

**NOM DEL JOC****1, 2, 3! PICA PARET!****DESENVOLUPAMENT DE CAPACITATS I HABILITATS**

Llenguatge

Atenció

Memòria

Visopercepció

Organització espacial

Raonament

Fluència

Psicomotricitat

Càlcul

Funció executiva

Velocitat de processament

**NOMBRE DE JUGADORS** 2 - 8**TIPUS** Peces i cartes**TEMPS** 15 min**NIVELL** Bàsic**COMPETÈNCIES**

Lingüística

Matemàtica i c. bàsiques en ciència

Digital

Aprendre a aprendre

Socials i cíviques

Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor

Consciència i expressions culturals

**DESCRIPCIÓ DEL JOC**

Un joc que té com a objectiu encertar la posició, quantitat i tipus d'animals que hi ha a la taula, cosa que obligarà a estar molt desperts i sobretot a tenir molta memòria.

**ETAPA EDUCATIVA**

Infantil

Primària

1r, 2n, 3r, 4t, 5è, 6è

Secundària

Batxillerat

**DESENVOLUPAMENT D'INTEL·LIGÈNCIES MÚLTIPLES** SÍ

Intel·ligència lògica-matemàtica

Intel·ligència intrapersonal

Intel·ligència interpersonal

**ÚS DINS DE L'AULA****ATENCIÓ A NECESSITATS EDUCATIVES**

SÍ

SÍ

## DESENVOLUPAMENT DE CAPACITATS I HABILITATS

### Atenció, memòria i visopercepció.

*1, 2, 3! Pica paret!* És un joc molt dinàmic en què principalment s'exerciten tres àrees cognitives bàsiques i alhora fonamentals per al desenvolupament cognitiu. Per una banda s'estimula l'**habilitat visoperceptora**, ja que s'han de retenir el tipus i la quantitat d'animals, a més de la posició. Per fer-ho és necessari activar processos atencionals i posteriorment memòria a curt termini. La memòria és un procés psicològic que permet codificar, emmagatzemar i recuperar informació quan la necessitem. Per això és imprescindible estimular-la de manera primerenca i garantir-ne un bon rendiment cognitiu. Amb aquest joc es facilita l'adquisició d'estratègies de repetició, agrupació, classificació i record de les imatges, elements idonis per ampliar la nostra capacitat en memòria. Cal destacar que en aquest joc, a diferència de molts altres jocs de memòria, no es compensa exclusivament els que tenen més habilitat memorística sinó que l'ús de les cartes permet encertar o fins i tot guanyar tot i no saber sempre realment la resposta. Això anima i motiva els jugadors, evita frustració i possibilita una participació activa.

## COMPETÈNCIES CLAU

**Competència matemàtica i en ciència i tecnologia**, ja que desenvolupa especialment la memòria operativa, a la vegada que es realitza una activitat de comptar bàsica però permet aplicar coneixements matemàtics als més petits.

**Competència aprendre a aprendre**, ja que cada acció al joc té una comprovació immediata i permet un *feedback* i una autoregulació.

**Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor**, ja que cal decidir accions a cada torn i a vegades potser no sabem la resposta correcta, de manera que s'activen altres processos més relacionats amb l'hemisferi dret, intuïció i creativitat en la presa de decisions.

## ÚS DINS DE L'AULA: SÍ

Consolidar estratègies de memorització en els primers cursos escolars és garantia de l'èxit escolar i permet millorar el rendiment general, ja que tant la memòria com l'atenció són els dos pilars de qualsevol procés d'aprenentatge. Als primers anys la plasticitat neuronal dels més petits permet ampliar extensament la seva capacitat memorística, per la qual cosa el seu entrenament ha de ser una pràctica habitual tant en l'àmbit familiar com escolar.

## ATENCIÓ A LES NECESSITATS EDUCATIVES: SÍ

Gran part de l'alumnat amb dificultats d'aprenentatge presenta un índex de memòria a curt termini molt baix, motiu pel qual el professorat de suport terapèutic ha de treballar específicament en aquesta àrea. Amb *1, 2, 3! Pica paret!* es millora en atenció, en visopercepció i en memòria, sense que el seu ús reiterat frustri els participants, més aviat al contrari, motiva els participants en la continuïtat del joc.

## DESENVOLUPAMENT D'INTEL·LIGÈNCIES MÚLTIPLES

A través del joc obtenim més coneixement de nosaltres mateixos i podem actuar i regular la nostra conducta i les nostres emocions. És així com desenvolupem la **intel·ligència intrapersonal**, alhora que ens permet conèixer més bé els nostres companys, empatitzant i millorant les nostres interaccions de manera que millorem la nostra **intel·ligència interpersonal**. A través del desenvolupament dels processos de memòria a curt i llarg termini també afavorim la **intel·ligència matemàtica**.