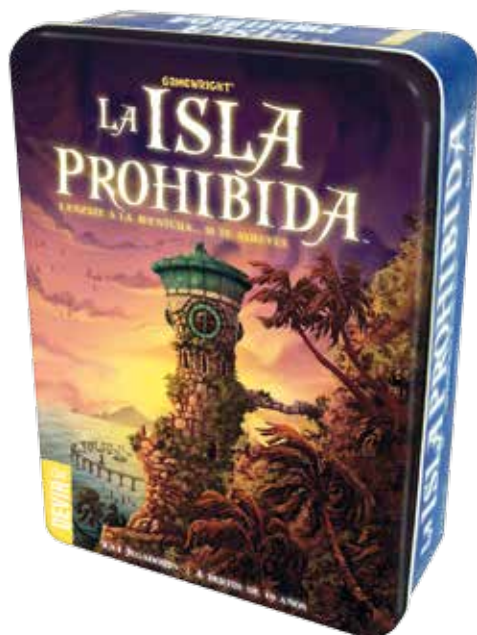


NOMBRE DEL JUEGO**ISLA PROHIBIDA****DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES**

- 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** 30 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

En colaboración los jugadores tienen la misión de conseguir los tesoros del Imperio de los Arcanos que representan a los elementos de la Tierra (fuego, viento, agua y tierra), sin embargo estos están protegidos de allí que al entrar en la Isla Prohibida corren el riesgo de que se inunde y no puedan llevar a cabo su objetivo.

ETAPA EDUCATIVA

- Infantil
- Primaria 5º y 6º
- Secundaria 1º, 2º, 3º, 4º
- Bachillerato 1º, 2º

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES **SÍ**
 Inteligencia lingüística
 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, organización espacial, razonamiento, función ejecutiva.

A través de una buena narrativa los jugadores se organizan, dialogan, intercambian opiniones, toman decisiones y acuerdos entre ellos para optar a la mejor opción de juego, estableciéndose así una actividad que permite el desarrollo del lenguaje oral y el razonamiento lógico. Para llevar a cabo el juego será importante desarrollar la atención y memoria para prever las losetas que más fácilmente pueden ser inundadas. Además el tipo de movimientos de los jugadores permite desarrollar sentido de orientación y organización espacial. La planificación, establecimiento de metas y objetivos y toma de decisiones, facilita un buen entrenamiento en funciones ejecutivas.

COMPETENCIAS CLAVE

Lingüística, los jugadores deberán consensuar, dialogar y organizarse para planificar sus acciones, todo a través de la exposición de sus planteamientos y expresión oral.

Matemática y c. básicas en ciencia y tecnología, al aplicar el razonamiento para interpretar el contexto y predecir el escenario del juego, de allí que se mejora en la toma de decisiones y reflexión sobre las acciones más adecuadas según la ubicación de cada personaje.

Digital, la distribución de las piezas del tablero, el reconocimiento de las imágenes y el sentido de orientación permite mejorar la habilidad de interpretaciones simbólicas.

Aprender a aprender, con la particularidad de que en este juego el aprendizaje es colaborativo, fomentándose la escucha activa y toma de acuerdos consensuado. 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, dado que las posibilidades de acción y la toma de decisiones va cambiando según la evolución de la partida, de allí que debe haber un cambio continuo de estrategia consensuada que permite reforzar el sentido de iniciativa personal.

Social y cívica, dado que las características de cada personaje permite dar valor a cada uno de los jugadores, inculcándoles el valor de que la diversidad de características personales son las que nos permiten actuar en equipo de una forma más eficaz y que la organización, coordinación y compenetración entre ellos es lo que permite resolver la misión con éxito.

Conciencia y expresiones culturales, al sensibilizar con expresiones culturales afines a la propia cultura, con simbología representativa de los elementos de la tierra (fuego, viento, aire, tierra), caracterización de personajes (ingeniero, explorador...) y elementos culturales (cavernas, templos, palacios...).

USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Además de tener relación con materias escolares es un recurso ideal para mejorar el clima del aula, dado que la colaboración entre los participantes permite mejorar sus relaciones al vivir una experiencia de logro compartido. Un buen recurso para el aula de convivencia y cohesión grupal.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Ideal para mejorar en trastornos del lenguaje, pues entrena en lenguaje receptivo y expresivo. También es una herramienta muy adecuada para mejorar en empatía y en alumnado con problemas de socialización (Asperger, tda, tdah y trastornos de conducta).

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

El fomento del lenguaje receptivo-expresivo al que invita este juego se relaciona con la **inteligencia lingüística**; el tipo de movimientos y acciones dentro del tablero en que se requiere de un sentido de orientación espacial, así como el ejercicio en razonamiento lógico, estimula la **inteligencia lógica matemática**; la colaboración intragrupal, el consenso, acuerdos compartidos y exposición de criterios y razonamientos de cada uno de los participantes, facilitan el desarrollo de la inteligencia emocional que agrupa a **la inteligencia intrapersonal e inteligencia interpersonal**.