

# TROLL & DRAGON

**NIVEL EDUCATIVO:** A PARTIR DE 1º CICLO DE PRIMARIA

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

**EDAD:** +7



## Inteligencias Múltiples

• **Lógico-matemática:** desarrollando el razonamiento y la relación causa-efecto. Al mismo tiempo pone de manifiesto la estrategia de juego y agilidad mental.

• **Intrapersonal:** trabajando la regulación de impulsos y la tolerancia a la frustración que aparece directamente por el factor suerte (tiradas de dados), facilitando así la capacidad de autodisciplina.

• **Interpersonal:** nos permite la relación con los demás jugadores, favoreciendo la gestión de habilidades sociales propias y del resto de participantes, tales como asertividad y resolución de conflictos.

## Competencias

• **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** desarrolla la iniciativa, el interés y proactividad, poniendo de manifiesto continuamente la habilidad para asumir riesgos. Implica capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas.

• **Social y cívica:** desarrolla la tolerancia, el respeto y la resolución de conflictos.

• **Aprender a aprender:** permite realizar estrategias de juego y supervisar las mismas autoevaluando el resultado. Favorece la motivación por ser el más rápido en conseguir el objetivo trabajando de modo individual, provocando percepción de auto-eficacia y auto-confianza (todo ello ligado al factor suerte).

## Capacidades y habilidades o destrezas:

ATENCIÓN

RAZONAMIENTO

FLEXIBILIDAD COGNITIVA

MOTIVACIÓN

PERCEPCIÓN

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

ESTRATEGIA

CREATIVIDAD

INHIBICIÓN Y GESTIÓN DE LA CONDUCTA

ANTICIPACIÓN Y PLANIFICACIÓN

METACOGNICIÓN

TROLL & DRAGÓN es el claro ejemplo de cómo un juego puede convertirse en la base de un proyecto curricular para el aula, ya que contiene todos los ingredientes para ello. Como ejemplo, se puede contextualizar el aprendizaje en una aventura para encontrar el tesoro en la que, a través de pruebas de conocimiento y habilidades (contenido curricular) y junto con el factor suerte, consigamos ser el equipo ganador. Contiene además un importante componente competitivo, lo que aporta a los jugadores del desarrollo de la motivación interna y mayor autoconfianza tras el logro de objetivos.