

NOMBRE DEL JUEGO
PICK-A-PERRO/PICK-A-CERDO



DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

- Lenguaje
- Atención ✓
- Memoria
- Visopercepción ✓
- Organización espacial
- Razonamiento
- Fluencia
- Psicomotricidad
- Cálculo
- Funciones ejecutivas ✓
- Velocidad de procesamiento ✓

NÚMERO DE JUGADORES	1 - 4
TIPO	Tablero
TIEMPO	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	2º, 3º
Primaria	1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º
Secundaria	
Bachillerato	

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

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

DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

Atención, visopercepción, función ejecutiva y velocidad de procesamiento.

Pick-a-perro/Pick-a-cerdo, son juegos específicos para el desarrollo de la atención sostenida. La principal actividad que se desarrolla es la de discriminación visual, aprendiendo a percibir las diferencias entre las imágenes en el menor tiempo posible, de allí que mientras se desarrolla la habilidad visoperceptora se mejora en velocidad de procesamiento. Además de estos procesos se activa también el control inhibitorio en que los jugadores deben aprender a supervisar rápidamente la elección de las cartas, facilitando así el control de impulsividad.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia aprender a aprender, dado que al finalizar se realiza una supervisión de las cartas escogidas para determinar si son correctas o no. Este proceso permite posteriormente activar y atender al proceso inhibitoria y a poner en marcha procesos de análisis, interpretación, supervisión y clasificación permitiendo un aprendizaje autónomo.

Competencia matemática y c. básicas en ciencia y tecnología, en la que se realizan procesos básicos de reconocimiento y discriminación visual, así como la realización de clasificaciones y construcción de relaciones lógicas que favorecen el desarrollo del razonamiento lógico.

USO DENTRO DEL AULA: SÍ

El desarrollo de la habilidad visoperceptiva está muy relacionada con el aprendizaje de capacidades instrumentales como la lectura y las matemáticas, de allí que el uso reiterado del juego permite consolidar aspectos básicos de ambas materias. La estimulación en actividades de viso-percepción permite el desarrollo del razonamiento lógico, relacionado con la mayoría del contenido curricular. Una vez adquirido una buena fluidez y manejo del juego es muy interesante combinar ambos juegos (*Pick-a-perro/Pick-a-cerdo*) aportando así mayor complejidad. Se recomienda utilizar este juego 10 minutos antes de otras actividades que requieran de concentración y especialmente indicado para consolidar los procesos de pre-lectura de modo que es útil en edades tempranas, entre 4-5 años.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Las habilidades visoperceptivas están alteradas en alumnado con diagnóstico en TDAH y dislexia de allí que *Pick-a-perro/cerdo* sea un juego indicado para actividades y profesorado de apoyo educativo. Los niños con TDAH tienen menores habilidades visoperceptivas afectando así en los aprendizajes de la lengua y matemáticas. También es útil para alumnado con problemas de lateralidad, para dificultades en lectoescritura y para mejorar procesos de atención, de hecho el juego realiza la misma actividad que muchos programas de discriminación visual aplicados a alumnado con problemas de atención.

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La inteligencia intrapersonal nos permite adquirir un aprendizaje y un mayor conocimiento de nosotros mismos pudiendo así autoregular nuestra conducta. En el juego, a diferencia de otros aprendizajes como los escolares, facilitamos una supervisión inmediata de nuestras acciones pudiendo así modificar y experimentar nuevas respuestas, es decir facilitamos el autoaprendizaje que permite conocernos mejor.

La inteligencia interpersonal nos permite intensificar 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. En *Pick-a-perro* y *Pick-a-cerdo* el reto es constante, con el grupo y con nosotros mismos, aprendiendo tanto a perder como a ganar así como otras dinámicas de relación similares que encontramos posteriormente en nuestra vida real.

La inteligencia lógica matemática. Con este juego mejoramos los procesos de organización serial, clasificación, planificación y gestión todas ellas relacionadas con este tipo de inteligencia.