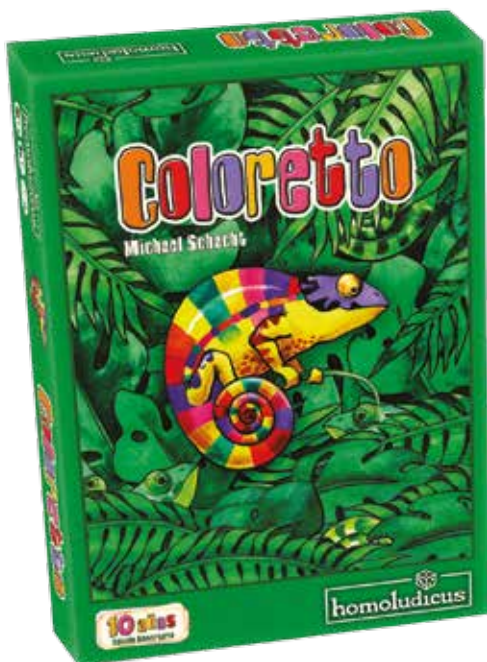


NOMBRE DEL JUEGO

COLORETTO



DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

Lenguaje

Atención

Memoria

Visopercepción

Organización espacial

Razonamiento

Fluencia

Psicomotricidad

Cálculo

Funciones ejecutivas

Velocidad de procesamiento



NÚMERO DE JUGADORES 2 - 5

TIPO Cartas

TIEMPO 30 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 recopilar el máximo número de cartas del mismo color, intentando para ello seleccionar como máximo tres colores para obtener una buena puntuación.

ETAPA EDUCATIVA

Infantil

Primaria 3º, 4º, 5º, 6º

Secundaria 1º, 2º, 3º, 4º

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, cálculo y función ejecutiva.

Coloretto es un juego fundamentalmente de planificación en el que hay que realizar las combinaciones idóneas para obtener la mejor puntuación. Para ello debe ponerse en marcha principalmente procesos atencionales, en el que se requiere conocer nuestro juego pero también el de los demás jugadores. Al ir adquiriendo hábito en el juego, puede profundizarse en él, previendo las opciones que quedan por aparecer, de este modo se estimula en la memoria prospectiva. A lo largo de la partida se requiere de la habilidad de ir realizando cálculos aproximados de las puntuaciones de cada uno de los jugadores, lo cual permitirá planificar y organizar mejor nuestras jugadas, es decir la activación de funciones ejecutivas.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y c. básicas en ciencia y tecnología, en la que se trabaja memoria prospectiva, relacionada con el desarrollo de procesos de planificación y estrategia. Es de gran utilidad para análisis más profundos con el uso de la probabilidad.

Competencia aprender a aprender, dado que a lo largo del juego hay un aprendizaje, por un lado en el control del tiempo limitado de cada turno, de la información que recibimos de nuestras opciones de juego así como de los demás jugadores, llegando a tomar conciencia de nuestras necesidades y posibilidades de modo que adaptamos nuestras estrategias a las posibilidades del juego.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, pues en cada turno aparecen oportunidades que nos conducen a una planificación, toma de decisiones rápidas y acciones concretas.

USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Es un juego muy dinámico, sencillo y rápido, es perfecto para grupos heterogéneos y de diferente nivel académico, si bien hay un componente de azar, una buena planificación y estrategia permite obtener resultados óptimos, de modo que si los jugadores ponen su máxima atención, establecen cálculos y análisis probabilísticos se obtiene un rendimiento cognitivo elevado. Es compatible con el contenido curricular de primaria y primeros cursos de secundaria.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Mejora en los procesos de atención y memoria prospectiva, aquella que permite recoger diferente información, almacenarla y programar una secuencia de acciones y estrategias. Usado como un ejercicio de aula mejora en los procesos de planificación, área relacionada con el área matemática pero también con lenguaje. Es por ello que está muy relacionado con las dificultades de aprendizaje o bajo rendimiento académico de modo que su uso para atender a necesidades educativas es ideal. Se recomienda para actividades lúdicas en niños y niñas que tengan un ritmo lento de aprendizaje, dado que el juego no está marcado por la limitación del tiempo.

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La **inteligencia intrapersonal** nos permite tener un mayor conocimiento de nosotros mismos y poder relacionarnos mejor en diversos contextos. Como en la mayoría de los juegos, en *Coloretto* supervisamos nuestra acción y la de nuestros compañeros, pudiendo así autorregular las siguientes respuestas, facilitando a la vez mayor control y velocidad.

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. En *Coloretto* las jugadas de los demás interferirán continuamente en el logro de nuestros objetivos, a la vez que las nuestras repercuten en sus estrategias de juego. Ello permite desarrollar la empatía, aprender a posicionarnos en el lugar de los demás y comprender cómo nuestras acciones tienen unas consecuencias directas en el grupo.

La **inteligencia lógica matemática**. Desarrolla la capacidad de cálculo mental, la capacidad de realizar análisis probabilísticos y la capacidad de organización serial, clasificación, planificación y gestión.