



# Ensalada de puntos



Co-funded by the European Union

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

**Habilidades blandas:** *pensamiento abstracto, toma de decisiones*



Editorial  
Recomendación

2 - 6  
4 - 6



15-30 min  
20 min



8+  
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%	<b>78%</b>
¿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%