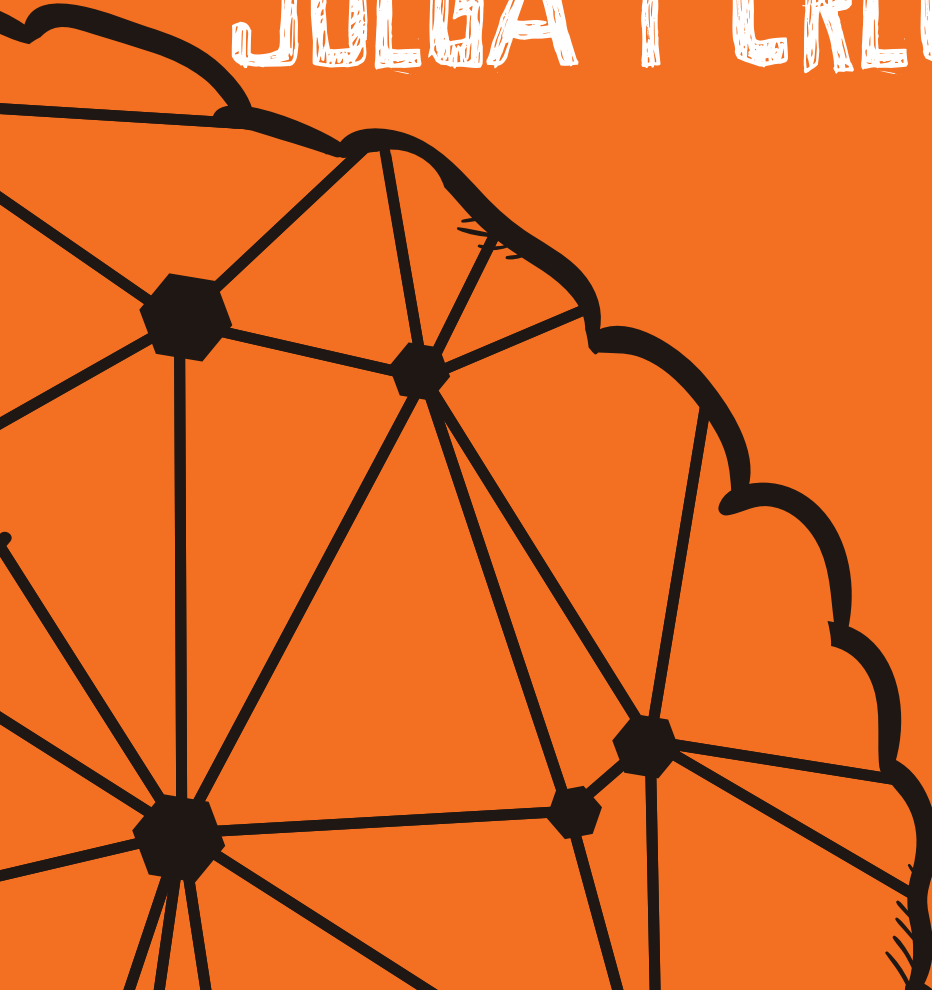
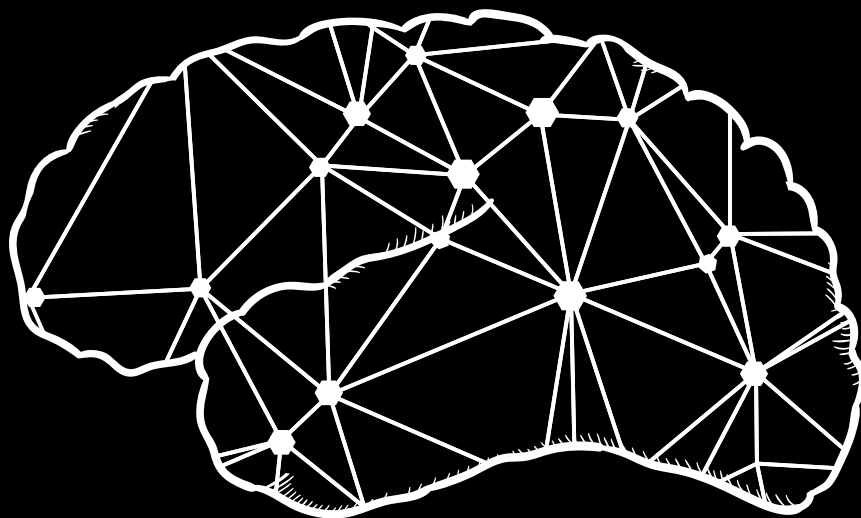




