

**NOM DEL JOC****CATAN****DESENVOLUPAMENT DE CAPACITATS I HABILITATS**

Llenguatge ✓

Atenció ✓

Memòria

Visopercepció ✓

Organització espacial ✓

Raonament ✓

Fluència

Psicomotricitat

Càlcul ✓

Funció executiva ✓

Velocitat de processament ✓

**NOMBRE DE JUGADORS** 3 - 4**TIPUS** Tauler**TEMPS** 75 min**NIVELL** Mitjà**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**

L'objectiu del joc és arribar a 10 punts mitjançant diverses accions, ja sigui construint carreteres, pobles i ciutats o amb altres accions com punts de desenvolupament, creant un exèrcit o amb rutes comercials.

**ETAPA EDUCATIVA**

Infantil

Primària 3r, 4t, 5è, 6è

Secundària 1r, 2n, 3r, 4t

Batxillerat 1r, 2n

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

Intel·ligència lògica-matemàtica

Intel·ligència lingüística

Intel·ligència intrapersonal

Intel·ligència interpersonal

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

SÍ

SÍ

## DESENVOLUPAMENT DE CAPACITATS I HABILITATS

**Llenguatge, atenció, visopercepció, organització espacial, raonament, càlcul, funció executiva i velocitat de processament.**

*Catan* és un dels jocs més complets d'estimulació cognitiva, emocional i de desenvolupament d'habilitats de socialització. Facilita la comunicació lingüística atès que s'estableix un context de negociació contínua entre els participants. Permet, a més, el desenvolupament en organització espacial i visopercepció, així com processos bàsics de càlcul. El més destacat del joc és la seva implicació en l'estimulació en funcions executives, cosa que permet l'execució d'accions complexes com a processos de planificació, resolució de problemes, establiment de metes i presa de decisions. Tots aquests processos es realitzen al llarg del joc de forma fluïda i amb temps limitat, de manera que s'entrena i es millora la velocitat de processament. Tot això permet una maduració neurocognitiva òptima, essencial en l'etapa adolescent.

## COMPETÈNCIES CLAU

Especialment treballa la **competència social i cívica**, ja que ensenya a respectar les accions preses pels altres, que a vegades perjudicaran els nostres objectius; es potencia el diàleg, la negociació i acords, de manera que s'adquireixen habilitats socials molt útils per a la vida quotidiana i laboral.

**Competència lingüística**, en haver d'idear un discurs per a la negociació i acords d'intercanvi.

**Competència aprendre a aprendre**, ja que cada acció que desenvolupem obté una conseqüència, i això permet supervisar si era l'esperada o no. D'aquesta manera s'afavoreix una *feedback*, i es milloren les respostes a mesura que es desenvolupa la partida o en la pràctica continuada del joc.

**Competència matemàtica i c. bàsiques en ciència i tecnologia**, en la qual es realitzen processos bàsics de càlcul, però especialment relacionada amb altres components d'aquesta àrea, com els canvis en planificació i estratègia que es desenvolupen al llarg de la partida.

**Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor**, atès que s'exigeix una organització i planificació estratègica, alhora que contínuament cal prendre decisions encertades, que incideixen no només en el joc sinó també en la relació amb els participants.

## ÚS DINS DE L'AULA: SÍ

Sense estar directament relacionat amb les matèries curriculars té diversos components que el fan idoni per a l'aula, ja que permet més unitat del grup i proporciona un context de relació diferent de l'habitual. El joc facilita la interacció i comunicació verbal perquè a través del llenguatge expressen els seus interessos i adquireixen habilitats de negociació. De la mateixa manera, facilita el desenvolupament de l'escolta activa i la inclusió equitativa de tots els participants, ja que tots ells adquireixen un paper rellevant i poden ser essencials durant les transaccions, això reporta un valor essencial com a recurs de l'aula i millora la convivència i reforça les relacions de grup. El seu ús continuat permet adquirir més capacitat de concentració.

## ATENCIÓ A NECESSITATS EDUCATIVES: SÍ

És d'utilitat per a qualsevol necessitat educativa que requereixi millorar en processos atencionals, tant per a l'atenció sostinguda com l'atenció selectiva. Al llarg de tot el joc es produeix un exercici de moviments oculars sacàdics que la seva tècnica permet millorar el rendiment escolar i les dificultats en atenció associades a impulsivitat. A més de ser indicat per incrementar la capacitat de concentració i d'altres processos com la planificació, afavoreix la maduresa a l'àrea prefrontal i concretament en funció executiva. Recomanat tant per a processos madurats de lent desenvolupament, disfunció executiva, TDA, TDAH, dificultats d'aprenentatge i dislèxia però també per a alumnat amb dificultats de socialització.

## DESENVOLUPAMENT D'INTEL·LIGÈNCIES MÚLTIPLES

La **intel·ligència intrapersonal** ens permet tenir més coneixement de nosaltres mateixos i poder relacionar-nos millor en diversos contextos. Durant el joc, en el qual de forma simbòlica trobem multitud de situacions i contextos, es produeix una retroalimentació contínua de cadascun dels nostres moviments, accions i diàlegs, cosa que afavoreix l'autoconeixement. *Catan* convida a autogestionar les nostres emocions, millorant el control de la ira i la tolerància a la frustració.

La **intel·ligència interpersonal** ens permet millorar en les relacions amb els altres i en la gestió de les nostres emocions, el joc és el context idoni per conèixer millor el grup i facilitar la interacció. *Catan* és un dels jocs que permet desenvolupar l'assertivitat i l'empatia, gestionar els nostres recursos amb l'ajuda dels altres, col·laborant i negociant amb els participants però alhora prevalent els nostres interessos. Tot això són processos complexos que conjuguen les nostres habilitats individuals amb els interessos i particularitats dels altres. Aquestes dinàmiques són les mateixes que posteriorment trobem a la nostra vida real, cosa que ens permet usar aquest joc per a multitud de contextos, no només l'escola sinó com a instrument per a selecció de personal.

La **intel·ligència lògica matemàtica**. Millora els processos d'organització, planificació i gestió.

La **intel·ligència espacial** desenvolupa l'àrea espacial i orientació. En el joc l'organització del tauler permet consolidar el sentit de l'orientació i l'estructuració espacial.

La **intel·ligència lingüística** perquè és un excel·lent recurs que convida al diàleg constant, la negociació verbal i tècniques de persuasió.