



# Sherlock express



Co-funded by the European Union

<b>Competencias clave:</b> <i>Matemática, ciencia, tecnología e ingeniería, aprender a aprender</i> <b>Habilidades blandas:</b> <i>Capacidad de deducción, pensamiento abstracto</i>	Editorial	2 - 6	10 min	7+
	Recomendación	4	20 min	1º - 6º

## Variantes y/o pasos

- ★ Es imprescindible iniciar el juego explicando los 3 componentes de una tarjeta.
- ★ Como los estudiantes que no son muy rápidos pueden sentir frustración, puedes comenzar el juego jugando por turnos en lugar de competir.
- ★ Como variación, los estudiantes pueden escribir las pistas que faltan y crear una historia. Otra es utilizar el juego en la enseñanza de idiomas extranjeros.

## Adaptaciones para necesidades especiales

- Para los estudiantes con necesidades especiales, pueden jugar de forma no competitiva y luego por turnos.
- Otra adaptación es encontrar similitudes y diferencias entre las cartas.

## Reflexión

Menciona todos los animales, lugares y objetos de las cartas.  ¿Cómo te sentiste cuando un compañero de equipo era más rápido que tú?  ¿Con qué actividades diarias relacionas este juego?  ¿Qué estrategia has aplicado para conseguir la solución?  ¿Qué modo de juego te gustó más? ¿Por qué?  ¿Puedes recordar los lugares? ¿Qué pasa con los objetos?  ¿Puedes sugerir otros lugares, objetos o personajes que tengan sentido en el mismo contexto del juego?  ¿Puedes sugerir una nueva regla?

% de respuestas basado en 238 alumnos de Primaria



¿Jugarías de nuevo?	7%	4%	8%	<b>81%</b>
¿Te has comunicado mucho con tus compañeros mientras jugabas?	3%	6%	21%	<b>70%</b>
¿Has hecho algún cálculo durante el juego?	<b>40%</b>	9%	11%	39%
¿Cómo de fácil fue entender las reglas del juego?	4%	3%	16%	<b>76%</b>
¿Has pensado alguna estrategia mientras jugabas?	<b>31%</b>	2%	22%	44%
¿Serías capaz de explicar este juego a otro alumno?	20%	6%	11%	63%