

CUBIMAG

1 N° jugadores: 1

+6 Nivel educativo: 1° y 2° de Ciclo de Primaria y E.S.O

FICHA PEDAGÓGICA

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

COMPETENCIAS

CAPACIDADES, HABILIDADES O DESTREZAS





1

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

1

LÓGICO - MATEMÁTICA

Vinculada a la estrategia de juego, mejorando los procesos de organización, agilidad mental y planificación

INTRAPERSONAL

Es una de las inteligencias que mejor desarrolla, ya que el hecho de proponer un reto constante favorece la motivación y consecución de objetivos personales, desarrollando así una correcta autoestima. Al mismo tiempo, ayuda a la gestión de la frustración y trabaja la constancia y el "no abandono" tras un fracaso inicial.

2

3

VISUAL - ESPACIAL

Permitiendo la creación y visualización de objetos tridimensionales. Desarrolla la percepción y memoria visual, así como la coordinación óculo-manual.





2 COMPETENCIAS

MATEMÁTICA:

Siendo el objetivo fundamental del juego la recreación de formas tridimensionales.



SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR:

Generando la posibilidad de actuar de forma creativa e imaginativa, provocando iniciativa, interés y proactividad.

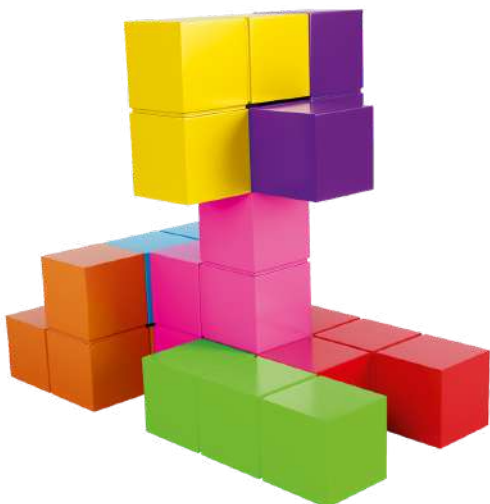


APRENDER A APRENDER:

Permite realizar estrategias de juego y supervisar las mismas autoevaluando el resultado.

Favorece la motivación por conseguir el reto y pasar a uno nuevo con mayor dificultad.

Puesto que el juego es para un jugador, éste se siente como el único protagonista de los logros conseguidos, aportándoles auto-eficacia y confianza en sí mismo, dándole valor a sus propias capacidades.





3 CAPACIDADES Y HABILIDADES O DESTREZAS



ATENCIÓN



MEMORIA



RAZONAMIENTO



FLEXIBILIDAD COGNITIVA



PENSAMIENTO DIVERGENTE



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



INHIBICIÓN Y GESTIÓN DE LA CONDUCTA



METACOGNICIÓN



ESTRATEGIA



CREATIVIDAD



AUTOCONCIENCIA

