

NOMBRE DEL JUEGO
KING OF TOKYO



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
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

El objetivo del juego es conseguir llegar al nivel 20, para ello hay que establecer un equilibrio entre diversas acciones: luchar, conseguir vidas, fortalecer al monstruo o subir niveles.

ETAPA EDUCATIVA

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

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	SÍ
Inteligencia lógica matemática	
Inteligencia lingüística	
Inteligencia intrapersonal	
Inteligencia interpersonal	

USO DENTRO DEL AULA	SÍ
ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS	SÍ

DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

Lenguaje, atención, memoria, visopercepción, razonamiento, cálculo, función ejecutiva y velocidad de procesamiento.

King of Tokyo es un juego que conjuga diversidad de capacidades cognitivas de modo que es un recurso de estimulación neurocognitiva muy recomendable. Cada una de las cartas para mejorar las acciones de los monstruos, requiere de una lectura y comprensión de la habilidad que describe, pero especialmente requiere de procesos de atención y memoria, dado que en el transcurso de la partida tenemos que estar muy pendientes de las características que van adquiriendo cada uno de los monstruos, pues de ellas dependerá nuestra decisión de juego, cómo planificar nuestra jugada y la estrategia que queremos realizar. Lo más interesante es que continuamente deberemos cambiar nuestras intenciones, en función de nuestros propios logros y el de los demás jugadores, pero también en función de la evolución de cada uno de los monstruos. La toma de decisiones rápidas, cambios de estrategia, planificación, establecimiento de metas, son todas ellas acciones que se realizan con agilidad y dinamismo a lo largo de la partida, de modo que combinamos función ejecutiva y velocidad de procesamiento, facilitando la estimulación del área prefrontal cuyo desarrollo en la etapa adolescente es esencial.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia lingüística, dado que en el transcurso de la partida cada carta requiere de habilidades de comprensión lectora para poder realizar las acciones descritas.

Competencia matemática, al haber diferentes conteos, el de vidas, niveles, valor de las cartas... Si bien el conteo y el intercambio de compra es sencillo, es importante destacar que la adquisición de competencias en esta área, requiere de una consolidación de procesos básicos para poder comprender y operar con conceptos más complejos.

Competencia digital, pues en dicho concepto se engloba la interpretación de imágenes y símbolos, muy presentes en el juego.

Competencia aprender a aprender, pues a lo largo de la partida permite una retroalimentación de nuestras acciones, siendo inmediatas las consecuencias y efectos, nos permite así valorar si hemos acertado en nuestras decisiones o si por el contrario no hemos atendido a algunas de las características de los adversarios. Esto nos permite reaprender y tener una actitud proactiva para mejorar en nuestras acciones.

Competencia social y cívica, enseñando a respetar las acciones tomadas por los demás, las cuáles en ocasiones perjudicarán a nuestros objetivos. Permite también desarrollar habilidades para que los demás elijan a otro contrincante en su acción de ataque a la vez que cuando uno ejerce la acción de ataque puede realizarlo de forma “elegante”, sin despertar en los demás monstruos su ira hacia nosotros. Quién consiga esta labor, está realmente desarrollando con mucha habilidad su competencia social.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, dado que se exige una organización y planificación estratégica, a la vez que continuamente hay que tomar decisiones rápidas y acertadas, que inciden no solo en el juego sino también en la relación con los participantes.

USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Sin estar directamente relacionada con las materias curriculares tiene diversos componentes que lo hacen idóneo para el aula, permite mayor cohesión grupal y proporcionan un contexto de relación diferente al habitual. Su uso dentro del aula se justifica al ser un juego que desarrolla intensamente los procesos de atención selectiva y atención sostenida, elementos básicos para mejorar el aprendizaje.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Es de utilidad para cualquier necesidad educativa que requiera mejorar en procesos atencionales, tanto para la atención sostenida como la atención selectiva. Además de ser indicado para incrementar la capacidad de concentración y de otros procesos como la planificación, favorece la madurez en el área prefrontal y concretamente en función ejecutiva. Recomendado por tanto para procesos madurativos de lento desarrollo, disfunción ejecutiva, TDA, TDAH, dificultades de aprendizaje y dislexia pero también para alumnado con dificultades de socialización.

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, se produce una retroalimentación continua de cada uno de nuestros movimientos, acciones, diálogos... favoreciendo así el autoconocimiento.

La **inteligencia interpersonal** nos permite mejorar en las 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. *King of Tokyo* es un juego cuyo objetivo es alcanzar la puntuación máxima y poner trabas a los demás jugadores, por tanto, nuestra relación con el resto de jugadores requerirá de una competencia “elegante”, desarrollando habilidades como la asertividad. También es un contexto donde aprenderemos a gestionar nuestras emociones, dominar frustraciones ante el ataque de los demás. Éstas dinámicas son las mismas que posteriormente encontramos en nuestra vida real, de allí que podamos usar este juego para multitud de contextos, no solo la escuela sino como instrumento para selección de personal.

La **inteligencia lógica matemática**. Mejora los procesos de organización, planificación y gestión. El uso continuado de *King of Tokyo* permite un mayor desarrollo de estrategias, el análisis de posibilidades y sobretodo la estimulación en memoria de trabajo, esencial para el desarrollo de esta inteligencia.

Desarrollo de la inteligencia lingüística al ser un buen recurso para comprender el lenguaje específico de cada una de las cartas. Asimismo en el transcurso del juego se establecen muchas interacciones dialógicas donde los jugadores, intentan establecer alianzas, influir en las acciones de los otros y procurar ganarse la simpatía de los otros para no salir muy perjudicado. Magnífico recurso que facilita el diálogo constante, la negociación verbal y técnicas de seducción.