nivel seleccionado e intentan resolver el ejercicio mostrado en la tarjeta.
3. La respuesta debe darse en voz alta. Los jugadores pueden verificar la exactitud de su respuesta mirando la parte inferior del otro lado de la tarjeta.
4. Si la respuesta es correcta, el jugador tira 1 dado y mueve su ficha hacia adelante en el tablero según el número mostrado en el dado. Las tarjetas jugadas deben colocarse en una pila separada.
5. El primer jugador en alcanzar o superar 100 (100+) gana. Si todas las tarjetas de la caja se han jugado y aún no se ha alcanzado la meta de 100, baraja las tarjetas jugadas, devuélvelas a la caja y resuelve los ejercicios del otro lado de las tarjetas.



Los jugadores de diferentes niveles pueden jugar juntos usando mazos de tarjetas separados, haciendo que el juego sea adaptable para entornos familiares o grupales con diversos niveles de habilidad, como niños de diferentes edades o adultos. Para jugadores muy jóvenes, los ejercicios de Nivel 1 pueden limitarse aún más a problemas hasta 10. Para un juego más corto, los jugadores pueden acordar una meta como 30, 50 o 70, según su preferencia.

Campos especiales

Los jugadores encontrarán casillas trampa y de bonificación en el camino.



Dragón de hielo. Congela a un oponente durante un turno.



Dragón de fuego. Mueve a un oponente 3 pasos hacia atrás.



Escudo. Protege al jugador de los Dragones de hielo y fuego.



Puente. Avanza hasta 5 espacios.



Laberinto. Retrocede 3 pasos.



Pantano. Salta un turno.

Si un jugador cae en un campo especial durante su turno, o es movido allí por un oponente, debe seguir inmediatamente las reglas del campo. Estas reglas añaden profundidad estratégica al juego, haciéndolo más atractivo para los jugadores. Por ejemplo, si un jugador es movido al Dragón de fuego por un oponente, debe mover a ese u otro oponente 3 pasos hacia atrás.

Los campos especiales son exclusivos de este modo de juego y no se aplican en otros modos.

Modo de juego en equipo

- Forma 2 equipos de 2 jugadores cada uno.
- Los miembros del equipo no pueden darse pistas/respuestas entre sí.
- El equipo gana cuando ambos jugadores llegan a 100.

2 Suma rápida con dados

Lado del tablero	Frontal (lado de la cuadrícula numérica)
Componentes	2 dados, tarjetas (para puntuación y seguimiento de rondas), fichas de juego
Enfoque	Suma básica con resultados hasta 24

Este modo de juego es ideal para jugadores muy jóvenes que están comenzando a aprender matemáticas. Un participante más experimentado puede ayudar como guía, validando las respuestas.

Cómo jugar

1. En su turno, los jugadores tiran dos dados y suman los números obtenidos para encontrar el resultado.
2. El primer jugador en colocar su ficha en la casilla con el resultado correcto y anunciarlo en voz alta gana la ronda y toma una tarjeta para registrar puntos.
3. El jugador con más tarjetas al final gana.

3 Suma y resta rápida

Lado del tablero	Frontal (lado de la cuadrícula numérica)
Componentes	Tarjetas (problemas de suma y resta), fichas de juego
Enfoque	Suma y resta hasta 100 con presión de tiempo

Este modo de juego está diseñado para fortalecer las habilidades de cálculo mental en suma y resta bajo presión de tiempo. Anima a los jugadores a procesar números rápidamente y tomar decisiones mientras compiten contra otros.

Cómo jugar

1. En su turno, los jugadores sacan una tarjeta y resuelven el problema de suma/resta.
2. El primer jugador en colocar su ficha en la casilla con el resultado correcto y anunciarlo en voz alta gana la ronda y toma la tarjeta.
3. El jugador con más tarjetas al final gana.

4 Multiplicación y división rápida

Lado del tablero	Posterior (lado de la tabla de multiplicar)
Componentes	Tarjetas (problemas de multiplicación y división), fichas de juego
Enfoque	Multiplicación y división básica con apoyo visual

Este modo de juego está diseñado para introducir a los jugadores en ejercicios de multiplicación y división con apoyo visual de la tabla de multiplicar. Ayuda a los jugadores a desarrollar confianza y precisión en la resolución de problemas básicos de multiplicación y división.

Cómo jugar

1. En su turno, los jugadores sacan una tarjeta y resuelven el problema de multiplicación o división.
2. El primer jugador en colocar su ficha en la casilla con el resultado correcto en la tabla de multiplicar y anunciarlo en voz alta gana la ronda y toma la tarjeta.
3. El jugador con más tarjetas al final gana.

