



# LAND OF DRAGONS

**AUTOR:** JOSEP M. ALLUÉ / DANI GÓMEZ

**ILUSTRADOR:** DANY MOLERO

**NÚMERO DE JUGADORES:** 2-6

**EDAD:** 6+

**TIEMPO:** 20 MINUTOS APROXIMADAMENTE

**MECÁNICAS:** AUMENTAR EL INTERÉS POR PARTE DEL ALUMNADO HACIA EL TEMA A TRABAJAR.



## NIVEL EDUCATIVO

Asociado a la edad mínima recomendada, el juego es óptimo para ser utilizado en el **tercer ciclo de educación primaria** y **primer ciclo de educación secundaria**, desarrollando así habilidades de razonamiento, estrategia y flexibilidad cognitiva.

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

**Lógico-matemática:** vinculada a la estrategia, razonamiento y planificación de movimientos respecto al resto de jugadores.

**Visual-espacial:** reconocimiento de situaciones, escenarios y desplazamientos.

**Intrapersonal:** motivación, consecución de objetivos, reconocimiento de fortalezas, gestión de impulsos y tolerancia a la frustración.

**Interpersonal:** resolución de conflictos, empatía y asertividad.

## COMPETENCIAS

### SOCIALES:

**Respeto:** en cuanto a las decisiones del resto de jugadores que puedan afectar a nuestro objetivo de juego.

**Resolución de conflictos:** que puedan aparecer respecto a las decisiones de juego tomadas por cada jugador en sus diferentes movimientos de peón.

### COGNITIVAS:

**Atención:** el juego requiere de una atención sostenida y constante a los movimientos propios y del resto de jugadores, permitiéndonos reaccionar a posibles contratiempos.

**Razonamiento:** a partir de la extracción de conclusiones en cada jugada y permitiéndonos actuar en consecuencia, teniendo en cuenta el movimiento de los peones que participan en el juego y de los que no, en busca de nuestro mayor beneficio en cada jugada.

**Capacidad de asociación:** estableciendo relaciones entre diferentes situaciones, bien en nuestra jugada o bien en la de otro jugador.

**Flexibilidad cognitiva:** desarrolla la capacidad de

adaptarnos a nuevas condiciones de juego no previstas, asumiendo diferentes perspectivas entendiendo y respetando motivaciones y objetivos del resto de jugadores.

**Visualización espacial:** en cuanto a nuestra posición respecto al Dragón y resto de peones en juego.

**Percepción:** sobre todo de lo que ocurre en las jugadas del resto de jugadores y que afecta a nuestra situación en el juego.

**Fijación de objetivos:** presente desde el inicio de la partida y que nos motiva en cada una de las decisiones de juego.

**Simbolización e interpretación:** vinculada a la posición y movimiento de cada peón, sobre todo los que no están asociados a ningún jugador.

**Estrategia:** en cuanto a la decisión de movimiento en cada jugada, previo análisis de los peones que se verán beneficiados-perjudicados de ella. También asociada a la consecución de tesoros en función de su valor y la utilización adecuada de los mismos en situaciones especiales (como para evitar al dragón).

### EMOCIONALES:

**Autoconocimiento:** en cuanto a fortalezas y debilidades aplicadas al juego (destreza, estrategia, toma de decisiones...)

**Asertividad:** para llevar a cabo cada jugada decidida en función de nuestro criterio y no en el del resto de jugadores.

**Empatía:** vinculada al hecho de tener en cuenta en nuestra jugada qué peones son los más perjudicados en la partida.



# LAND OF DRAGONS

## ADAPTACIÓN AL AULA

**Ciclo educativo:** tercer ciclo de primaria.

**Contenido:** Lengua Castellana.

**Objetivos:**

- Reconocer las categorías gramaticales.
- Utilizar de forma adecuada los distintos tipos de palabras.
- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.

**Desarrollo de la actividad:**

Dividimos al alumnado en grupos de 6, repartiendo un "Land of Dragons" por grupo y les explicamos el funcionamiento propio del juego, ya que el desarrollo de la actividad será exactamente igual al original pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- Cada jugador tiene asignada una clase de palabra en función del color de su personaje.
  - Amarillo: Verbo
  - Azul (Claro): Sustantivo y preposición
  - Azul (Oscuro): Adjetivo
  - Lila: Pronombre personal
  - Verde: Artículo
  - Oscuro: Adverbio

Cada vez que 2 jugadores coincidan en la misma casilla tendrán que escribir una pequeña oración que contenga la categoría gramatical correspondiente al otro jugador, siendo este el encargado de especificar dicha categoría. Por ejemplo:

- Si los peones que coinciden son el verde y el amarillo, el verde tendrá que escribir una oración que contenga un verbo (que es la categoría gramatical del peón amarillo) en la forma conjugada que establezca el peón amarillo (por ejemplo, primera persona del presente del verbo correr...).
- Del mismo modo el jugador correspondiente al peón amarillo tendrá que escribir una oración que contenga la categoría gramatical que le pertenece al peón verde (el artículo), especificando este como tiene que aparecer el artículo en la oración ( por ejemplo: artículo femenino plural).
- Si la respuesta es correcta el jugador podrá coger el tesoro que le pertenece. En caso de error, se quedará sin tesoro.
- En caso de que el dragón se coloque en la misma casilla que un/varios jugadores, estos deberán escribir una oración que contenga la categoría gramatical que pertenece a sus propios personajes, pero será el resto de jugadores los que especifiquen las características de la

categoría. Por ejemplo:

- Si mi personaje es el lila y el dragón finaliza la ronda en la misma casilla que yo, la oración a escribir por mí deberá contener mi propia categoría gramatical, que en este caso es el pronombre personal. Si consigo realizar la oración de forma adecuada el dragón no me quitará tesoro, pero si la respuesta no es correcta el dragón se quedará con el último tesoro que haya obtenido.

La partida finalizará cuando en 3 o más casillas del tablero ya no quedan tesoros y se contabilizarán los puntos según el valor estipulado en las instrucciones del juego.

## NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

La actividad puede ser adaptada de este modo a alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- Realizando una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego, sus instrucciones y asegurando de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- Proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultades que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con la categoría gramatical que representa cada color de personaje y el valor de cada tesoro. Al mismo tiempo se podría utilizar una plantilla con las diferentes categorías gramaticales y las opciones/tipos que encontramos dentro de cada categoría.
- También se podría verbalizar y explicar, por parte del resto de compañeros, la categoría gramatical y especificación de la misma de forma pausada y clara para asegurar una mayor comprensión.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitaremos el desarrollo del mismo y la interacción social de todo el alumnado.

También se pueden desarrollar actividades ABJ para trabajar otros contenidos. Por ejemplo, en el área de Educación Física (llevando a cabo el juego por equipos y sobre un tablero de juego real en la pista deportiva) realizando diferentes ejercicios-actividades-retos físicos para conseguir los tesoros correspondientes cada vez que dos equipos coincidan en una misma casilla. De este modo también podremos trabajar la cooperación y fijación de metas comunes entre los miembros de cada equipo, valorando y haciendo uso de sus fortalezas individuales en beneficio del grupo.