

**NOMBRE DEL JUEGO****CARCASSONNE JUNIOR****DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES**

Lenguaje

Atención

Memoria

Visopercepción

Organización espacial

Razonamiento

Fluencia

Psicomotricidad

Cálculo

Funciones ejecutivas

Velocidad de procesamiento

**NÚMERO DE JUGADORES** 2 - 4**TIPO** Piezas**TIEMPO** 20 min**NIVEL** Bajo**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**

El objetivo del juego es conseguir poner todos tus meeples en el tablero que poco a poco se va construyendo.

**ETAPA EDUCATIVA**

Infantil 1º, 2º, 3º

Primaria 1º, 2º, 3º, 4º

Secundaria

Bachillerato

**DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

Inteligencia intrapersonal

Inteligencia interpersonal

Inteligencia lógica matemática

Inteligencia espacial

Sí

**USO DENTRO DEL AULA****ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS**

Sí

Sí

## DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

**Atención, visopercepción, organización espacial y función ejecutiva.**

*Carcassonne Junior* es un juego que estimula el área relacionada con la capacidad espacial. La construcción de caminos, el sentido de orientación de las piezas, proyectar las mejores opciones para cerrar caminos, intentando beneficiar nuestras posiciones mientras evitamos que los demás jugadores saquen partido a nuestras jugadas... todo ello requiere de procesos de planificación que permite estimular el área prefrontal mejorando así en funciones ejecutivas. El juego no requiere de una especial habilidad espacial, pero sí permite su desarrollo. Paralelamente el desarrollo de las acciones del juego requiere asimismo de concentración y análisis de las posiciones de los meeples, implicando así la habilidad visoperceptora.

## COMPETENCIAS CLAVE

**Competencia aprender a aprender**, dado que cada acción que desarrollamos obtiene una consecuencia, pudiendo supervisar si ésta era la esperada o no. De esta forma se favorece un feed-back, permitiendo mejorar respuestas conforme se desarrolla la partida o en la práctica continuada del juego. A lo largo del juego se ponen en marcha procesos de análisis, interpretación, supervisión y clasificación permitiendo un aprendizaje autónomo.

**Competencia matemática y c. básicas en ciencia y tecnología**, en la que se realizan procesos básicos de análisis espacial y planificación los cuales estimulan el pensamiento lógico.

## USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Muy asequible para el contexto del aula por su sencillez y su dinámica intuitiva que no requiere de mucha supervisión y facilita un juego autónomo de los más pequeños. Todas las actividades relacionadas con la ordenación y estructuración espacial son esenciales para facilitar la comprensión de materias instrumentales como son la lengua y las matemáticas. Por un lado el desarrollo de la competencia espacial tiene mucho que ver con la lecto-escritura hasta tal punto que antes de iniciar el proceso lector es muy recomendable haber asentado conceptos básicos de orientación espacial. Dicha capacidad también está relacionada con la competencia matemática. Se recomienda (como en todos los juegos para los más pequeños) contextualizar el juego, leyendo la historia introductoria, pues los más pequeños tienen una gran capacidad para introducirse en ella lo que mejora así la motivación y la atención sostenida a lo largo de la partida.

## ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Es adecuado para el alumnado con dificultades en organización espacial, bien con problemas de aprendizaje o con dislexia. También permite estimular a niños y niñas con inmadurez neuropsicológica dado que el juego requiere de planificación, estructuración y organización áreas que mejoran la fluidez en funciones ejecutivas. Dado que la interpretación espacial requiere a la vez de habilidad visoperceptora es igualmente recomendable para TDAH.

## DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La **inteligencia lógica matemática**. Dado que trabaja la orientación espacial y la planificación, ambas relacionadas con el pensamiento lógico y el área matemática.

La **inteligencia espacial**. Es el eje fundamental de este juego, donde los más pequeños aprenden a construir e interpretar un mapa, y aprendiendo a organizarse con conceptos espaciales y con procesos de visopercepción relacionada con ella. La **inteligencia intrapersonal** al adquirir mayor conocimiento de nosotros mismos y poder relacionarnos mejor en diversos contextos. La **inteligencia interpersonal** nos permite interactuar con los demás y gestionar emociones, en el juego se produce el contexto idóneo para ello.