

# CARRERA DE LETRAS

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

**NÚMERO DE JUGADORES:** DE 2 A 8 JUGADORES

**EDAD:** +7



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

## Competencias

**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:

### HABILIDADES COMUNICATIVAS

ATENCIÓN

MEMORIA

RAZONAMIENTO

CONCENTRACIÓN

LENGUAJE

RAPIDEZ VISUAL

AUTOCONOCIMIENTO

AUTORREGULACIÓN

AUTOMOTIVACIÓN

VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO

## Jugabilidad en el aula

Muy útil para trabajar los siguientes contenidos curriculares:

VOCABULARIO

CONCEPTOS EDUCATIVOS

GRAMÁTICA

HABILIDADES LINGÜÍSTICA

## Aptitud para alumnos con NEE

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. Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa un listado con las palabras que han sido prohibidas.