

## NOMBRE DEL JUEGO

# DINO RACE



## 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 y cartas

TIEMPO 20 min

NIVEL Básico

## 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 es conseguir la máxima puntuación, llegando para ello cada pareja de dinosaurios al final del recorrido. La partida finaliza cuando algunos de los dinosaurios llega con el huevo.

## ETAPA EDUCATIVA

Infantil 3°

Primaria 1°,2°,3°,4°

Secundaria

Bachillerato

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

SÍ

Inteligencia lingüística

Inteligencia naturalista

Inteligencia lógica matemática

Inteligencia intrapersonal

Inteligencia interpersonal

USO DENTRO DEL AULA

SÍ

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS

SÍ

## DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

**Lenguaje, atención, visopercepción, razonamiento, psicomotricidad, cálculo y función ejecutiva.**

*Dino Race* es un juego muy completo para activar capacidades de los más pequeños. El diseño es atractivo y permite un contexto de emoción ideal para favorecer la expresión oral, dado que van explicando las acciones que realizan e interactúan constantemente. Permite además el desarrollo de la atención sostenida, ya que en cada turno todos los jugadores están implicados en el desarrollo del juego. El uso de símbolos, en los dados y en las cartas permite mejorar en percepción visual. Es ideal también para consolidar estructuras conceptuales básicas como el reconocimiento de diferencias globales de cantidad y la contabilización inicial de objetos. Dentro de funciones ejecutivas destacamos el uso de recursos complejos como la planificación y la secuenciación, poniendo en juego una serie de recursos que nos permiten aprender a priorizar, identificar y poner en orden un conjunto de acciones.

## COMPETENCIAS CLAVE

**Lingüística**, pues la temática favorece una interacción fluida y permite procesos básicos de negociación.

**Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**, utilizando conceptos numéricos, suma, resta y concepto de doble. Muy buen uso de la secuenciación, recurso útil para consolidar procedimientos básicos para la resolución de problemas (matemáticos y científicos).

**Digital**, aunque no está relacionado con la tecnología permite la interpretación de imágenes y símbolos (usados en las cartas y dados), cada uno de ellos identificándolos con diferentes acciones.

**Aprender a aprender**, dado que cada acción que desarrollamos obtiene una consecuencia, pudiendo supervisar si ésta es la esperada o no. De esta forma favorecemos un feed-back, permitiendo mejorar respuestas conforme se desarrolla la partida o en la práctica continuada del juego.

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, los jugadores tienen diversas posibilidades de acciones de modo que deben por su cuenta tomar decisiones que se adecuen a sus objetivos, para ello deben poner en marcha su capacidad de análisis, organización favoreciendo una actitud proactiva.

**Social y cívica**, en la que respetamos los turnos, las acciones de los demás, que en ocasiones no serán las que más nos beneficien, de modo que permitimos regular nuestras emociones y nuestra conducta.

**Conciencia y expresiones culturales**, al hacer referencia a la temática de los dinosaurios, la lucha por la supervivencia, volcanes, tipos de terreno. Ideal para materias relacionadas con el conocimiento del medio.

## USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Muy útil al estar muy relacionada con el área de lengua, matemáticas y conocimiento del medio. Permite el uso aplicado de conceptos matemáticos y el trabajo de la secuenciación que sirve posteriormente para mejorar en resolución de problemas matemáticos.

## ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Mejora procesos atencionales, trastornos específico del lenguaje y dificultades de aprendizaje, tanto el área de lengua como matemáticas. Sirve para ejercitar memoria y para trabajar con alumnado con desarrollo madurativo lento o síndrome disejecutivo.

## DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Favorece la **inteligencia lingüística** dado que el contexto del juego permite una interacción fluida entre los participantes. Con *Dino Race* potenciamos la **inteligencia naturalista**, sensibilizando a los más pequeños con hechos de la naturaleza, la extinción de especies, clasificación de tipos de terrenos, la lucha por la supervivencia, acciones de la naturaleza, como la explosión del volcán... permitiendo así reflexionar y despertar el interés y la curiosidad por la naturaleza. Desarrollamos también la **inteligencia lógica matemática**, de una forma aplicada, con procesos de cálculo, de clasificación y de secuenciación. 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** nos 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.