

# REINAS DURMIENTES



**NIVEL EDUCATIVO:** 2º CICLO DE PRIMARIA

**NÚMERO DE JUGADORES:** DE 2 A 5 JUGADORES

**EDAD:** +8

## Inteligencias Múltiples

• **Lógico-matemática:** mejora los procesos de organización, agilidad mental, planificación y gestión.

• **Visual-espacial:** desarrolla la percepción visual, así como la rapidez visual, concentración y memoria.

• **Intrapersonal:** nos ayuda a gestionar nuestros impulsos y mejora la tolerancia a la frustración, que aparece por el factor suerte (montón de cartas), ejercitando la capacidad de autodisciplina.

• **Interpersonal:** nos permite relacionarnos con los demás y favorece la gestión de nuestras habilidades sociales propias y del resto de participantes, como la resolución de conflictos y la asertividad.

• **Corporal:** al requerir la velocidad de movimiento y coordinación ojo-manual. Estimula las acciones automáticas y voluntarias.

## Competencias

**Matemática:** vinculada a la planificación y estrategia del uso de las cartas que tienen en el momento, así como la solvencia de situaciones que se den por dichas cartas.

**Aprender a aprender:** dado que cada jugada obtiene una consecuencia, favoreciendo un feed-back y pudiendo mejorar la jugada y estrategia conforme se desarrolla la partida.

**Iniciativa y espíritu emprendedor:** dada la organización, estrategia y toma de decisiones acertadas.

**Social y cívica:** respetando las jugadas de los demás las cuáles, en ocasiones, pueden perjudicar nuestro objetivo, a la vez que desarrolla la tolerancia a la frustración, originada por la acción del azar.

## Capacidades y habilidades o destrezas:

PLANIFICACIÓN

TOMA DE DECISIONES

FLEXIBILIDAD COGNITIVA

COORDINACIÓN

ATENCIÓN

AGILIDAD MENTAL

RAPIDEZ VISUAL

PERCEPCIÓN VISUAL

Reinas durmientes es un interesante juego óptimo para trabajar estrategia, memoria y razonamiento. Ciertas situaciones dadas por las cartas estimulan la inteligencia matemática para desarrollar diferentes estrategias de juego. Permite que los participantes tomen decisiones a partir del azar de las cartas, facilita el desarrollo de competencias emocionales como la gestión de impulsos, la tolerancia a la frustración y la asertividad.