

**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.