

## NOMBRE DEL JUEGO

# FAUNA



## DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

Lenguaje



Atención



Memoria



Visopercepción



Organización espacial



Razonamiento



Fluencia

Psicomotricidad

Cálculo



Funciones ejecutivas



Velocidad de procesamiento

NÚMERO DE JUGADORES 2 - 6

TIPO Tablero y cartas

TIEMPO 45 min

NIVEL 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

*Fauna* es un juego cuyo objetivo es adivinar características de alguna de las 360 fichas de animales diferentes que contiene.

Entre sus características debemos intuir el peso, altura, longitud total, longitud de sus extremidades, y/o región donde vive, señalándolo en el mapa del tablero, puntuando por aproximación.

## ETAPA EDUCATIVA

Infantil

Primaria

5º y 6º

Secundaria

1º, 2º, 3º, 4º

Bachillerato

1º, 2º

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, memoria, visopercepción, organización espacial, orientación, razonamiento, cálculo, función ejecutiva.**

Muy relacionado con la adquisición de conocimientos significativos en fauna y geografía. Facilita el desarrollo de estrategias en atención y memoria asociativa, mejora en procesos de visopercepción y razonamiento deductivo. Es de interés también por el uso de conceptos matemáticos aplicados (unidades de medidas), y la adquisición de conocimientos sobre animales de una forma intuitiva.

## COMPETENCIAS CLAVE

**Lingüística**, pues la temática favorece una interacción fluida y diálogo, donde los participantes exponen conocimientos ya adquiridos relacionándolos con las fichas de animales del juego. Se permite así un aprendizaje compartido mediante la asociación de conceptos.

**Matemática y c. básicas en ciencia y tecnología**, utilizando unidades de medida, peso (gramos, kilogramos, toneladas), longitud y altura (centímetro y metro), así como conceptos aritméticos básicos. El juego se desarrolla con un mapa físico con las principales formaciones y regiones, adquiriendo así gran cantidad de conocimientos en geografía. El foco central del juego son los animales vertebrados (peces, anfibios, reptiles, aves y mamíferos), que de forma intuitiva se adquiere un conocimiento sobre características de su tamaño y regiones en las que vive.

**Digital**, el uso de las tablas de medidas así como el mapa físico y la interpretación de las dimensiones de los animales a través de imágenes son ejercicios que permiten el desarrollo de la competencia digital.

**Aprender a aprender**, dado que en *Fauna* se establece un tipo de aprendizaje asociativo e intuitivo, donde se interrelaciona el conocimiento ya adquirido y la experiencia personal, mejorando así la producción de nuevas ideas y el pensamiento deductivo. En este juego las opiniones, conocimientos y experiencias de los demás nos sirven de apoyo para tomar una decisión. Tras cada ronda, se obtiene un feed-back inmediato, permitiendo así conocer los errores y conocer la respuesta adecuada, la cual nos servirá para mejorar en las sucesivas partidas.

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, los jugadores tienen diversas posibilidades de respuesta, adquiriendo así determinación en la respuesta y en la toma de decisiones, es por ello que ponen en juego su capacidad de observación y análisis, buscando la respuesta adecuada según las acciones de los demás pero a la vez a través de su propia experiencia y conocimiento en la materia.

**Social y cívica**, respetando las acciones de los demás y aprendiendo a escuchar sus aportaciones, respetar los turnos y aceptar las decisiones propias, dado que una vez ubicados los cubos en nuestro turno no se puede modificar su colocación.

**Conciencia y expresiones culturales**, dado que aporta un amplio conocimiento de los vertebrados y sus características, facilitando a la vez un conocimiento eficaz de geografía.

## USO DENTRO DEL AULA: SÍ

*Fauna* es un juego con gran correspondencia con contenidos curriculares de primaria, facilitando la mejora en expresión oral (área verbal), también muy relacionado con la consolidación de unidades de medida (área matemática) y adquisición de conocimientos de ciencias naturales.

## ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Ideal para alumnado con dificultades de aprendizaje dado que en este juego se establecen habilidades de pensamiento que permiten adquirir estrategias para aprender a pensar: desarrollar el pensamiento de manera consciente, planificando y reflexionando de manera deliberada. De esta forma se enseña al alumnado como incorporar contenido de aprendizaje a la experiencia previa.

## DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Un juego que invita al diálogo e intercambio de opiniones, favoreciendo la **inteligencia lingüística** y la **inteligencia interpersonal**. Despierta la curiosidad y sensibilidad por el conocimiento del mundo animal y la geografía, potenciando así la **inteligencia naturalista**, y se relaciona igualmente con la **inteligencia lógica matemática**, de una forma aplicada, con procesos de cálculo por aproximación y conocimiento de unidades de medida.

La **inteligencia intrapersonal**, pues facilita un autoaprendizaje y herramientas de cómo aprender a pensar, adquiriendo así mayor autonomía personal.