

Juego del Huerto Escolar.

Un juego de mesa para aprender horticultura,
matemáticas y economía

José Muñoz Romero. josmunrom@gmail.com
CEE "SAR la Infanta Doña Cristina", San Fernando (Cádiz)



CONTEXTO

CENTRO DE TRATAMIENTO INTEGRAL
PARA PERSONAS CON PARALISIS CEREBRAL
"S.A.R. LA INFANTA DOÑA CRISTINA"

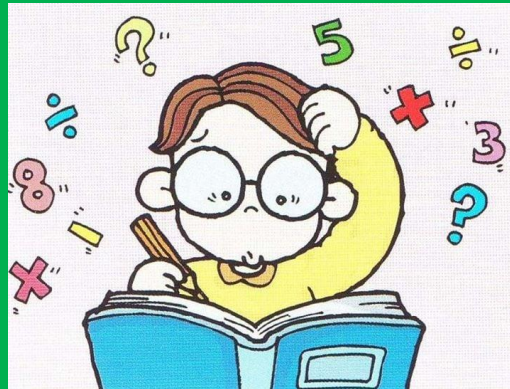
- Programa de Transición a la Vida Adulta y Laboral (PTVAL)
- Taller de horticultura

DETECCIÓN DE NECESIDADES EDUCATIVAS

- Manejo de dinero



- Cálculo



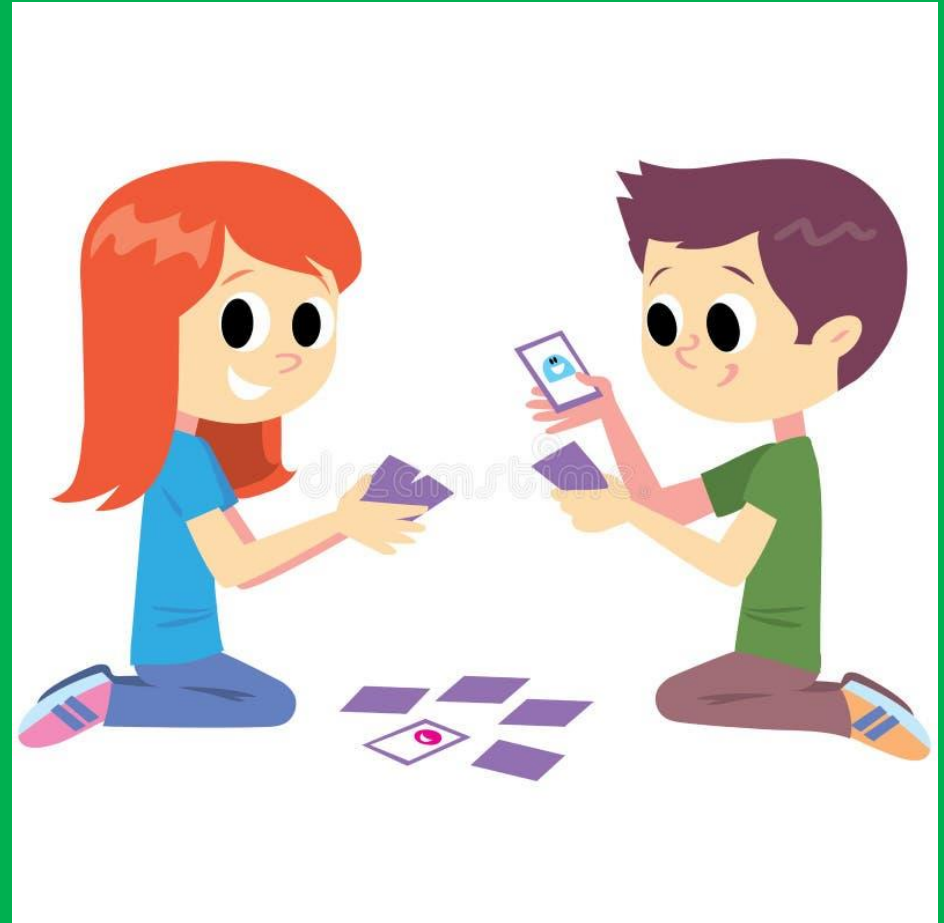
- Repaso de contenidos de horticultura



EL JUEGO

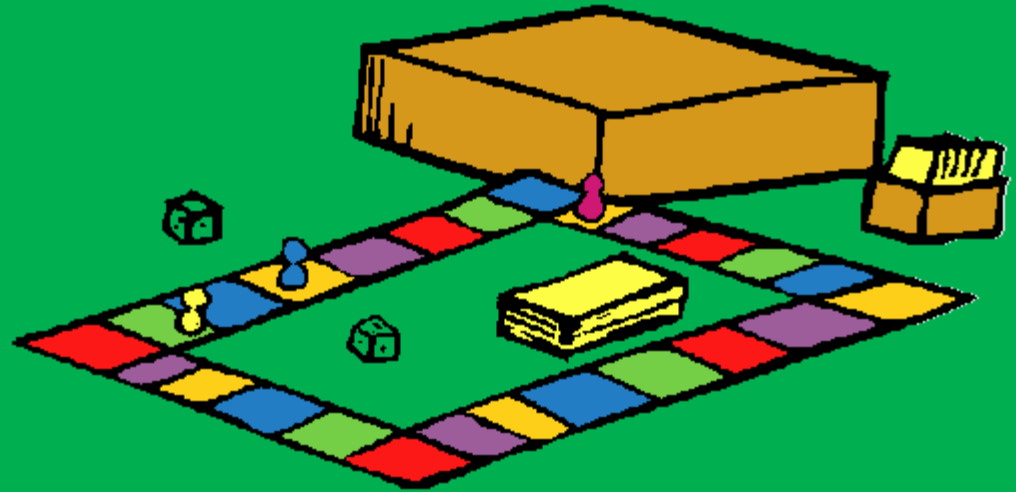
- Materiales

- Reglas



MATERIALES

- Cartas de cultivo
- Cartas de valor
- Cartas sorpresa:
 - Preguntas
 - Dibuja
 - Trampa
 - Premio
- Dinero
- Dado de colores
- Dado



CARTAS DE CULTIVO

NOMBRE COMÚN

NOMBRE CIENTÍFICO

HABA (*Vicia faba*)

DIBUJO O FOTO DE LA PLANTA

ÉPOCA DE RECOLECCIÓN

SIEMBRA:

RECOLECCIÓN:

ÉPOCA DE SIEMBRA

