

**NOMBRE DEL JUEGO****CATAN****DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES**

Lenguaje	✓
Atención	✓
Memoria	
Visopercepción	✓
Organización espacial	✓
Razonamiento	✓
Fluencia	
Psicomotricidad	
Cálculo	✓
Funciones ejecutivas	✓
Velocidad de procesamiento	✓

**NÚMERO DE JUGADORES** 3 - 4**TIPO** Tablero**TIEMPO** 75 min**NIVEL** Medio**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 alcanzar 10 puntos realizando diferentes acciones, o bien construyendo carreteras, poblados y ciudades o bien con otras acciones como puntos de desarrollo, creando un ejército o una rutas comercial.

**ETAPA EDUCATIVA**

Infantil	
Primaria	3º,4º,5º,6º
Secundaria	1º, 2º, 3º, 4º,
Bachillerato	1º, 2º

<b>DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES</b>	<b>SÍ</b>
Inteligencia lógica matemática	
Inteligencia lingüística	
Inteligencia intrapersonal	
Inteligencia interpersonal	

<b>USO DENTRO DEL AULA</b>	<b>SÍ</b>
<b>ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS</b>	<b>SÍ</b>

## DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

**Lenguaje, atención, visopercepción, organización espacial, razonamiento, cálculo, función ejecutiva y velocidad de procesamiento.**

*Catan* es uno de los juegos más completos de estimulación cognitiva, emocional y de desarrollo de habilidades de socialización. Facilita la comunicación lingüística dado que se establece un contexto de negociación continua entre los participantes. Permite además el desarrollo en organización espacial y visopercepción, así como procesos básicos de cálculo. Lo más destacado del juego es su implicación en la estimulación en funciones ejecutivas, permitiendo la ejecución de acciones complejas como procesos de planificación, resolución de problemas, establecimiento de metas y toma de decisiones, todos estos procesos se realizan a lo largo del juego de forma fluida y con tiempo limitado, entrenando de este modo y mejorando la velocidad de procesamiento. Todo ello permite una maduración neurocognitiva óptima, esencial en la etapa adolescente.

## COMPETENCIAS CLAVE

Especialmente trabaja la **competencia social y cívica**, enseñando a respetar las acciones tomadas por los demás, las cuáles en ocasiones perjudicarán a nuestros objetivos; se potencia el diálogo, la negociación y acuerdos, adquiriendo así habilidades sociales muy útiles para la vida cotidiana y laboral.

**Competencia lingüística**, al tener que idear un discurso para la negociación y acuerdos de intercambio. **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.

**Competencia matemática y c. básicas en ciencia y tecnología**, en la que se realizan procesos básicos de cálculo, pero especialmente relacionada con otros componentes de ésta área, como los cambios en planificación y estrategia que se desarrollan a lo largo de la partida.

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, dado que se exige una organización y planificación estratégica, a la vez que continuamente hay que tomar decisiones acertadas, que inciden no solo en el juego sino también en la relación con los participantes.

## USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Sin estar directamente relacionada con las materias curriculares tiene diversos componentes que lo hacen idóneo para el aula, permitiendo mayor unidad del grupo y proporcionando un contexto de relación diferente al habitual. El juego facilita la interacción y comunicación verbal pues a través del lenguaje expresan sus intereses y adquieren habilidades de negociación, asimismo facilita el desarrollo de la escucha activa y la inclusión equitativa de todos los participantes, pues todos ellos adquieren un papel relevante y pueden ser esenciales durante las transacciones, esto reporta un valor esencial como recurso del aula, mejorando así la convivencia y reforzando las relaciones grupales. Su uso continuado permite adquirir mayor capacidad de concentración.

## ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Es de utilidad para cualquier necesidad educativa que requiera mejorar en procesos atencionales, tanto para la atención sostenida como la atención selectiva. A lo largo de todo el juego se produce un ejercicio de movimientos oculares sacádicos cuya técnica permite mejorar el rendimiento escolar y las dificultades en atención asociadas a impulsividad. Además de ser indicado para incrementar la capacidad de concentración y de otros procesos como la planificación, favorece la madurez en el área prefrontal y concretamente en función ejecutiva. Recomendado por tanto para procesos madurativos de lento desarrollo, disfunción ejecutiva, TDA, TDAH, dificultades de aprendizaje y dislexia pero también para alumnado con dificultades de socialización.

## DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La **inteligencia intrapersonal** nos permite tener un mayor conocimiento de nosotros mismos y poder relacionarnos mejor en diversos contextos. Durante el juego, en el que de forma simbólica encontramos multitud de situaciones y contextos, se produce una retroalimentación continua de cada uno de nuestros movimientos, acciones, diálogos... favoreciendo así el autoconocimiento. *Catan* invita a autogestionar nuestras emociones, mejorando el control de la ira y la tolerancia a la frustración.

La **inteligencia interpersonal** nos permite mejorar en las relaciones con los demás y en la gestión de nuestras emociones, el juego es el contexto idóneo para conocer mejor al grupo y facilitar la interacción. *Catan* es uno de los juegos que permite desarrollar la asertividad y la empatía, gestionar nuestros recursos con la ayuda de los demás, colaborando y negociando con los participantes pero a la vez primando nuestros intereses. Todo esto son procesos complejos que conjugan nuestras habilidades individuales con los intereses y particularidades de los demás. Éstas dinámicas son las mismas que posteriormente encontramos en nuestra vida real, de allí que podamos usar este juego para multitud de contextos, no solo la escuela sino como instrumento para selección de personal.

La **inteligencia lógica matemática**. Mejora los procesos de organización, planificación y gestión.

La **inteligencia espacial** desarrolla el área espacial y orientación. En el juego la organización del tablero permite consolidar el sentido de la orientación y la estructuración espacial.

La **inteligencia lingüística** al ser un excelente recurso que invita al diálogo constante, la negociación verbal y técnicas de persuasión.