

NOM DEL JOC

DINO RACE



DESENVOLUPAMENT DE CAPACITATS I HABILITATS

Llenguatge



Atenció



Memòria



Visopercepció



Organització espacial

Raonament



Fluència

Psicomotricitat



Càlcul



Funció executiva



Velocitat de processament

NOMBRE DE JUGADORS 2 - 4

TIPUS Tauler i cartes

TEMPS 20 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

L'objectiu és obtenir la màxima puntuació i aconseguir que els dos dinosaures arribin al final de recorregut. La partida acaba quan algun dels dinosaures arriba amb l'ou.

ETAPA EDUCATIVA

Infantil 3r

Primària 1r, 2n, 3r, 4t

Secundària

Batxillerat

DESENVOLUPAMENT D'INTEL·LIGÈNCIES MÚLTIPLES SÍ

Intel·ligència lingüística

Intel·ligència naturalista

Intel·ligència lògica-matemàtica

Intel·ligència intrapersonal

Intel·ligència interpersonal

ÚS DINS DE L'AULA

SÍ

ATENCIÓ A NECESSITATS EDUCATIVES

SÍ

DESENVOLUPAMENT DE CAPACITATS I HABILITATS

Llenguatge, atenció, visopercepció, raonament, psicomotricitat, càlcul i funció executiva.

Dino Race és un joc molt complet per activar capacitats dels més petits. El disseny és atractiu i permet un context d'emoció ideal per afavorir l'expressió oral, ja que van explicant les accions que realitzen i interactuen constantment. Permet, a més, el desenvolupament de l'atenció sostinguda, ja que a cada torn tots els jugadors estan implicats en el desenvolupament del joc. L'ús de símbols, als daus i a les cartes, permet millorar en percepció visual. És ideal també per consolidar estructures conceptuals bàsiques com el reconeixement de diferències globals de quantitat i la comptabilització inicial d'objectes. Dins de funcions executives destaquem l'ús de recursos complexos com la planificació i la seqüenciació, que posen en joc una sèrie de recursos que ens permeten aprendre a prioritzar, identificar i posar en ordre un conjunt d'accions.

COMPETÈNCIES CLAU

Lingüística, perquè la temàtica afavoreix una interacció fluïda i permet processos bàsics de negociació.

Matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia, perquè s'utilitzen conceptes numèrics, suma, resta i concepte de doble. Molt bon ús de la seqüenciació, recurs útil per consolidar procediments bàsics per a la resolució de problemes (matemàtics i científics).

Digital, encara que no està relacionat amb la tecnologia permet la interpretació d'imatges i símbols (usats a les cartes i daus), cadascun d'ells s'identifica amb diferents accions.

Aprendre a aprendre, ja que cada acció que desenvolupem obté una conseqüència, i permet supervisar si és l'esperada o no. D'aquesta manera afavorim un *feedback*, per millorar respostes conforme es desenvolupa la partida o en la pràctica continuada del joc.

Sentit d'iniciativa i esperit emprendedor, perquè els jugadors tenen diverses possibilitats d'accions de manera que pel seu compte han de prendre decisions que s'adeqüen als seus objectius, per a això han de fer servir la seva capacitat d'anàlisi i organització i afavorir una actitud proactiva.

Social i cívica, en la qual respectem els torns, les accions dels altres, que no sempre seran les que més ens beneficiïn, de manera que permetem regular les nostres emocions i la nostra conducta.

Consciència i expressions culturals, ja que es fa referència a la temàtica dels dinosaures, la lluita per la supervivència, volcans, tipus de terreny. Ideal per a matèries relacionades amb el coneixement del medi.

ÚS DINS DE L'AULA: SÍ

Molt útil perquè està molt relacionada amb l'àrea de llengua, matemàtiques i coneixement del medi. Permet l'ús aplicat de conceptes matemàtics i el treball de la seqüenciació que serveix posteriorment per millorar en resolució de problemes matemàtics.

ATENCIÓ A NECESSITATS EDUCATIVES: SÍ

Millora processos atencional, trastorns específic del llenguatge i dificultats d'aprenentatge, tant l'àrea de llengua com de matemàtiques. Serveix per exercitar la memòria i per treballar amb alumnat amb desenvolupament maduratiu lent o síndrome disexecutiu.

DESENVOLUPAMENT D'INTEL·LIGÈNCIES MÚLTIPLES

Afavoreix la **intel·ligència lingüística** ja que el context del joc permet una interacció fluïda entre els participants.

Amb *Dino Race* potenciem la **intel·ligència naturalista**, i se sensibilitza els més petits amb fets de la naturalesa, l'extinció d'espècies, classificació de tipus de terrenys, la lluita per la supervivència, accions de la naturalesa, com l'explosió del volcà... i es permet així reflexionar i despertar l'interès i la curiositat per la naturalesa.

Desenvolupem també la **intel·ligència lògica-matemàtica**, d'una forma aplicada, amb processos de càlcul, de classificació i de seqüenciació.

La **intel·ligència intrapersonal** ens permet tenir més coneixement de nosaltres mateixos i poder relacionar-nos més bé 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, diàlegs... afavorint així l'autoconeixement.

La **intel·ligència interpersonal** ens permet millorar en les nostres 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.