



Ensalada de puntos



Co-funded by the European Union

Competencias clave: <i>Matemática, ciencia, tecnología e ingeniería</i> Habilidades blandas: <i>pensamiento abstracto, toma de decisiones</i>				
	Editorial	2 – 6	15-30 min	8+
	Recomendación	4 – 6	20 min	3º - 6º

Variantes y/o pasos

- ★ Para facilitar el juego, cada jugador puede comenzar con una carta de gol. Entonces el jugador tendría un criterio para robar cartas.
- ★ Como variante los alumnos pueden jugar en parejas para discutir si es mejor coger verduras o un nuevo objetivo. También podemos pedir a los estudiantes que verifiquen su puntuación después de cada ronda.

Adaptaciones para necesidades especiales

- Para estudiantes con necesidades especiales, se pueden eliminar las tarjetas de puntuación más complejas (aquellas que restan puntos).
- Cuando un alumno saca una carta, el profesor puede actualizar la puntuación.

Reflexión

¿Qué tarjetas de gol fueron más difíciles de marcar? ¿Por qué? ¿Qué te influyó para dibujar una verdura o una tarjeta de gol? ¿Qué estrategia usarías para sumar puntos la próxima vez?

% de respuestas basado en 238 alumnos de Primaria				
¿Jugarías de nuevo?	6%	6%	11%	78%
¿Te has comunicado mucho con tus compañeros mientras jugabas?	9%	7%	25%	59%
¿Has hecho algún cálculo durante el juego?	9%	9%	12%	69%
¿Cómo de fácil fue entender las reglas del juego?	4%	12%	36%	48%
¿Has pensado alguna estrategia mientras jugabas?	24%	8%	16%	52%
¿Serías capaz de explicar este juego a otro alumno?	22%	12%	17%	48%