DESARROLLAR LA COMPETENCIA EMPRENDEDORA A TRAVÉS DE LOS JUEGO DE MESA

JUEGA Y CRECE [2]





DESARROLLAR LA COMPETENCIA EMPRENDEDORA A TRAVÉS DE LOS JUEGO DE MESA

JUEGA Y CRECE (2)

TÍTULO

JUEGA Y CRECE (2),

desarrollar la competencia emprendedora a través de los juegos de mesa

DEPÓSITO LEGAL

EDICIÓN

Primera Edición, junio de 2018, en Mérida (Extremadura).

JUNTA DE EXTREMADURA

EQUIPO

En la realización de esta publicación ha participado un equipo multidisciplinar integrado por profesionales de los ámbitos de la pedagogía, la innovación educativa, la investigación, el coaching, el ocio y tiempo libre y la gestión pública.

La Junta de Extremadura ha contado para la implementación de este proyecto con la asistencia técnica de Núria Guzmán y Antonio Garrido.

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Jesús Burgos Berzosa (*hola@jesusburgos.es*).

Ilustraciones científicas: Sandra Morán.

Fotografía: Rodian Contador y David Serrano

En la realización de ilustraciones se han empleado elementos designed by Freepik.

AGRADECIMIENTOS

Desde la Junta de Extremadura queremos poner en valor el trabajo del personal que ha dado como resultado esta publicación y agradecer, de un modo especial, a todos los participantes y colaboradores del proyecto Juega y Crece.