SIEMBRA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RECOLECCIÓN:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CARTAS DE VALOR

	x2	x3	x4	x5	x6
x7	x8	x9	x10	x11	x12

CARTAS SORPRESA DE PREGUNTAS

PREGUNTA

¿CON QUÉ HERRAMIENTA
PODEMOS LABOREAR LA
TIERRA?

1. La pala
2. La azada
3. El destornillador

PREGUNTA

“SI NO LLUEVE EN FEBRERO, NI
TRIGO NI ...”

1. ...centena
2. ...esperpento
3. ...perro

CARTAS SORPRESA DE DIBUJAR

DIBUJA

UNA CARRETILLA



DIBUJA

UNA ZANAHORIA



CARTAS SORPRESA TRAMPA

TRAMPA

Debido a los intereses por el arrendamiento de las tierras, pierdes un 10% del dinero que tengas.

TRAMPA

Debido a una plaga de escarabajo, pierdes tus cultivos de patatas, pimientos y tomates.



CARTAS SORPRESA PREMIO

PREMIO

El humus de lombriz y el estiércol han dado resultados y doblas el valor de tus cosechas.

PREMIO

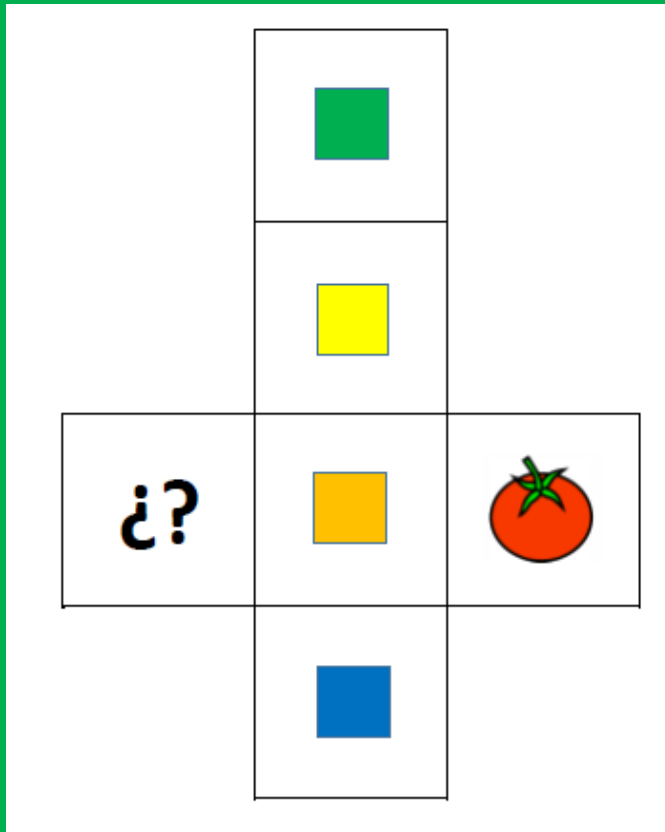
Las ayudas de la Unión Europea por cultivos ecológicos hacen que ganes la mitad del valor de las cartas que tienes en tu mano.

