

BEARZZZ



AUTOR: JOSEP M. ALLUÉ / DANI GÓMEZ

ILUSTRADOR: DANY MOLERO

NÚMERO DE JUGADORES: 2-4

EDAD: 2+

TIEMPO: 15 MINUTOS APROXIMADAMENTE

MECÁNICAS: HABILIDAD, COOPERACIÓN, TIRAR DADOS, PROGRAMACIÓN DE ACCIONES, MEMORIA.



NIVEL EDUCATIVO

Asociado a la edad mínima recomendada, el juego es óptimo para ser utilizado en todo el ciclo de **educación infantil**, desarrollando así habilidades de memoria, atención y percepción.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Visual-espacial: reconocimiento de imágenes sobre el tablero de juego, relación de colores de dado con fichas y ubicación en tablero, ubicación física de mamá osa, osito y tarros de miel y su significado a lo largo de la partida de juego.

Lógico-matemática: en cuanto al conteo de los tarritos de miel que vamos obteniendo, así como de las casillas que faltan para despertar a mamá osa. También vinculada a la aplicación lógica de los utensilios de cocina que silencian los ruidos molestos que hacen despertar a mamá osa.

Corporal: desarrollando psicomotricidad fina y coordinación óculo-manual.

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

Interpersonal: es un juego cooperativo que desarrolla competencias tales como el respeto y el trabajo en equipo para la consecución de un mismo objetivo.

COMPETENCIAS

SOCIALES:

Respeto: al tratarse de un juego cooperativo, los jugadores aprenden a respetar y aceptar las jugadas del resto de miembros del equipo, a pesar de que algunas de ellas no nos benefician.

Perseverancia: por el hecho de mantener el objetivo de conseguir los 5 tarros de miel antes de despertar a mamá osa, así como de encontrar los utensilios de cocina de silencian los ruidos molestos que la hacen despertar.

Trabajo en equipo: desarrolla la capacidad de conseguir un único objetivo entre todos, sin competición entre los jugadores.

Resolución de conflictos: que pueden aparecer cuando en alguna de las jugadas un jugador realice una acción que nos impida avanzar hacia el objetivo común.

COGNITIVAS:

Atención: relacionada con la visualización de los utensilios de cocina a encontrar en el tablero, así como de los que silencian los ruidos molestos y la posible ubicación de los tarros de miel.

Memoria: para recordar dónde puede encontrarse un utensilio que silencia los ruidos si previamente lo hemos descubierto.

Razonamiento: extrayendo conclusiones en función de los tarros de miel que vayamos encontrando y la relación entre el número de ruidos molestos descubiertos con los utensilios que los silencian y las casillas que nos quedan para despertar a mamá osa.

Capacidad de asociación: estableciendo relaciones entre los utensilios de cocina descubiertos y su ubicación en el tablero, así como los colores que indica el dado y las tarjetas correspondientes y el significado de obtener una estrella en el mismo.

Fijación de metas: puesto que desde el inicio de la partida se establece como único objetivo común obtener todos los tarros de miel antes de que mamá osa se despierte.

Flexibilidad cognitiva: permitiéndonos adaptar a nuevas condiciones de juego (por ejemplo cuando sólo falta una casilla para despertar a mamá osa y aún tenemos varios tarritos de miel por encontrar) y a diferentes perspectivas de juego por parte de los jugadores, siendo agente motivador para la socialización.

Visualización espacial: en cuanto a la ubicación física de imágenes sobre el tablero de juego, relación de colores de dado con fichas y ubicación en tablero, ubicación física de mamá osa, osito y tarros de miel y su significado a lo largo de la partida de juego.

Percepción: respecto a la interpretación de los resultados que vamos



BEARZZZ

obteniendo según nuestras jugadas y el significado de cada una de estas acciones en el transcurso del Juego.

Simbolización e interpretación: vinculada con los huecos destinados a los tarritos de miel y la ubicación en el tablero de los utensilios que vamos encontrando, así como de las casillas restantes para despertar a mamá osa frente a las tarjetas pendientes de descubrir.

EMOCIONALES:

Autoconocimiento: en cuanto a desarrollo de destrezas presentes en el juego (memoria, psicomotricidad fina, coordinación óculo-manual...).

Autorregulación: necesaria para gestionar la frustración provocada por el hecho de que lleguemos a despertar a mamá osa antes de obtener los tarros de miel, o por la aparición de un ruido molesto sin encontrar el utensilio que lo silencie.

ADAPTACIÓN AL AULA

Ciclo educativo: educación infantil.

Contenido: área de conocimiento del entorno y área de lenguaje: comunicación y representación.

Objetivos:

- Desarrollar la expresión y coordinación corporal.
- Favorecer la utilización de nuestro cuerpo como medio de comunicación.
- Conocer características y cualidades de objetos cotidianos.
- 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:

- Para la aplicación del juego en el aula debemos identificar y explicar al alumnado los objetos que aparecen en Bearzzz, de modo que todos sepan qué objeto tienen delante y qué función realiza en el hogar. Además contaremos al alumnado la historia del juego y le explicaremos el funcionamiento de las instrucciones. La realización del juego será muy similar a la original. Por turnos los alumnos tiran el dado de colores y mueven la ficha osito hasta el espacio del tablero que marque ese color, teniendo en cuenta que hemos añadido unas pequeñas y divertidas modificaciones:
- El tablero de Bearzzz estará en la mesa del docente, de modo que sólo verá el tablero de juego la persona que salga a realizar la tirada.
- Sea cual sea la tarjeta a la que hemos dado la vuelta, para que nuestra tirada sea válida, debemos interpretar mediante mímica el objeto obtenido muy rápidamente ya que solo dispondremos de 1 minuto para conseguirlo.

- Si es adivinado el objeto, la tirada será válida y podremos realizar la tarea encomendada por el objeto. Por ejemplo: si el objeto era la miel y alguien de clase lo ha adivinado mediante nuestra expresión corporal (mímica) podremos colocar la miel en el lugar correspondiente del tablero.
- Si el objeto no es adivinado en un minuto, mamá osa avanzará una casilla y daremos la vuelta a la tarjeta obtenida.
- El alumno que adivine el objeto representado por su compañero será el encargado de realizar la siguiente tirada, a no ser que haya salido ya, y en este caso dejaremos que otro alumno realice la tirada.
- Si la tarjeta que hemos levantado es de fondo verde o rojo, los compañeros tendrán que especificar si el objeto está "apagado o encendido". Por ejemplo: si el objeto es el grifo abierto, la persona que lo adivine tendrá que especificar que es grifo abierto, si dice solo grifo no será válido.
- Al igual que en las instrucciones, si conseguimos los 5 tarros de miel habremos ganado el juego. Si por el contrario hacemos que mamá osa se despierte habremos perdido la partida y podremos volver a empezar una nueva!
- También sugerimos la posibilidad de reemplazar las tarjetas del juego añadiendo nuevas con los contenidos que se requieran, por ejemplo: frutas y/o animales.

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

La actividad puede ser adaptada de este modo a alumnado que presente dificultad cognitiva:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente deberá dar 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 imágenes de los distintos objetos a encontrar.
- El docente realizará de forma oral la descripción del proceso de juego facilitando el seguimiento de la partida por parte de todo el alumnado.
- En caso de que se requiera el alumnado podrá contar con la ayuda del compañero que él decida para ayudarle en el proceso de expresión corporal.