

# SOSPECHOSOS INUSUALES

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

**NÚMERO DE JUGADORES:** DE 3 A 16 JUGADORES

**EDAD:** +10



## 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

**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

FIJACIÓN DE METAS

FLEXIBILIDAD COGNITIVA

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

VISUALIZACIÓN ESPACIAL

LENGUAJE

AUTOCONOCIMIENTO

ESCUCHA ACTIVA

RESPECTO

EMPATÍA

## Jugabilidad en el aula

Muy útil para trabajar los siguientes contenidos curriculares:

VOCABULARIO

CONCEPTOS EDUCATIVOS

EDUCACIÓN EMOCIONAL

...

## Aptitud para alumnos con NEE

Es de utilidad para cualquier necesidad educativa especial. Útil en la mejora de procesos atencionales, memoria y emocionales. Permite gestionar la impulsividad además de desarrollar la capacidad de concentración y planificación.