

DINO PATH

AUTOR: APRONMAN (IGNACIO SÁNCHEZ USERA)

ILUSTRADOR: ENRIQUE V. VEGAS

NO DE JUGADORES: 2-5 JUGADORES

EDAD: + 4 AÑOS

TIEMPO: 15 MINUTOS APROXIMADAMENTE

MECÁNICAS: MEMORIA, TIRAR DADOS, MOVIMIENTO POR CELDAS Y COLOCACIÓN DE LOSETAS.

OBJETIVO DEL JUEGO: SER EL/LA PRIMER/A JUGADOR/A EN LLEGAR A LA CASILLA DE META.



NIVEL EDUCATIVO

Educación infantil: si trabajan algún proyecto de dinosaurios, la prehistoria, etc.

Educación primaria: para trabajar en 1o y 2o, ciencias naturales, por tipo de alimentación (carnívoro, herbívoro), etc.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Se trabajan diferentes aspectos: el conteo para avanzar, estadística y probabilidad, qué número se puede sacar (ya que el dado solo tiene números del 1 al 3), sistemas biológicos: si hablamos del tipo de alimentación, dónde vivían... y lenguaje científico por el nombre de los dinosaurios.

Aprender a aprender

Si hacemos un trabajo previo, preguntarles a los alumnos qué saben sobre los dinosaurios y hacerles preguntas para despertar su interés. Durante el juego, ir viendo si las acciones que está realizando le acercan a la meta.

Posteriormente, podemos hacer una reflexión sobre si lo que han ido haciendo durante la partida les ha ayudado o no y si habrían hecho algo diferente.

Competencias sociales y cívicas

Al tener que poner el tablero entre todos los jugadores, comunicarnos con los demás, llegar a acuerdos, tener en cuenta las opiniones de todos los jugadores.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Mostrar iniciativa a la hora de montar el tablero, aportado ideas para establecer un orden u otro, y también de jugar y de aprender con los demás.

ÁREAS CURRICULARES

Ciencias naturales / conocimiento del entorno:

por el tipo de alimentación que tenían, así como la caracterización como seres vivos, animales y demás taxonomías.

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

El juego de mesa Dino Path trabaja, siguiendo sus reglas originales, las siguientes habilidades cognitivas, sociales y emocionales, eminentemente.

HABILIDADES COGNITIVAS

Atención: aunque no sea el propio turno, el otro jugador va a dar la vuelta a una de las tarjetas de dinosaurio que está boca abajo, revelando información que siempre nos va a ser útil. Trabajamos en este caso tanto la atención sostenida como la atención selectiva.

Coordinación óculo-manual: al colocar el tablero, ver dónde se puede colocar y ajustar nuestro movimiento para ponerla en ese lugar que hemos visto, así como para mover nuestra ficha en el tablero.

DINO PATH

Psicomotricidad fina: para poder ir dando la vuelta a las losetas de memoria y mover las fichas de trogloditas.

Orientación espacial: poder poner las fichas del tablero siguiendo un orden, saber qué ficha tengo que coger de la otra parte del tablero de memoria, etc.

FUNCIONES EJECUTIVAS:

Memoria de trabajo: ser capaz de recordar dónde estaba cada dinosaurio aunque hayan salido otros posteriormente.

Toma de decisiones: durante el camino en algún momento, dependiendo de cómo se haya construido el camino, se podrá elegir ir por un lado o por otro. O a la hora de levantar una loseta de dinosaurio, eligiendo entre las que creemos que puede estar el que buscamos.

Planificación: pensar cómo se va a colocar el camino.

Se puede plantear también lo que son los aludes, dónde se dan, de qué dependen, qué implicaciones tienen a nivel geológico y también a nivel personal. A partir de ahí, la geolocalización, medidas de seguridad en general, etc.

Otra opción es tratar la cuestión que surge a muchos niños cuando juegan: la decisión ética de dejar al Monstruo de las Nieves allí si ganamos. La importancia de cooperar y de ayudarnos entre nosotros, etc.

HABILIDADES SOCIALES

Memoria de trabajo: ser capaz de recordar dónde estaba cada dinosaurio aunque hayan salido otros posteriormente.

Tiempos de espera: saber respetar los turnos y entender que, aunque tengamos muchas ganas de volver a actuar, tenemos que controlar el impulso de hacerlo. También deben aprender a no presionar a los demás para conseguir que terminen rápido y que dejen que cada jugador se tome el tiempo necesario para realizar su acción.

Cohesión grupal: este tipo de juegos, por su carácter sencillo y divertido, fomenta la cohesión del grupo, generando situaciones con ambiente positivo entre las personas que juegan.

HABILIDADES EMOCIONALES

Tolerancia a la frustración: en numerosas ocasiones unos jugadores adelantan a otros o bien tienen más suerte con losetas repetidas que otros, y hay que tolerarlo.

Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones): durante el juego, las personas se exponen a situaciones en las que pueden sentir alegría, enfado, entusiasmo, envidia, etc. Al exponerse a estas situaciones en un entorno social, parten de la posibilidad de identificar dichas situaciones y regular su respuesta.

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés

Podríamos trabajar la competencia digital si tuvieran que buscar información en el ordenador o tablet sobre el periodo en el que vivieron los dinosaurios que aparecen en el juego, el tipo de alimentación que tenían, tamaño, medio en el que vivían, etc.

Trabajarían la **competencia lingüística** si inventaran una narrativa para el juego con los trogloditas y los dinosaurios, o se les pidiera explicar si vivieron en el mismo momento temporal y crearan una historia en la que eso pudiera suceder.

ABJ: MODIFICACIONES DEL JUEGO

Variante 1. Trabajarían el orden alfabético si, como instrucción en la fase de construcción del tablero, se les dijera que tienen que colocar las losetas que conforman el tablero por orden alfabético (no utilizando los dinosaurios repetidos).

Variante 2. Introducimos aquí la memoria auditiva y la lectoescritura. Consiste en localizar los dinosaurios por el nombre. Uno lee el nombre del dinosaurio y todos los demás lo buscan a la vez (acción simultánea). El primero en localizarlo se queda la loseta. El jugador que más losetas tenga al terminar todos los nombres será el ganador.

Variante 3. Introduciendo la mecánica de colección y acción simultánea, trabajamos con esta variante otras habilidades como velocidad de procesamiento, reconocimiento de patrones y visopercepción. Colocamos el tablero con todas las losetas hexagonales juntas, bocarriba, mostrando el dibujo. Se hace una pila con las cuadradas y se les va dando la vuelta de una en una. El objetivo es ser la persona más rápida en localizarlas. La primera que la localice, se la queda (la cuadrada). Las hexagonales se mantienen en la mesa. Gana el jugador que más losetas cuadradas consiga cuando se termine el montón.