5 Multiplicación rápida con dados

Lado del tablero	Posterior (lado de la tabla de multiplicar)
Componentes	2 dados, tarjetas (para puntuación y seguimiento de rondas), fichas de juego
Enfoque	Multiplicación dinámica dentro del rango de 12×12

Este modo de juego está diseñado para entrenar a los jugadores en la resolución de problemas de multiplicación aleatorios con la ayuda de indicaciones visuales de la tabla de multiplicar. Enfatiza la precisión y la velocidad mientras introduce la resolución dinámica de problemas mediante tiradas de dados.

Cómo jugar

1. En su turno, los jugadores tiran dos dados y multiplican los números obtenidos para encontrar el resultado.
2. El primer jugador en colocar su ficha en la intersección de los dos números obtenidos y anunciar el resultado correcto en voz alta gana la ronda y toma una tarjeta para registrar puntos.
3. El jugador con más tarjetas al final gana.

6 Multiplicación y división rápida avanzada

Lado del tablero	Frontal (lado de la cuadrícula numérica)
Componentes	Tarjetas (problemas de multiplicación y división), fichas de juego
Enfoque	Multiplicación y división mental sin ayudas visuales

Este modo de juego está diseñado para desafiar a los jugadores con problemas de multiplicación y división sin ayudas visuales. Fortalece las habilidades de cálculo mental y prepara a los jugadores para tareas aritméticas avanzadas.

Cómo jugar

1. En su turno, los jugadores sacan una tarjeta y resuelven el problema de multiplicación/división.
2. El primer jugador en colocar su ficha en la casilla con el resultado correcto y anunciar la respuesta en voz alta gana la ronda y toma la tarjeta.
3. El jugador con más tarjetas al final gana.


7 Multiplicación rápida avanzada con dados

Lado del tablero	Frontal (lado de la cuadrícula numérica)
Componentes	2 dados, tarjetas (para puntuación y seguimiento de rondas), fichas de juego
Enfoque	Multiplicación mental avanzada con problemas aleatorios

Este modo de juego está diseñado para entrenar a los jugadores en recordar rápidamente resultados de multiplicación de memoria. Se centra en la velocidad y agilidad mental, ofreciendo un paso final en el dominio de las habilidades de multiplicación desarrolladas en juegos anteriores.

Cómo jugar

1. En su turno, los jugadores tiran dos dados y multiplican los números obtenidos para encontrar el resultado.
2. El primer jugador en colocar su ficha en la casilla con el resultado correcto y anunciar la respuesta en voz alta gana la ronda y toma una tarjeta para registrar puntos. Si el resultado es 100 o mayor, el jugador coloca su ficha en el 100.
3. El jugador con más tarjetas al final gana.

 Los números primos están resaltados en azul en el tablero frontal para ayudar a los jugadores a reconocer números que solo pueden formarse multiplicando 1 por sí mismos. En los modos de juego 6 y 7, esta ayuda visual permite a los jugadores identificar rápidamente números que son menos comunes como resultados de multiplicación, facilitando encontrar respuestas correctas.

Modo educativo

Este modo te ayuda a entender las operaciones matemáticas moviendo físicamente las fichas en el tablero. La suma y la resta se practican en la cara frontal del tablero, y la multiplicación y la división en la cara posterior. Encuentra ejemplos ilustrados al final del manual. Aquí te mostramos cómo usarlo para cada operación:

Suma

Para resolver una suma, pon la ficha en el número de inicio. Muévela hacia abajo en filas para sumar decenas y a la derecha para sumar unidades.

Por ejemplo, para resolver $58 + 28$: empieza en 58, baja 2 filas (+20) hasta 78, luego avanza 8 pasos a la derecha para encontrar el resultado: 86.

Resta

Para resolver una resta, empieza por el número más grande. Sube la ficha en filas para restar decenas y muévela a la izquierda para restar unidades.

Por ejemplo, para resolver $55 - 39$: empieza en 55, sube 3 filas (-30) hasta 25, luego haz 9 pasos a la izquierda para encontrar el resultado: 16.

Multiplicación


Para resolver una multiplicación, pon una ficha en el primer número en la columna izquierda y otra en el segundo número en la fila superior. Muévelas una hacia la otra hasta que se encuentren.

Por ejemplo, para resolver 6×7 : pon las fichas en 6 (izquierda) y 7 (arriba), y muévelas una hacia la otra para encontrar el producto: 42.

División

Para resolver una división, coloca la ficha en el divisor en la columna izquierda. Muévela hacia la derecha hasta el dividendo, y luego sube para encontrar el resultado.

