

NOMBRE DEL JUEGO
CATAN 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 Tablero

TIEMPO 30 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 conseguir recursos suficientes para poder construir fortalezas, rutas marítimas y extender tus dominios ... pero no es tan sencillo porque puede ser que el pirata llegue a tu isla y no puedas coger los recursos suficientes aunque con la ayuda de las cartas de Coco será más fácil alcanzar tus objetivos.

ETAPA EDUCATIVA

Infantil 2º, 3º

Primaria 1º, 2º

Secundaria

Bachillerato

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Sí

Inteligencia lógica matemática

Inteligencia lingüística

Inteligencia intrapersonal

Inteligencia interpersonal

USO DENTRO DEL AULA Sí

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS Sí

DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

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

Catan Junior, con una dinámica similar a *Catan*, permite a los más pequeños iniciarse en estrategias de planificación y establecimiento de metas, acciones complejas que fomentan el desarrollo en funciones ejecutivas, facilitando así el proceso de maduración neuronal. La constante interacción en la negociación e intercambio de materias facilita la expresión verbal y desarrollo del lenguaje a la vez que consolida los procesos de visopercepción y atención. Paralelamente permite la adquisición de procesos básicos en el área de organización espacial. El intercambio de recursos y la toma de decisiones sobre cómo usarlos fomenta el razonamiento lógico y los procesos de secuenciación, los cuales son esenciales para la adquisición de conceptos lógico-matemáticos. La participación de todos los jugadores en cada turno permite marcar el ritmo del grupo mejorando así la fluidez y velocidad de procesamiento de todos ellos.

COMPETENCIAS CLAVE

Especialmente trabaja la **competencia social y cívica**, enseñando a aceptar las acciones tomadas por los demás, las cuáles pueden entorpecer nuestros objetivos; se potencia el diálogo, la negociación y acuerdos, adquiriendo así habilidades sociales muy útiles para mejorar la convivencia dentro del grupo.

Competencia lingüística, al tener que dialogar, negociar y llegar a acuerdos con los demás jugadores a lo largo de toda la partida. **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, así como de secuenciación. Se trabajan valores de correspondencia, planificación en la compra, relación entre el valor de las materias y su correspondiente trueque.

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 la interacción grupal y proporcionando un contexto de relación similar a la vida cotidiana. La intercomunicación oral es la herramienta esencial para el desarrollo del juego, en la que se pone de manifiesto la habilidad del alumnado para iniciar, sostener y finalizar sus negociaciones, de este modo se trabajan estrategias y normas para el intercambio comunicativo; escucha activa, mirar al interlocutor, respetar las intervenciones de los jugadores, turnos de palabra, tonos de voz, gestos adecuados, posturas, etc... todo ello componentes que sirven de utilidad para adquirir habilidades de socialización, mejorando así la convivencia y reforzando las relaciones grupales. Su uso continuado permite adquirir mayor capacidad de concentración.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Su práctica habitual mejora en procesos atencionales, tanto para la atención sostenida como la atención selectiva. Asimismo es de utilidad para mejorar los procesos de secuenciación, 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 Junior* 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 Junior* 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. 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.