

BANANAGRAMS



NIVEL EDUCATIVO: 2º y 3º CICLO DE PRIMARIA

NÚMERO DE JUGADORES: DE 1 A 8 JUGADORES

EDAD: +7

Inteligencias Múltiples

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

• **Intrapersonal:** nos ayuda a gestionar nuestros impulsos así como 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.

• **Visual-espacial:** desarrolla la estructura espacial así como la agilidad visual.

• **Lingüística:** ejercitando vocabulario, expresión escrita, gramática y ortografía.

Competencias

• **Matemática:** vinculada a la planificación y estrategia.

• **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** dada la organización, estrategia y toma de decisiones acertadas.

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

• **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.

Capacidades y habilidades o destrezas:

ATENCIÓN

VISO-RECEPCIÓN

ORGANIZACIÓN ESPACIAL

RAZONAMIENTO

ESTRATEGIA

AGILIDAD MENTAL

VOCABULARIO Y EXPRESIÓN LINGÜÍSTICA

Aptitud para alumnos con NEE

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

Jugabilidad en el aula

Muy útil para trabajar los siguientes contenidos curriculares: vocabulario, conceptos educativo, gramática...