










Ubongo



Co-funded by
the European Union

<p>Competencias clave: <i>Matemática, ciencia, tecnología e ingeniería, aprender a aprender</i></p> <p>Habilidades blandas: <i>capacidad de deducción, pensamiento abstracto</i></p>	<p>Editorial</p> <p>Recomendación</p>	 1 - 4 4	 25 min 30 min	 8+ 2º - 6º
<p>Variantes y/o pasos</p>				
<ul style="list-style-type: none"> ★ Para evitar frustraciones o estrés recomendamos jugar sin el reloj de arena. Si un alumno se queda estancado, otro que haya terminado puede ayudarlo. ★ El número de cuadrados de cada forma o de cada tablero se puede utilizar con fines matemáticos. Por ejemplo, los estudiantes pueden calcular áreas o trabajar con coordenadas. ★ Utilizando el mismo tablero pero rotándolo se podría utilizar para orientación espacial y lateralidad. 				
<p>Adaptaciones para necesidades especiales</p>				
<ul style="list-style-type: none"> ➤ En alumnos con necesidades especiales es fundamental jugar sin tiempo. En algunos casos Ubongo Junior puede ser más adecuado. 				
<p>Reflexión</p>				
<p>¿Cómo puedes relacionar este juego con lo que haces en la clase? <input type="checkbox"/> ¿Encuentras el juego fácil/ difícil? <input type="checkbox"/></p> <p>¿Le gustaría recibir ayuda de un colega? <input type="checkbox"/> ¿Qué tipo de ayuda necesitarías?</p>				
<p style="text-align: center;">% de respuestas basado en 238 alumnos de Primaria</p>				
<p style="text-align: right;">     </p>				
¿Jugarías de nuevo?	2%	1%	9%	88%
¿Te has comunicado mucho con tus compañeros mientras jugabas?	9%	15%	18%	59%
¿Has hecho algún cálculo durante el juego?	22%	15%	25%	39%
¿Cómo de fácil fue entender las reglas del juego?	3%	4%	14%	79%
¿Has pensado alguna estrategia mientras jugabas?	20%	13%	22%	46%
¿Serías capaz de explicar este juego a otro alumno?	8%	7%	11%	75%