

# BLOOM

**NIVEL EDUCATIVO:** 2º y 3º CICLO DE PRIMARIA

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

**EDAD:** +8



## Inteligencias Múltiples

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

⌘ **Visual-espacial:** desarrolla la percepción visual, así como la rapidez visual, concentración y memoria.

⌘ **Intrapersonal:** nos ayuda a gestionar nuestros impulsos y 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.

## Competencias

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

**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.

**Iniciativa y espíritu emprendedor:** dada la organización, estrategia y toma de decisiones acertadas.

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

## Capacidades y habilidades o destrezas:

ATENCIÓN

RAZONAMIENTO

CAPACIDAD DE ASOCIACIÓN

MOTIVACIÓN Y FIJACIÓN DE METAS

FLEXIBILIDAD COGNITIVA

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

VISUALIZACIÓN ESPACIAL

ANTICIPACIÓN Y PLANIFICACIÓN

AUTOCONOCIMIENTO

SIMBOLIZACIÓN E INTERPRETACIÓN

RESPECTO Y PACIENCIA

ESTRATEGIA

## Aptitud para alumnos con NEE

### Diversidad intelectual

El docente anticipará la actividad y su duración. Realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego, asegurándose que todo el alumnado lo ha comprendido.

El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.

Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con el reto de cada dado y además unas pequeñas nociones de los contenidos del tema.

Recitando por parte del docente y del alumnado del grupo las preguntas o retos trabajados en voz alta para facilitar su escucha.

Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado