










Fantasma Blitz



Co-funded by the European Union

<p>Competencia clave: <i>Matemática, ciencia, tecnología e ingeniería, Aprender a aprender</i></p> <p>Habilidades blandas: <i>Autocontrol, capacidad de deducción, pensamiento abstracto, resiliencia</i></p>	<p>Editorial</p> <p>Recomendación</p>	 2 - 8 3 - 5	 20 min 00 min	 8+ 1º - 6º
<p>Variantes y/o pasos</p>				
<ul style="list-style-type: none"> ★ Sugerimos comenzar explicando el nombre de los objetos y su color. Luego clasifica las cartas como fáciles o difíciles. En una tarjeta fácil un objeto está bien representado en forma y color. En las cartas difíciles ningún objeto está bien representado ni en forma ni en color. ★ Para evitar la frustración de los niños que no son lo suficientemente rápidos y ayudarles a entender mejor el juego, puedes empezar por turnos en lugar de competir. En este caso los demás jugadores deberán comprobar si la decisión fue buena. ★ Cuando juegas en el modo de competición, como variación, puedes hacer que el estudiante que ganó voltee la siguiente carta y no juegue esa ronda, y así sucesivamente. Además, como opción avanzada, puedes hacer que los alumnos roben cartas imposibles. Otra variación puede ser crear una plantilla con los objetos para que todos los alumnos puedan jugar al mismo tiempo. 				
<p>Adaptaciones para necesidades especiales</p>				
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Para nuestros alumnos con necesidades especiales podemos cambiar una regla y pedirles que mencionen el objeto elegido, en lugar de agarrarlo. También podemos pedirles que expliquen las decisiones tomadas. 				
<p>Reflexión</p>				
<p><input type="checkbox"/> ¿Qué pensaste para elegir el elemento correcto? <input type="checkbox"/> ¿Cómo te sentiste cuando alguien más estaba eligiendo el elemento correcto? <input type="checkbox"/> ¿Qué estrategia podrías aprender de esto para ayudarte a obtener mejores resultados?</p>				
<p style="text-align: center;">% de respuestas basado en 238 alumnos de Primaria</p>				
<div style="display: flex; justify-content: space-around;">     </div>				
¿Jugarías de nuevo?	5%	2%	7%	85%
¿Te has comunicado mucho con tus compañeros mientras jugabas?	6%	6%	20%	68%
¿Has hecho algún cálculo durante el juego?	43%	10%	14%	33%
¿Cómo de fácil fue entender las reglas del juego?	6%	3%	17%	74%
¿Has pensado alguna estrategia mientras jugabas?	31%	13%	19%	37%
¿Serías capaz de explicar este juego a otro alumno?	9%	5%	19%	67%