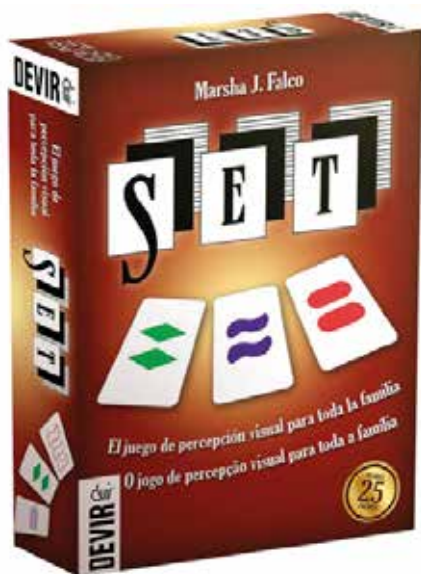


NOMBRE DEL JUEGO**SET****DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES**

Lenguaje

Atención

Memoria

Visopercepción

Organización espacial

Razonamiento

Fluencia

Psicomotricidad

Cálculo

Funciones ejecutivas

Velocidad de procesamiento

**NÚMERO DE JUGADORES** 2 - 20**TIPO** Cartas**TIEMPO** 15 min**NIVEL** Bajo**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 realizar la mayor cantidad de combinaciones lógicas (set) con diferentes variaciones en las que se incluyen: formas, colores y tipo de sombreado.

ETAPA EDUCATIVA

Infantil 3°

Primaria 1°, 2°, 3°, 4°, 5° y 6°

Secundaria 1°, 2°, 3°, 4°

Bachillerato 1°, 2°

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Sí

Inteligencia intrapersonal

Inteligencia interpersonal

Inteligencia lógica matemática

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

Sí

Sí

DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

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

Set es un juego ideal para estimular la visopercepción. Nos permite reconocer y discriminar diferentes estímulos, de modo que posteriormente podamos interpretarlos y asociarlos a diferentes categorías. La estimulación en visopercepción es compleja y requiere de otros componentes como: atención, rastreo visual, percepción del color, reconocimiento visual, organización e interferencia visual. Durante el juego no solo se trabaja el proceso de reconocimiento y análisis sino que especialmente se requiere de un proceso de razonamiento lógico en el que se produzcan diferentes categorías, secuencias y clasificaciones. La combinación de los procesos de atención visual, visopercepción y razonamiento, requieren además en el juego de agilidad mental, mejorando así en fluidez y especialmente en velocidad de procesamiento, todo ello requiere del uso de las funciones ejecutivas, facilitando así los procesos de madurez neurológica.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia aprender a aprender, dado que cada acción que desarrollamos obtiene una consecuencia, 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. A lo largo del juego se ponen 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 complejos de reconocimiento y discriminación de figuras abstractas, así como la realización de clasificaciones y construcción de relaciones lógicas que favorecen el desarrollo del razonamiento lógico.

USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Muy asequible para el contexto del aula porque permite realizar grupos grandes y porque no requiere de mucho tiempo, es ideal dedicar 10 minutos a primera hora de la mañana, pues pone en marcha un grupo de funciones cognitivas que mejora en los procesos de atención visual y concentración. Estimular en actividades de visopercepción permite un desarrollo en razonamiento lógico, relacionado con la mayoría del contenido curricular.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Set está indicado para trabajar con niños y niñas con dificultades en razonamiento lógico, dado que la actividad consiste en realizar ordenaciones seriales de figuras abstractas, lo cual desarrolla la capacidad de estructuración y organización de conceptos, procesos mentales que implican la aplicación de la lógica.

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La **inteligencia intrapersonal** nos permite tener un mayor conocimiento de nosotros mismos y poder relacionarnos mejor en diversos contextos. Con Set, la supervisión de nuestras clasificaciones y acciones es constante, permitiendo así autorregular las respuestas, facilitando a la vez mayor control y velocidad.

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. Set es un juego en el que el reto con los demás es constante, provocando en ocasiones situaciones que requieren habilidades de asertividad y empatía, dinámicas de relación que encontramos posteriormente en nuestra vida real.

La **inteligencia lógica matemática**. Mejora los procesos de organización serial, clasificación, planificación y gestión.