

NOMBRE DEL JUEGO**FANTASMA BLITZ****DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES**

Lenguaje

Atención

Memoria

Visopercepción

Organización espacial

Razonamiento

Fluencia

Psicomotricidad

Cálculo

Funciones ejecutivas

Velocidad de procesamiento

**NÚMERO DE JUGADORES** 2 - 8**TIPO** Cartas**TIEMPO** 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**

Es un juego de visopercepción cuyo objetivo es ser el primero en coger un objeto siguiendo las indicaciones de las cartas. Si coincide en forma y color se coge dicho objeto, si no coincide solo se puede coger un objeto cuya forma y color no aparezca en la carta.

ETAPA EDUCATIVA

Infantil 5 años

Primaria 1º,2º,3º,4º,5º,6º

Secundaria 1º y 2º

Bachillerato 1º y 2º

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Inteligencia intrapersonal
Inteligencia interpersonal
Inteligencia lógica matemática

SÍ

RELACIONADO CON CONTENIDO CURRICULAR
ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS

NO
SÍ

DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

Atención, visopercepción, función ejecutiva, psicomotricidad, velocidad de procesamiento.

Es un juego muy completo al permitir la estimulación en diferentes áreas.

Desarrollamos velocidad de procesamiento, que permite al alumnado dar una respuesta más rápida ante un estímulo dado, a la vez que se realiza un ejercicio tipo “stroop”, en el que se trabaja el proceso inhibitorio, permitiendo mejorar en procesos atencionales y en el control de la impulsividad. El control inhibitorio es un proceso en el que facilitamos una conducta reflexiva, supervisando antes de dar una respuesta o ejecutar una acción. Mejorar en estos procesos nos permite controlar errores y tener un aprendizaje más efectivo.

COMPETENCIAS CLAVE

La percepción y comprensión de las imágenes, que van cambiando continuamente, está muy relacionada con la **competencia digital**, dado que hay que interpretar imágenes rápidamente.

Aprender a aprender es otra de las competencias que se desarrollan, pues se establecen estrategias de planificación para saber qué objeto debe cogerse.

Con el juego se consigue tener un análisis inmediato del proceso, permitiendo autoevaluar y conocer nuestros resultados, facilita la motivación y las ganas de mejorar en la ejecución.

USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Es un juego rápido, para usar durante 5-10 minutos al inicio de la clase. Sirve como ejercicio de estimulación intensa y permite al alumnado estar más concentrados y atentos posteriormente. Forma parte del kit “juegos de estimulación en el aula”.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Sirve como uso terapéutico en niños y niñas con: Déficit de atención (TDA, TDAH), dislexia, dificultades de aprendizaje, trastornos de conducta, síndrome disejecutivo y otras dificultades de aprendizaje. Fantasma blitz, trabaja procesos básicos para el desarrollo de las funciones ejecutivas, de modo que una práctica habitual permitirá mejorar en procesos de atención, conducta y en velocidad de procesamiento.

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