

## NOMBRE DEL JUEGO

# LA ESCALERA ENCANTADA



## 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 10 - 15 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 llegar a la meta con tu ficha correspondiente, aunque la escalera está encantada y nunca estarás seguro de cuál es tu ficha, a no ser que prestes muchísima atención.

## ETAPA EDUCATIVA

Infantil 5 años

Primaria 1º, 2º

Secundaria

Bachillerato

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Sí

Inteligencia lógica matemática

Inteligencia espacial

Inteligencia intrapersonal

Inteligencia interpersonal

USO DENTRO DEL AULA Sí

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS Sí

## DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

### Lenguaje, atención, memoria, orientación, psicomotricidad y funciones ejecutivas.

Con los más pequeños jugamos contándoles una historia sobre *La Escalera Encantada*, a fin de que se introduzcan en contexto, favorezcamos el diálogo y los comentarios espontáneos mejorando así en expresión oral. Especialmente con *La Escalera Encantada* mejoramos en atención. Curiosamente no hay que hacer nada para que los niños y niñas presten atención, más bien al contrario, podemos intentar distraerlos y que pierdan la atención, dado que el juego motiva a los más pequeños a que no quieran perder en ningún momento la atención. Este proceso requiere también de una activación constante en funciones ejecutivas. Una forma por tanto original de trabajar la motivación intrínseca. Asimismo permite mejorar en memoria y en psicomotricidad.

## COMPETENCIAS CLAVE

Iniciamos el juego de *La Escalera Encantada* con un cuento en el que explica la intencionalidad del juego, estimulando la comprensión verbal y la **competencia lingüística**; además los más pequeños se inician en procesos matemáticos básicos con el uso del conteo, por lo que está relacionado también con la **competencia matemática**.

**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 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.

## USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Puede usarse como recurso dentro del área de Lengua, al facilitar la comprensión verbal y ser un recurso que promueve la expresión oral del alumnado; dentro del aula de matemáticas para iniciar al alumnado en procesos de conteo y aprender a relacionar los números con su correspondiente magnitud.

## ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Con este juego se consolidan los procesos matemáticos y espaciales más básicos, de modo que es idóneo para el trabajo dentro del aula de infantil o para apoyo terapéutico en aulas de apoyo específico. Es un recurso, además, muy útil para mejorar en atención sostenida y en hiperactividad.

## DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Los más pequeños deberán aprender a interpretar la representación visual de la escalera, consolidando así procesos básicos de orientación y representación visual del espacio, de modo que favorece el desarrollo de la **inteligencia espacial**.

La **Inteligencia lógica matemática** la desarrollan a partir del uso del dado y su aplicación para el conteo.

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.