

NOMBRE DEL JUEGO**EL LABERINTO MÁGICO****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** 20 - 30 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**

La finalidad del juego es recoger los objetos que hay en el laberinto. El entramado de caminos invisibles requerirá de la atención y memoria de los jugadores.

ETAPA EDUCATIVA

Infantil 5 años

Primaria 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º

Secundaria

Bachillerato

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Sí

Inteligencia espacial

Inteligencia intrapersonal

Inteligencia interpersonal

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

DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

Atención, memoria, organización espacial, orientación, psicomotricidad y funciones ejecutivas.

El Laberinto Mágico combina dos áreas que no suelen trabajarse conjuntamente, por un lado la orientación espacial, por otro la memoria operativa, de modo que es imprescindible mantener un estado de activación y un óptimo rendimiento en procesos atencionales. La forma de trabajar la orientación, favorece a los más pequeños la consolidación de procesos básicos de preescritura.

COMPETENCIAS CLAVE

Especialmente trabaja la **competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología**, pues desarrolla directamente la orientación y sentido espacial, ambas englobadas dentro de las materias científicas.

Competencia aprender a aprender, dado que cada acción que realizamos en el juego tiene una consecuencia directa, 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

Es un juego que permite la adquisición de conocimientos relacionados con dos materias instrumentales: lengua y matemáticas, dado que la consolidación de los procesos de orientación permiten el desarrollo de razonamiento matemáticos, pero a la vez está íntimamente relacionada con los procesos lectoescritores.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Sirve como uso terapéutico en niños y niñas, especialmente para mejorar en dificultades de dislexia y disgrafía. Asimismo se recomienda para mejorar los procesos de atención sostenida y aumentar la capacidad de orientación.

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Inteligencia espacial: Facilita la capacidad de visualizar y representar ideas visuales o espaciales, así como la capacidad para imaginar y orientarse en el espacio.

Inteligencia intrapersonal: nos facilita un autoconocimiento respecto a nuestras habilidades en orientación y memoria, facilitando un proceso de autoregulación y autocomprensión sobre las estrategias que aplicamos en el juego.

Inteligencia interpersonal: a través de este juego aprendemos a reconocer las habilidades o dificultades de los demás, permitiendo un proceso cooperativo y de resolución mutua.