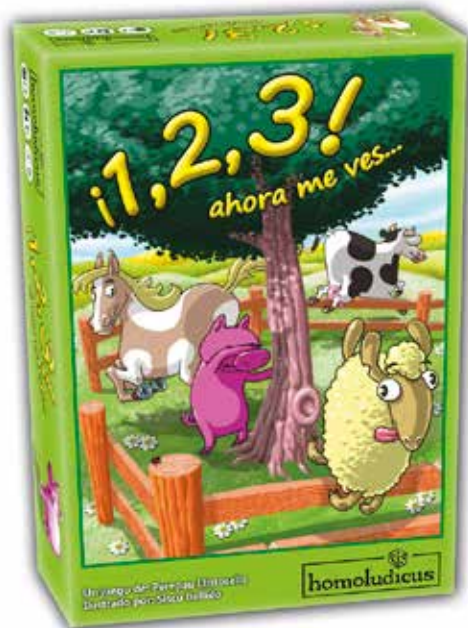


NOMBRE DEL JUEGO**1,2,3! AHORA ME VES****DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES**

Lenguaje

Atención

Memoria

Visopercepción

Organización espacial

Razonamiento

Fluencia

Psicomotricidad

Cálculo

Funciones ejecutivas

Velocidad de procesamiento

**NÚMERO DE JUGADORES** 2 - 8**TIPO** Piezas y cartas**TIEMPO** 15 min**NIVEL** Básico**COMPETENCIAS**

Lingüística

Matemática y c. básicas en ciencia

Digital

Aprender a aprender

Sociales y cívicas

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Conciencia y expresiones culturales

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

Un juego cuyo objetivo es acertar la posición, cantidad y tipo de animales que hay en la mesa, para ello habrá que estar muy despiertos y sobre todo tener mucha memoria.

ETAPA EDUCATIVA

Infantil

Primaria

1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º

Secundaria

Bachillerato

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Sí

Inteligencia lógica matemática

Inteligencia intrapersonal

Inteligencia interpersonal

USO DENTRO DEL AULA

Sí

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS

Sí

DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

Atención, memoria, visopercepción.

1,2,3! Ahora me ves es un juego muy dinámico en que principalmente se ejercitan tres áreas cognitivas básicas a la vez que fundamentales para el desarrollo cognitivo. Por un lado se estimula en la habilidad visoperceptora, debiendo retener el tipo y cantidad de animales, además de su posición. Para ello es necesario activar procesos atencionales y posteriormente memoria a corto plazo. La memoria es un proceso psicológico que permite codificar, almacenar y recuperar la información cuando la necesitamos, por ello es imprescindible estimularla de forma temprana garantizando así un buen rendimiento cognitivo. Con este juego se facilita la adquisición de estrategias de repetición, agrupación, clasificación y recuerdo de las imágenes, elementos idóneos para ampliar nuestra capacidad en memoria. Es de destacar que en este juego, a diferencia de muchos otros juegos de memoria, no se compensa exclusivamente a los que tienen más habilidad memorística sino que el uso de las cartas permite acertar e incluso ganar pese a no conocer siempre realmente la respuesta. Ello anima y motiva a los jugadores, evitando frustración y posibilitando una participación activa.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y c. en ciencia y tecnología, pues desarrolla especialmente memoria operativa, esencial para procesos matemáticos a la vez que se realiza una actividad de conteo básico pero permite aplicar los conocimientos matemáticos a los más pequeños.

Competencia aprender a aprender, pues cada acción en el juego tiene su inmediata comprobación, permitiendo un feedback y una autorregulación.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, dado que hay que decidir acciones en cada uno de los turnos, en ocasiones tal vez no conocemos la respuesta correcta de modo que se activan otros procesos más relacionados con el hemisferio derecho, intuición y creatividad en la toma de decisiones.

USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Consolidar estrategias de memorización en los primeros cursos escolares es garantía del éxito escolar y permite mejorar el rendimiento escolar en general dado que tanto la memoria como la atención son los dos pilares de cualquier proceso de aprendizaje. En los primeros años la plasticidad neuronal de los más pequeños permite ampliar extensamente su capacidad memorística por lo que su entrenamiento debe ser una práctica habitual tanto en el ámbito familiar como escolar.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Gran parte del alumnado con dificultades de aprendizaje presenta un índice de memoria a corto plazo muy bajo por lo que el profesorado de apoyo terapéutico debe trabajar específicamente ésta área. Con *1,2,3! Ahora me ves* se mejora en atención, en visopercepción y en memoria, sin que su uso reiterado frustre a los participantes, más bien al contrario motiva a los participantes en la continuidad del juego.

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

A través del juego obtenemos un mayor conocimiento de nosotros mismos y podemos actuar y regular nuestra conducta y nuestras emociones, es así como desarrollamos la **inteligencia intrapersonal**, a la vez que nos permite conocer mejor a nuestros compañeros, empatizando y mejorando nuestras interacciones de modo que mejoramos nuestra **inteligencia interpersonal**. Igualmente a través del desarrollo de los procesos de memoria a corto y largo plazo favorecemos la **inteligencia lógica matemática**.