



# Hungry Shark



Co-funded by the European Union

**Competencias clave:** *Matemática, ciencia, tecnología e ingeniería, aprender a aprender*

**Habilidades blandas:** *Autocontrol, pensamiento abstracto, resiliencia*



Editorial

2 - 5



25 min



6+

Recomendación

3 - 5

20 min

1º - 6º

## Variantes y/o pasos

- ★ Dado que *Hungry Shark* fue diseñado como un juego serio, las reglas están muy bien estructuradas en tres modos de juego de dificultad creciente.
- ★ Recomendamos encarecidamente seguir estos modos, especialmente la primera vez que los estudiantes juegan.

## Adaptaciones para necesidades especiales

- Si el nivel de los alumnos es diferente, o en el caso de alumnos con necesidades especiales, recomendamos no jugar en modo competitivo, sino por turnos. Así, al voltear las cartas, el alumno dará la solución y luego los demás valorarán si es correcta.

## Reflexión

- ¿Qué estrategia usaste para dar la solución?  ¿Qué progresión hemos utilizado durante el juego?  ¿Podrías explicarle el juego a otro estudiante que no lo supiera?

% de respuestas basado en 238 alumnos de Primaria



	8%	4%	11%	77%
¿Jugarías de nuevo?	8%	4%	11%	77%
¿Te has comunicado mucho con tus compañeros mientras jugabas?	6%	8%	20%	67%
¿Has hecho algún cálculo durante el juego?	7%	2%	17%	74%
¿Cómo de fácil fue entender las reglas del juego?	4%	8%	18%	70%
¿Has pensado alguna estrategia mientras jugabas?	40%	10%	7%	43%
¿Serías capaz de explicar este juego a otro alumno?	12%	9%	18%	61%