

CUBI MAG

NIVEL EDUCATIVO:
A PARTIR DEL 1^{ER} CICLO DE PRIMARIA

NÚMERO DE JUGADORES: 1

EDAD: +6



Inteligencias Múltiples

‣ **Lógico-matemática:** vinculada a la estrategia de juego, mejorando los procesos de organización, agilidad mental y planificación.

‣ **Intrapersonal:** es una de las inteligencias que mejor desarrolla, ya que el hecho de proponer un reto constante favorece la motivación y consecución de objetivos personales, desarrollando así una correcta autoestima. Al mismo

tiempo, ayuda a la gestión de la frustración y trabaja la constancia y el “no abandono” tras un fracaso inicial.

‣ **Visual-espacial:** permitiendo la creación y visualización de objetos tridimensionales. Desarrolla la percepción y memoria visual, así como la coordinación óculo-manual.

Competencias

Matemática: siendo el objetivo fundamental del juego la recreación de formas tridimensionales.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: generando la posibilidad de actuar de forma creativa e imaginativa, provocando iniciativa, interés y proactividad.

Aprender a aprender: permite realizar estrategias de juego y supervisar las mismas autoevaluando el resultado. Favorece la motivación por conseguir el reto y pasar a uno nuevo con mayor dificultad. Puesto que el juego es para un jugador, éste se siente como el único protagonista de los logros conseguidos, aportándoles auto-eficacia y confianza en sí mismo, dándole valor a sus propias capacidades.

Capacidades y habilidades o destrezas:

ATENCIÓN

MEMORIA

RAZONAMIENTO

FLEXIBILIDAD COGNITIVA

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

PENSAMIENTO DIVERGENTE

ESTRATEGIA

AUTOCONCIENCIA

CREATIVIDAD

INHIBICIÓN Y GESTIÓN DE LA CONDUCTA

METACOGNICIÓN