



FICHA PEDAGÓGICA

ANIMALEA

NIVEL EDUCATIVO: 1º Y 2º CICLO DE PRIMARIA

NÚMERO DE JUGADORES: 2 A 4 JUGADORES

EDAD: +6



Inteligencias Múltiples

Lógico-matemática: mejora los procesos de organización, agilidad mental, planificación y gestión.

Visual-espacial: desarrolla la percepción visual, así como la rapidez visual, concentración y memoria.

Intrapersonal: nos ayuda a gestionar nuestros impulsos y mejora la tolerancia a la frustración.

Interpersonal: nos permite relacionarnos con los demás y favorece la gestión de nuestras habilidades sociales ya que permite desarrollar la empatía y colaborar con el resto de participantes.

Naturalista: pone al alcance de los jugadores elementos y formas del medio ambiente.

Competencias

Matemática: vinculada a la planificación y estrategia.

Aprender a aprender: dado que cada jugada obtiene una consecuencia, favoreciendo un feed-back y pudiendo mejorar la jugada y estrategia conforme se desarrolla la partida.

Iniciativa y espíritu emprendedor: dada la organización, estrategia y toma de decisiones acertadas.



FICHA PEDAGÓGICA

Social y cívica: respetando las jugadas de los demás las cuáles en ocasiones pueden perjudicar nuestro objetivo, a la vez que desarrolla la tolerancia a la frustración.

Capacidades y habilidades o destrezas:

ATENCIÓN
VISORECEPCIÓN
ORGANIZACIÓN ESPACIAL
RAZONAMIENTO
ESTRATEGIA
AGILIDAD MENTAL
RAPIDEZ VISUAL
CONCENTRACIÓN

Jugabilidad en el aula

Muy útil para trabajar los siguientes contenidos curriculares:

VOCABULARIO
CONCEPTOS EDUCATIVOS
GRAMÁTICA

Aptitud para alumnos con NEE

Es de utilidad para cualquier necesidad educativa especial. Útil en la mejora de procesos atencionales y memoria. Permite gestionar la impulsividad además de desarrollar la capacidad de concentración y planificación.