

**NOMBRE DEL JUEGO**  
**¡DE MUDANZAS!**



**DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES**

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

<b>NÚMERO DE JUGADORES</b>	3 - 6
<b>TIPO</b>	Tablero 3D
<b>TIEMPO</b>	30 min
<b>NIVEL</b>	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 la máxima puntuación colocando en cada ronda la carga correspondiente en los camiones de mudanzas.

**ETAPA EDUCATIVA**

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

<b>DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES</b>	<b>SÍ</b>
Inteligencia lógica matemática	
Inteligencia espacial	
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

**Atención, visopercepción, organización espacial, orientación, psicomotricidad, cálculo, función ejecutiva, velocidad de procesamiento.**

*De Mudanzas* es un juego que facilita el desarrollo de la percepción espacial. De modo intuitivo hay que calcular rápidamente el volumen de las regletas dadas. Este proceso permite tomar conciencia del espacio que ocupan los objetos, de su dimensión y el valor volumétrico que tienen. De esta forma se utilizan diferentes procesos de cálculo y se desarrolla la velocidad de procesamiento relacionada con las operaciones matemáticas. En el juego además de intentar deducir rápidamente cual es la mejor tarjeta para colocar la carga, hay que realizar la acción manualmente permitiendo una mayor consolidación de los procesos mencionados y además permite la estimulación en procesos visomotores y psicomotricidad. La planificación de la jugada y la toma de decisiones rápidas y eficaces también tiene que ver con velocidad de procesamiento pero a la vez con funciones ejecutivas.

## COMPETENCIAS CLAVE

Muy presente la **competencia matemática** a lo largo de toda la partida pues se realizan procesos analíticos y estimaciones del cálculo volumétrico, comprobación de resultados y conteo del exceso o déficit de la carga.

**Competencia aprender a aprender**, dado que todas las estimaciones y cálculos que realizamos tienen una comprobación inmediata de allí que nos permite corregir y modificar nuestras estrategias de cálculo en los siguientes turnos, facilitando un aprendizaje rápido y continuado

Permite también adquirir el **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, pues en cada ronda hay que tomar decisiones concretas, rápidas y eficaces. Qué tarjeta elegir, cómo colocar de forma eficaz la carga, estar alerta en el conteo final... todo ello son operaciones fluidas que invitan al razonamiento analítico esencial para la realización de acciones y decisiones inmediatas.

## USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Es un juego ideal para el aula de matemáticas y el aula de artística al estar relacionado con el contenido curricular de ambas asignaturas. Para las actividades artísticas permite una mejor comprensión de espacios y volúmenes, trabajando con material manipulativo en tres dimensiones, facilitando mejor adquisición de conocimientos. En el área matemática igualmente se trabajan los volúmenes en todos los ciclos de primaria y secundaria, permite mejorar la fluidez en el conteo y cálculos aritméticos.

## ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

*De Mudanza* está indicado para mejorar en percepción visual, la capacidad de establecer relaciones espaciales y el desarrollo de la coordinación visomotriz. La capacidad de visualización espacial se estimula eficazmente al tener que ejecutar manualmente los modelos dados. Permite mejorar en la capacidad de conceptualización, flexibilidad de pensamiento y coordinación visomotora. Facilita también el desarrollo de integración visual así como las habilidades analítico-sintéticas relacionadas con la función visual esencial para los procesos de aprendizaje escolar.

## 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.

La **inteligencia interpersonal** permite mejorar en nuestras 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.

La **inteligencia lógica matemática**, facilita la capacidad para relacionar y operar con conceptos abstractos, clasificar conceptos y relaciones lógicas.

La **inteligencia espacial** desarrolla el área espacial y el sentido de la orientación.