



FICHA PEDAGÓGICA

PILLADO

NIVEL EDUCATIVO: A PARTIR DE 1º CICLO DE PRIMARIA

NÚMERO DE JUGADORES: 2 A 4 JUGADORES

EDAD: +5



Inteligencias Múltiples

Lógico-matemática: vinculada a la estrategia de juego, mejorando los procesos de organización, agilidad mental, planificación y realización de hipótesis, así como el descarte y resolución de problemas.

intrapersonal: en cuanto a la consecución de objetivos. También se ponen de manifiesto fortalezas y debilidades del individuo frente al trabajo cooperativo con el resto de jugadores. Regula la gestión de impulsos y ayuda al manejo de la tolerancia a la frustración.

Interpersonal: es un juego cooperativo, y como tal, favorece el trabajo en equipo, ayuda a consensuar objetivos comunes, desarrolla la habilidad para resolver conflictos, y permite aparezcan la empatía y asertividad en los jugadores durante la partida.

Visual-espacial: gracias al descarte de sospechosos a través de las pistas conseguidas, desarrolla la rapidez visual, así como la concentración y memoria visual.

Competencias

Matemática: el objetivo del juego es descubrir al "ladrón de la tarta" a través del descarte por pistas, así como por la planificación y estrategia en o bien descubrir sospechosos, o bien descubrir nuevas pistas. Al mismo tiempo favorece la toma de decisiones basadas en pruebas y argumentos, la resolución de problemas y cálculo mental.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: el juego requiere del diseño de una estrategia-plan, favoreciendo la capacidad de planificación y análisis.



FICHA PEDAGÓGICA

ocial y cívica: es un juego cooperativo, por lo que desarrolla la tolerancia, el respeto, el trabajo en equipo, la escucha de todas las opiniones así como el consenso en el desarrollo de la estrategia de juego.

Aprender a aprender: permite realizar estrategias de juego y supervisar las mismas autoevaluando el resultado. Al mismo tiempo, cada jugada tiene una consecuencia inmediata, favoreciendo un feed-back individual y grupal, pudiendo hacer un replanteamiento de la estrategia de juego (sospechosos o pistas).

Capacidades y habilidades o destrezas:

ATENCIÓN
MEMORIA
RAZONAMIENTO
FLEXIBILIDAD COGNITIVA
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
ANTICIPACIÓN Y PLANIFICACIÓN
PENSAMIENTO DIVERGENTE
ESTRATEGI

El juego es ideal para favorecer el aprendizaje cooperativo. Se puede utilizar en in nidad de contextos, incluso como recurso de aprendizaje de contenido académico, siendo susceptible de ser utilizado como complemento o elemento central de un proyecto educativo en un primer ciclo de primaria.