Por ejemplo, para resolver $81 \div 9$: empieza en 9 (izquierda), muévete a la derecha hasta 81, luego sube para encontrar el resultado: 9.

 También puedes usar las tarjetas educativas de Mathepotamia del nivel que elijas para practicar problemas específicos. No es obligatorio, pero puede ayudarte a estructurar mejor el aprendizaje.

Recursos adicionales

Mathepotamia Questbook: The Gateway of Wonders

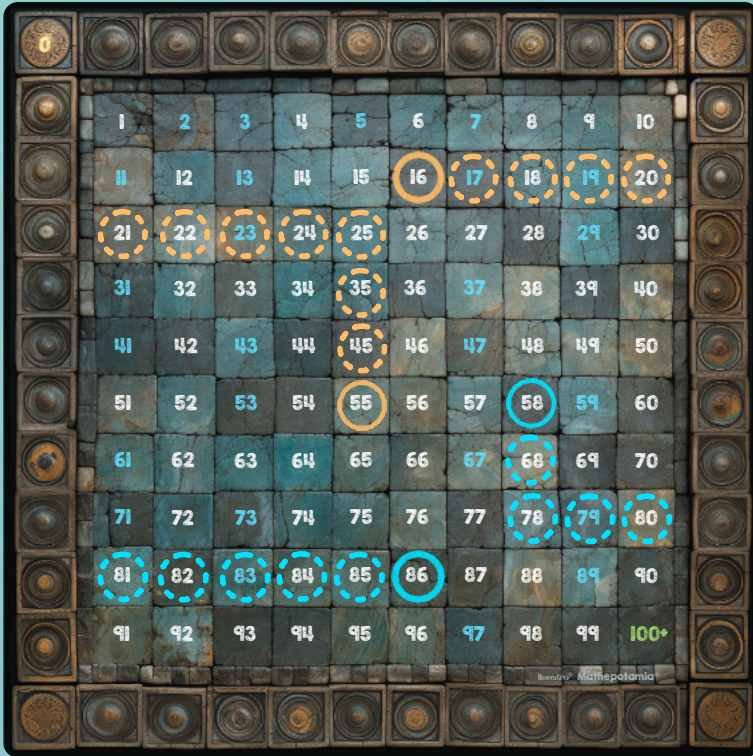
¡Una forma divertida y mágica de evaluar las habilidades matemáticas de tu hijo sin que se dé cuenta — todo a través de una emocionante aventura! Descárgalo gratis (en inglés o alemán) desde www.mathepotamia.com/quest o escanea el código QR.



¿Buscas videotutoriales, actualizaciones del manual o más idiomas?

Visita www.mathepotamia.com/manuals.

¡Te deseamos un emocionante viaje a través de Mathepotamia - donde los números se convierten en aventuras, los desafíos construyen confianza y el aprendizaje se siente como magia!



$$58 + 28 = ?$$

58 ↓ 2 → 8 >> 86

$$55 - 39 = ?$$

55 ↑ 3 ← 9 >> 16



$$6 * 7 = ?$$

6 →, 7 ↓ >> 42

$$81 : 9 = ?$$

9 → 81 ↑ >> 9

ES

¡Únete al Club de Héroes de Mathepotamia!

¿Todavía estás esperando ese momento en que las matemáticas finalmente “hacen clic” para tu hijo o hija?

Ya sea una chispa, un avance o simplemente un pequeño paso adelante — tu historia importa.

Compartir tu historia puede ayudarte a ver todo lo que has logrado— y hacer que otras familias sepan que no están solas.

Únete a nuestro exclusivo Club de Héroes y comparte lo que has vivido hasta ahora.

Cada mes, algunas familias reciben recompensas especiales — es nuestra forma de dar las gracias.

Escanea el código QR de abajo o visita:
www.mathepotamia.com/heroes

EN

Join the Mathepotamia Heroes Club!

Are you still waiting for that moment when math finally “clicks” for your child?

Whether it’s a spark, a breakthrough, or just a small step forward — your story matters.

Sharing your story can help you see how far you’ve come — and let other families know they’re not alone.

Join our exclusive Heroes Club and share what you’ve experienced so far.

Each month, a few families receive special rewards — just our way of saying thanks.

Scan the QR code below or visit:
www.mathepotamia.com/heroes



8wonders® **Mathepotamia**®

© 2025 8wonders GmbH. All rights reserved.

Langhansstraße 28
13086 Berlin
Germany

www.mathepotamia.com

info@mathepotamia.com



1 - 4



30'



5+