

EQUILIBRY

TIEMPO Y NÚMERO DE JUGADORES:
10 MINUTOS. A PARTIR DE 2 JUGADORES

EDAD: 5+

NIVEL EDUCATIVO: ÚLTIMO CURSO DE EDUCACIÓN
INFANTIL Y PRIMARIA

AUTOR: N/A

DISEÑADOR: N/A

COMPONENTES: 6 MEDIAS BOLAS, CADA UNA DE
UN COLOR DIFERENTE, 15 CILINDROS AMARILLOS,
15 CUBOS VERDES, 15 TRIÁNGULOS AZULES Y DOS
DADOS DE MADERA.



COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática: jugar con figuras geométricas, con el peso y el equilibrio.

Competencias sociales y cívicas: aceptamos las normas del juego y toleramos la frustración.

Aprender a aprender: aprendemos las normas del juego y vamos evaluando el resultado de nuestras acciones.

HABILIDADES COGNITIVAS

Visopercepción: diferenciar los colores y las formas.

Psicomotricidad fina: coger las piezas pequeñas y dejarlas sin que se caigan.

Coordinación óculo manual: dejar la pieza donde la queremos poner.

Razonamiento: cómo colocar las piezas sin que se caigan por el peso.

Toma de decisiones: dónde y cómo poner las piezas.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lógico-matemática: se están resolviendo problemas matemáticos.

Visoespacial: hay que ver cómo colocar las piezas sin tirar las demás y sin que se caigan.

Interpersonal: nos relacionamos con los demás jugadores.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Juego competitivo en el que hay que colocar unas formas geométricas en unas semiesferas sin que se caigan.

ADAPTACIÓN AL AULA

Este juego se puede emplear para el área de matemáticas, puesto que es un juego que desarrolla la capacidad de razonamiento. Puede servir para trabajar el bloque de magnitudes y medidas, para el peso y la balanza.

En geometría se puede emplear para reforzar la orientación espacial, se pueden dar instrucciones orales para que lo coloquen de arriba/abajo, a izquierda/derecha o delante/detrás de un determinado objeto. Además de estar manipulando algunos cuerpos geométricos (triángulo, cuadrado, círculo y semiesfera).