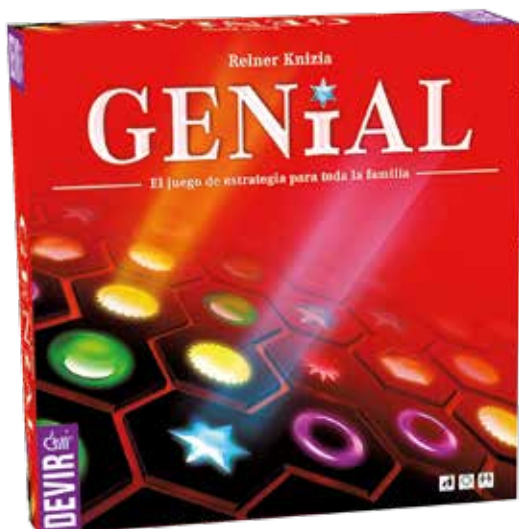


NOMBRE DEL JUEGO**GENIAL****DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES**

Lenguaje

Atención

Memoria

Visopercepción

Organización espacial

Razonamiento

Fluencia

Psicomotricidad

Cálculo

Funciones ejecutivas

Velocidad de procesamiento

NÚMERO DE JUGADORES 2 - 4**TIPO** Tablero**TIEMPO** 30 - 45 min**NIVEL** Básico**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

El objetivo del juego es poner las piezas de distintas formas y colores, intentando conseguir la máxima cantidad de piezas de la misma forma y color para obtener mayor puntuación.

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

ETAPA EDUCATIVA

Infantil

Primaria 1°,2°,3°,4°,5°,6°

Secundaria 1°,2°,3°,4°

Bachillerato 1° y 2°

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Inteligencia lógica matemática

Inteligencia espacial

Inteligencia intrapersonal

Inteligencia interpersonal

USO DENTRO DEL AULA**ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS**

Sí

Sí

Sí

DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

Atención, visopercepción, organización espacial, orientación, razonamiento, psicomotricidad y función ejecutiva.

Genial es un juego que requiere de procesos atencionales y de visopercepción. Asimismo permite el desarrollo de la capacidad espacial, facilitando los procesos de interpretación y comprensión de esta área. Fortalece, además, el sentido de orientación a través de una ejecución manual, coordinando mano-ojo, siendo esta la mejor forma de consolidar conceptos espaciales. La dinámica del juego requiere de procesos de razonamiento, así como de otras funciones ejecutivas como la planificación, en la que los jugadores deben desarrollar sus propios planes y secuencias de pasos para elegir los más adecuados y para anticipar las consecuencias.

COMPETENCIAS CLAVE

Especialmente trabaja la **competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología**, pues hay que distribuir una serie de figuras geométricas en un espacio dado, cuya combinación permitirá el cálculo de una puntuación determinada.

Competencia digital, al estar relacionada con la interpretación de gráficos y distribuciones de secuencias.

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

Con este juego se consigue la adquisición de conocimientos relacionados con el área matemática, favoreciendo el razonamiento lógico y con su uso, permite una mejoría en cálculo matemático. También está muy relacionada con el área de lenguaje dado que la práctica continuada mejora en visopercepción y en orientación, elementos clave para la adquisición del proceso lectoescriptor.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Sirve como uso terapéutico en niños y niñas con: dificultades en lectoescritura, discalculia, dislexia y otras dificultades de aprendizaje y TDAH. *Genial* permite el desarrollo en funciones ejecutivas, especialmente en el área de planificación, de modo que su práctica facilita el éxito 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** 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.

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