

MIMIQ

NIVEL EDUCATIVO: A PARTIR DEL 1º CURSO DE ED. INFANTIL

NÚMERO DE JUGADORES: DE 2 A 6 JUGADORES

EDAD: +4



Inteligencias Múltiples

• **Intrapersonal:** el juego pone de manifiesto el conocimiento de la imagen individual así como la conciencia de estados de ánimo y su expresión y reconocimiento facial.

• **Interpersonal:** dado que la empatía es la clave fundamental del juego: entender, reconocer y transmitir a través del lenguaje no verbal. Además, nos permite la relación con los demás jugadores, favoreciendo la gestión de habilidades sociales propias y del resto de participantes, incluidas la timidez o vergüenza que pueden aparecer al representar ciertas imágenes.

• **Cinético-corporal:** vinculada a la expresión facial, dramatización/escenificación de las tarjetas y comunicación no verbal.

Competencias

• **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** en cuanto a saber comunicar, representar y transmitir desde el auto-conocimiento.

• **Aprender a aprender:** permite realizar estrategias de juego y supervisar las mismas autoevaluando el resultado.

Capacidades y habilidades o destrezas:

ATENCIÓN

MEMORIA

FLEXIBILIDAD COGNITIVA

AUTOCONCIENCIA

PERCEPCIÓN

COMUNICACIÓN NO VERBAL

MIMIC se convierte en un importantísimo recurso lúdico-educativo para desarrollar la expresión corporal y facial, así como el reconocimiento de las propias emociones y las de los demás a través de la comunicación no verbal, competencia imprescindible para niños y niñas, haciendo especial mención a aquellos que presenten alguna NEE.