

NOMBRE DEL JUEGO

LA POLILLA TRAMPOSA



DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

Lenguaje

Atención

Memoria

Visopercepción

Organización espacial

Razonamiento

Fluencia

Psicomotricidad

Cálculo

Funciones ejecutivas

Velocidad de procesamiento



NÚMERO DE JUGADORES 3 - 5

TIPO Cartas

TIEMPO 15 - 25 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

El objetivo del juego es deshacerte de tus cartas lo antes posible, para ello está permitido hacer todas las trampas que se te ocurran, aunque con el riesgo de que el Guardián lo advierta y haya que asumir las consecuencias.

ETAPA EDUCATIVA

Infantil

Primaria 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º

Secundaria 1º, 2º, 3º, 4º

Bachillerato

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES **SÍ**

Inteligencia intrapersonal
Inteligencia interpersonal

USO DENTRO DEL AULA **SÍ**

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS **SÍ**

DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

Atención, memoria, visopercepción, función ejecutiva y velocidad de procesamiento.

Destaca este juego por conseguir de una forma muy divertida consolidar procesos de atención sostenida, selectiva y alternante. A lo largo de toda la partida hay que estar alerta, observando y concentrando toda la atención en las acciones de los demás y a la vez hay que estar pendiente de las cartas que van apareciendo debiendo actuar rápidamente, de allí que se entrene la velocidad de procesamiento. Asimismo hay que ser precisos en la interpretación de las imágenes que son las que nos indican que acciones debemos hacer. Durante el juego se va adquiriendo la habilidad de ejecutar diferentes acciones de forma simultánea (observación de las cartas que van surgiendo, acciones que deben ejecutarse, vigilancia del resto de participantes, precisión en movimientos e imaginación para poder eliminar las cartas de forma creativa).

COMPETENCIAS CLAVE

Matemática y c. básicas en ciencia y tecnología, útil para los primeros cursos de primaria en el conteo y secuenciación numérica.

Aprender a aprender, a través de la observación de los demás jugadores y la toma de conciencia de las propias acciones se mejora rápidamente en el juego, tanto en procesos de atención como de coordinación de acciones. Al igual que en muchos juegos los errores obtienen un feed-back inmediato, elemento que nos permite rectificar en las sucesivas jugadas y aprender más rápidamente.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, pues las posibilidades de acción y por tanto la toma de decisiones son muy variadas de allí que fomenta un pensamiento creativo.

Social y cívica, permite tomar conciencia del sentido de las normas, es un juego donde se permite hacer trampas, aunque se rige por unas reglas claras, los participantes experimentan sensación de romper con lo preestablecido, que permite mayor flexibilidad mental y pensamiento divergente, rasgos que al trasladarlos al plano social permite también ser más tolerante y aceptar mejor las diferencias.

USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Es un juego que no tiene mucha relación con el contenido curricular, aunque puede utilizarse en matemáticas para procesos básicos de conteo y secuenciación y sirve para mejorar en visopercepción, pero la mayor utilidad dentro del aula la adquiere porque permite cohesionar a los grupos, desinhibir a los participantes y permitirles regirse por conductas que normalmente se les prohíbe, como es "hacer trampas", despertando en ellos curiosidad, capacidad de innovación y de buscar estrategias novedosas. Ideal por tanto para el desarrollo de actividades de convivencia.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Es de gran utilidad para mejorar en alumnado con problemas socioafectivos y/o con dificultades de atención (tda, tdah), además mejora en procesos de velocidad de procesamiento, asociado a muchos perfiles de dificultades de aprendizaje (dislexia, discalculia...). También es una herramienta muy adecuada para mejorar en empatía y en alumnado con problemas de timidez y socialización pues se requiere de un contacto visual directo con los participantes, aspecto que adquiere gran importancia en el tratamiento de dichas dificultades.

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

El juego no requiere de gran esfuerzo cognitivo de allí que permite un buen entrenamiento en otras áreas como la **inteligencia emocional**, que es aquella que nos permite ser competentes socialmente y mejorar tanto en autoconcepto como en autoestima, aprendiendo así a gestionar nuestra conducta, nuestras emociones y la relación con los demás. A lo largo del juego el contacto con los demás jugadores es un aspecto muy importante, pero igualmente la actitud con la que nos enfrentamos a él de allí que combina el desarrollo de la **inteligencia intrapersonal** junto con la **interpersonal**.