

# PALABREA

**NIVEL EDUCATIVO:** 2º CICLO DE PRIMARIA

**NÚMERO DE JUGADORES:** DE 2 A 5 JUGADORES

**EDAD:** +6



## Inteligencias Múltiples

• **Intrapersonal:** nos ayuda a gestionar nuestros impulsos, mejora la tolerancia a la frustración y el conocimiento propio.

• **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.

• **Lingüística:** ejercita el lenguaje verbal, oral y saber comunicarnos.

## Competencias

• **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** dada la toma de decisiones acertadas, la creatividad y la asunción de riesgos.

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

• **Social y cívica:** respetando las jugadas de los demás. Promueve la empatía y el espíritu cooperativo a la vez que desarrolla la tolerancia y estimula el interés en la resolución de los problemas.

## Capacidades y habilidades o destrezas:

### HABILIDADES COMUNICATIVAS

ATENCIÓN

PERCEPCIÓN

MEMORIA

### VELOCIDAD DE PROCESO COGNITIVO

RAZONAMIENTO

CONCENTRACIÓN

LENGUAJE

EMPATÍA

ASERTIVIDAD

AUTORREGULACIÓN

AUTOMOTIVACIÓN

AUTOCONOCIMIENTO

## Jugabilidad en el aula

Muy útil para trabajar los siguientes contenidos curriculares:

VOCABULARIO

CONCEPTOS EDUCATIVOS

GRAMÁTICA

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS

## Aptitud para alumnos con NEE

Es de utilidad para cualquier necesidad educativa especial. Útil en la mejora de procesos atencionales y memoria.

En casos de alumnos con dificultad de comunicación verbal, puede realizar la actividad por escrito, estimulando la gramática y la expresión escrita.