DINERO



	5 euros tamaño: 120 mm x 62 mm
	10 euros tamaño: 127 mm x 67 mm
	20 euros tamaño: 133 mm x 72 mm
	50 euros tamaño: 140 mm x 77 mm
	100 euros tamaño: 147 mm x 82 mm
	200 euros tamaño: 153 mm x 82 mm
	500 euros tamaño: 160 mm x 82 mm

DADO DE COLORES Y DADO



REGLAS



- Precios

- 4 cartas y 50 €

- Dado de colores

Estación

Cosecha y pila de descartes
Siembra y cartas de valor

Tomate: otra carta de cultivo
¿?: carta sorpresa

- Otra carta. No más de 4.

GANADOR

- Más dinero / tiempo
- Más dinero / bancarrota



MODO DIFÍCIL

- Con banca



CURRÍCULUM

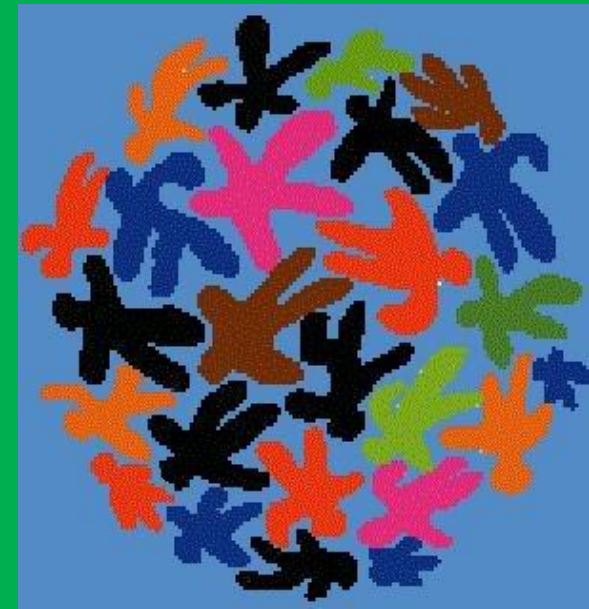
CONTENIDOS, CRITERIOS, INDICADORES Y RÚBRICAS.

- Ámbito de Integración Social y Comunitaria: JUEGO.
- Ámbito de la Autonomía Personal en la Vida Diaria: DINERO (contenido: **resolución de problemas de compra y moneda**).
- Ámbito de habilidades y destrezas laborales.
- Transversales: HUERTO.



COMPETENCIAS

- Competencia para Aprender (CPA)
- Competencia en Autonomía e Iniciativa Personal (CAIP)
- Competencia en la Interacción con el Entorno (CIE)
- **Competencia Matemática (CM)**
- Competencia Social (CS)
- Competencia Emocional (CE)
- Competencia en Comunicación (CC)



ALUMNOS

- Modos de juego en función de sus capacidades intelectuales:

- Básico
- Complejo
- Mixto



CONCLUSIONES

- Parte de la solución de las necesidades educativas detectadas:
 - Manejo de monedas y billetes
 - Repaso operaciones matemáticas básicas
 - Estudio y repaso de especies hortícolas
- Mejores relaciones (reglas)
- Aumento de motivación
- Mayor confianza
- Mejora el cálculo
- Uso de calculadora



“Incluso en los juegos de niños hay cosas para interesar al matemático más grande”.

(Gottfried Leibniz)

**MUCHAS GRACIAS
POR SU ATENCIÓN.**