



FICHA PEDAGÓGICA

TRIPOLO

NIVEL EDUCATIVO: A PARTIR DE 1º CICLO DE PRIMARIA

NÚMERO DE JUGADORES: 2 A 4 JUGADORES

EDAD: +6



Inteligencias Múltiples

Lógico-matemática: mejora y desarrolla los procesos de categorización, clasificación y deducción. Al mismo tiempo pone de manifiesto la estrategia de juego, agilidad mental y planificación.

Intrapersonal: mejorando la tolerancia a la frustración y gestión de impulsos, facilitando así la capacidad de autodisciplina.

Interpersonal: nos permite la relación con los demás jugadores, favoreciendo la gestión de habilidades sociales propias y del resto de participantes, tales como asertividad y resolución de conflictos.

Visual-espacial: trabaja la sensibilidad al color, el espacio y diferentes objetos-formas, y las relaciones entre ellos, incluyendo la capacidad de llevar a cabo ideas-movimientos visuales o espaciales. Al mismo tiempo desarrolla percepción y rapidez visuales, concentración y memoria.

Lingüística: vinculada al reconocimiento de letras iguales.

Cinético-corporal: al requerir de rapidez de movimiento y coordinación óculo-manual.

Competencias

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: implica habilidades necesarias para convertir ideas en actos, generando la posibilidad de actuar de forma creativa e imaginativa, provocando iniciativa, interés y proactividad, y desarrollando la capacidad de asumir riesgos. Implica capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas.



FICHA PEDAGÓGICA

Social y cívica: desarrolla la tolerancia, el respeto y la resolución de conflictos.

Aprender a aprender: permite realizar estrategias de juego y supervisar las mismas autoevaluando el resultado. Favorece la motivación por ser el más rápido en conseguir el objetivo trabajando de modo individual, provocando percepción de auto-eficacia y auto-confianza.

Capacidades y habilidades o destrezas:

ATENCIÓN ALTERNA Y SOSTENIDA
MEMORIA
DISCRIMINACIÓN VISUAL
RELACIONES VISO-ESPACIALES
MOVIMIENTOS SACÁDICOS
VISIÓN FOCAL Y PERIFÉRICA
CÁLCULO MENTAL
CONCENTRACIÓN

Jugabilidad en el aula

Muy útil para trabajar los siguientes contenidos curriculares:

VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO
CONCEPTOS EDUCATIVOS
CONTROL INHIBITORIO
CONCENTRACIÓN

Aptitud para alumnos con NEE

TRIPOLO es el juego perfecto para el desarrollo de la agilidad y memoria visuales, así como la concentración y coordinación óculo-manual. Por su corto tiempo de partida puede usarse como complemento académico entre asignaturas-clases.

Contiene un importante componente competitivo, lo que aporta a los jugadores del desarrollo de la motivación interna y autoconfianza tras el logro de objetivos.

Al desarrollar la concentración, atención y memoria, es un recurso muy útil para utilizar en 3ª edad y pacientes con Alzheimer.