

NOMBRE DEL JUEGO**LA TORRE ENCANTADA****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** 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

La finalidad del juego es rescatar a la princesa capturada por un hechicero. Para ello los jugadores deberán descubrir donde se encuentra escondida la llave y cuál de las seis cerraduras libera a la princesa.

ETAPA EDUCATIVA

Infantil 2°, 3°

Primaria 1°, 2°, 3°, 4°

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

Lenguaje, atención, memoria, organización espacial y psicomotricidad.

La narración de un cuento para contextualizar e involucrar a los jugadores permite el desarrollo de la capacidad lingüística y la escucha activa. La dinámica del juego requiere poner en marcha procesos de atención y memoria, intentando recordar qué caminos llevan o no a la llave y qué cerraduras son las que no permiten rescatar a la princesa. A la vez que los jugadores deben decidir las opciones del camino, la organización de cómo desplazarse por él, cuyas diferentes opciones requieren de organización espacial. Asimismo la coordinación mano-ojo requerida y la manipulación de las piezas (destape de los agujeros, uso de la llave) permite un desarrollo de la psicomotricidad fina, muy necesaria en las primeras etapas.

COMPETENCIAS CLAVE

La **competencia lingüística** puede desarrollarse en este juego si se utiliza con una historia introductoria, la cual facilitará la implicación e interés de los más pequeños. Los diferentes caminos e imágenes del tablero pueden usarse para continuar la narración a lo largo de toda la partida, haciendo que los jugadores participen en su desarrollo.

Se 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 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. En este juego se pueden realizar varios equipos, favoreciendo así la puesta en común de decisiones.

USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Es un juego idóneo para equipos, en los que enseñamos a tomar decisiones y consensuar con los compañeros. La búsqueda de opciones y el recuerdo de opciones ya probadas, requiere de memoria de trabajo y procesos de atención sostenida. Asimismo los procesos de memoria se relacionan en este juego con el de orientación espacial. Los diferentes caminos que se pueden realizar permiten el desarrollo de procesos de planificación, área que permite un desarrollo neurocognitivo óptimo.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

Este juego se recomienda para mejorar procesos de planificación, anticipación y memoria prospectiva, ideal para alumnado con inmadurez neuropsicológica o con dificultades de aprendizaje. También lo incluimos en la categoría de juegos para trabajar los procesos de atención sostenida.

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 tomar decisiones y consensuarlas en equipo, favoreciendo así la escucha activa y la aceptación de otras opiniones. Recordar, planificar, prestar atención son procesos complejos para los más pequeños, pero si esto se realiza en equipo es motivador y se obtienen resultados más fácilmente, comprendiendo así la importancia del trabajo grupal.