

NOMBRE DEL JUEGO**SUSHI GO!****DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES**

Lenguaje

Atención

Memoria

Visopercepción

Organización espacial

Razonamiento

Fluencia

Psicomotricidad

Cálculo

Funciones ejecutivas

Velocidad de procesamiento

**NÚMERO DE JUGADORES** 2 - 5**TIPO** Cartas**TIEMPO** 15 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 obtener la máxima puntuación. En cada turno los jugadores eligen una carta de su mazo, posteriormente descartan el resto y recogen el mazo de descarte de otro de los participantes, sucesivamente se elige nuevamente la carta que puede darle el máximo de puntos.

ETAPA EDUCATIVA

Infantil

Primaria 3º, 4º, 5º y 6º

Secundaria 1º, 2º, 3º, 4º

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

Sushi go! es un juego sencillo del que se puede sacar mucho partido. Por un lado requiere de un proceso de atención para poder memorizar las cartas que hay en juego. Además de prestar atención a nuestro juego deberemos también examinar las acciones de los demás participantes para poder elegir correctamente nuestra estrategia, la cual deberá fundamentarse en retener la mayor cantidad de información posible respecto a las cartas que hay en juego. Este proceso de memorización y supervisión requiere de una planificación y toma de decisiones fluidas y dinámicas de modo que pone en conjunción funciones ejecutivas y velocidad de procesamiento. Por otro lado se requiere de procesos de cálculo para poder decidir las opciones más idóneas.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y c. básicas en ciencia y tecnología, en la que se realizan operaciones básicas de suma, resta, multiplicación y división, así como procesos de planificación y estrategia. Es de gran utilidad para análisis más profundos con el uso de la probabilidad.

Competencia aprender a aprender, dado que a lo largo del juego hay un aprendizaje, por un lado en el control del tiempo limitado de cada turno, de la información que recibimos de nuestras opciones de juego así como de los demás jugadores, llegando a tomar conciencia de nuestras necesidades y posibilidades, de modo que adaptamos nuestras estrategias a las posibilidades del juego.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, pues en cada turno aparecen oportunidades que nos conducen a una planificación, toma de decisiones rápidas y acciones concretas.

Conciencia y expresiones culturales, al hacer referencia a la gastronomía de la cultura japonesa, aportando nuevo vocabulario específico y facilitando un interés por dicha temática.

USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Es un juego muy dinámico, sencillo y rápido, es perfecto para grupos heterogéneos y de diferente nivel académico, si bien hay un componente de azar, una buena planificación y estrategia permite obtener resultados óptimos, de modo que si los jugadores ponen su máxima atención, establecen cálculos y análisis probabilísticos, se obtiene un rendimiento cognitivo elevado. Es compatible con el contenido curricular de primaria y primeros cursos de secundaria.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Mejora en los procesos de cálculo, en procesos de atención y memoria, en velocidad de procesamiento y en planificación. Todo ello está muy relacionado con las dificultades de aprendizaje o bajo rendimiento académico, de modo que su uso para atender a necesidades educativas es ideal. Permite a través de un recurso lúdico mejorar en procesos de cálculo básicos, en la fluidez de las respuestas y en facilitar una dinámica ágil. Gran parte del alumnado con dificultades se caracteriza por un ritmo de respuesta lento, de modo que *Sushi go!*, al marcar un ritmo fluido, permite mejorar en esta área.

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La **inteligencia intrapersonal** nos permite tener un mayor conocimiento de nosotros mismos y poder relacionarnos mejor en diversos contextos. Con *Shushi go!* supervisamos nuestra acción y la de nuestros compañeros, pudiendo así autorregular las siguientes 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.

La **inteligencia lógica matemática**. Desarrolla la capacidad de cálculo mental, la capacidad de realizar análisis probabilísticos y la capacidad de organización serial, clasificación, planificación y gestión.