CONTACTO

JUNTA DE EXTREMADURA

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/rincon-didactico/>

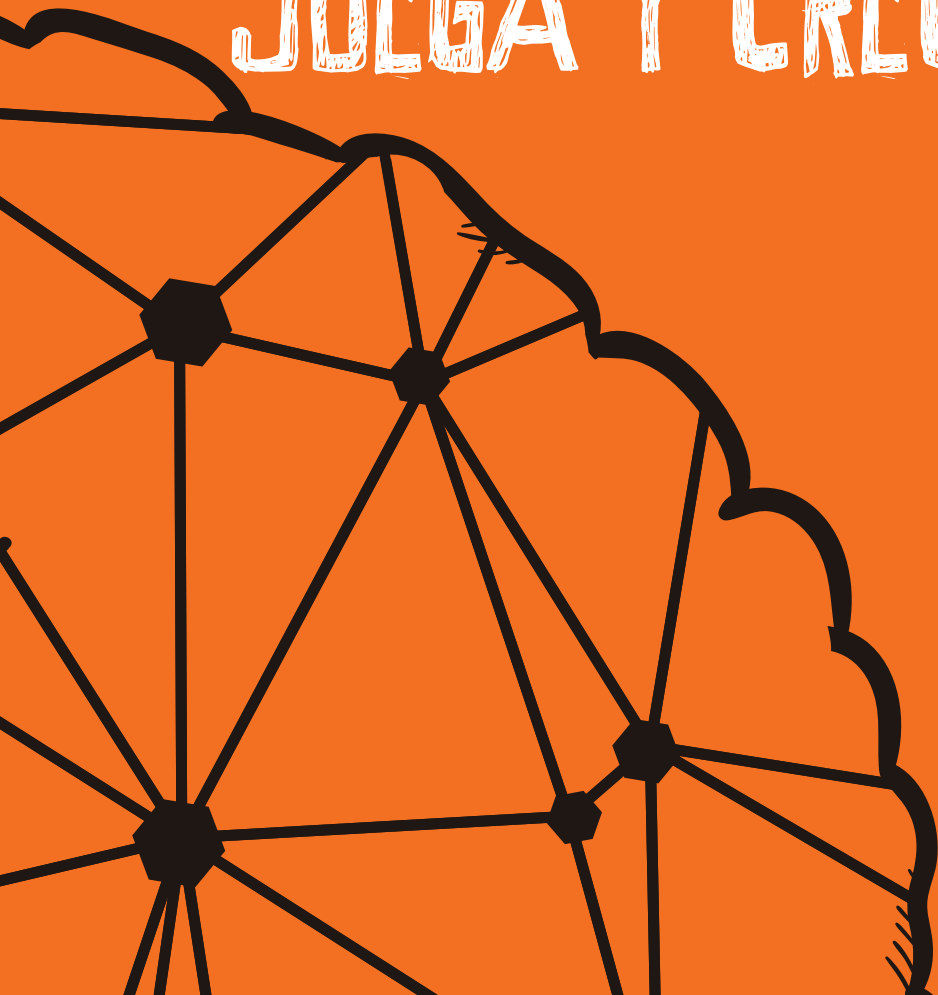
REDES SOCIALES

@CulturaEmprendedoraExt

<https://es-es.facebook.com/CulturaEmprendedoraExt/>

DESARROLLAR LA COMPETENCIA EMPRENDEDORA A TRAVÉS DE LOS JUEGO DE MESA

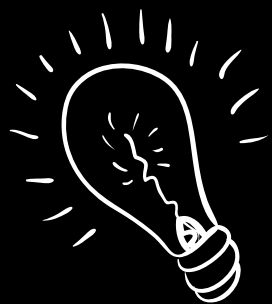
JUEGA Y CRECE [2]



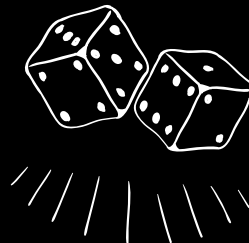
Con la publicación de esta guía, la **Junta de Extremadura** consolida la línea de acciones basada en **fomentar el desarrollo de las competencias emprendedoras, a través de diferentes técnicas de gamificación y del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).**

En concreto, en el proyecto iniciado con la guía *Juega y Crece I*, se escogieron juegos de mesa para la adquisición de habilidades concretas, facilitando fichas didácticas de cada uno de los

juegos que permitieran a animadores, monitores y dinamizadores generar un espacio de debate y comprensión de las habilidades adquiridas. Esta nueva guía es un complemento de la primera. En ella **se incorporan elementos clave de la neurociencia aplicada al ámbito de la educación formal y no formal, así como conceptos básicos de las áreas principales que hay que desarrollar para conseguir una mente innovadora y emprendedora.**



QUÉ SE PRETENDE



COMPRENDER EL CONTEXTO DE JUEGO Y SU POTENCIAL
PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES.

FACILITAR CONCEPTOS BÁSICOS DE CÓMO ESTIMULAR
EL CEREBRO PARA MEJORAR SU ACTIVIDAD MENTAL.



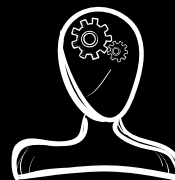
COMPRENDER LA RELACIÓN ENTRE
EL CEREBRO Y LOS ELEMENTOS DEL JUEGO.

CONOCER LAS HABILIDADES COGNITIVAS,
EMOCIONALES Y SOCIALES BÁSICAS.



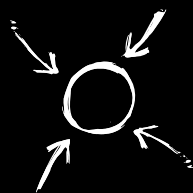
CONOCER LAS CARACTERÍSTICAS DE LA COMPETENCIA EMPRENDEDORA
Y CÓMO DESARROLLARLA A TRAVÉS DEL JUEGO.

APORTAR HERRAMIENTAS PARA CONSEGUIR UNA REFLEXIÓN Y
CONOCIMIENTO COMPARTIDO TRAS LA ACTIVIDAD DE JUEGO.





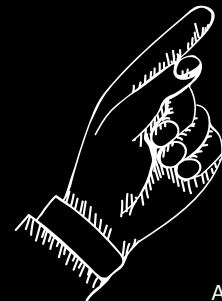
A QUIÉN VA DIRIGIDA



A JÓVENES QUE QUIERAN DESCUBRIR SUS CUALIDADES Y POTENCIALES Y QUE TENGAN INTERÉS EN DESARROLLAR SUS HABILIDADES A TRAVÉS DE EXPERIENCIAS LÚDICAS.



A PERSONAS DINAMIZADORAS DE ESPACIOS DE CREACIÓN JOVEN, ESPACIOS DE CONVIVENCIA Y CIUDADANÍA JOVEN Y FACTORÍA JOVEN.



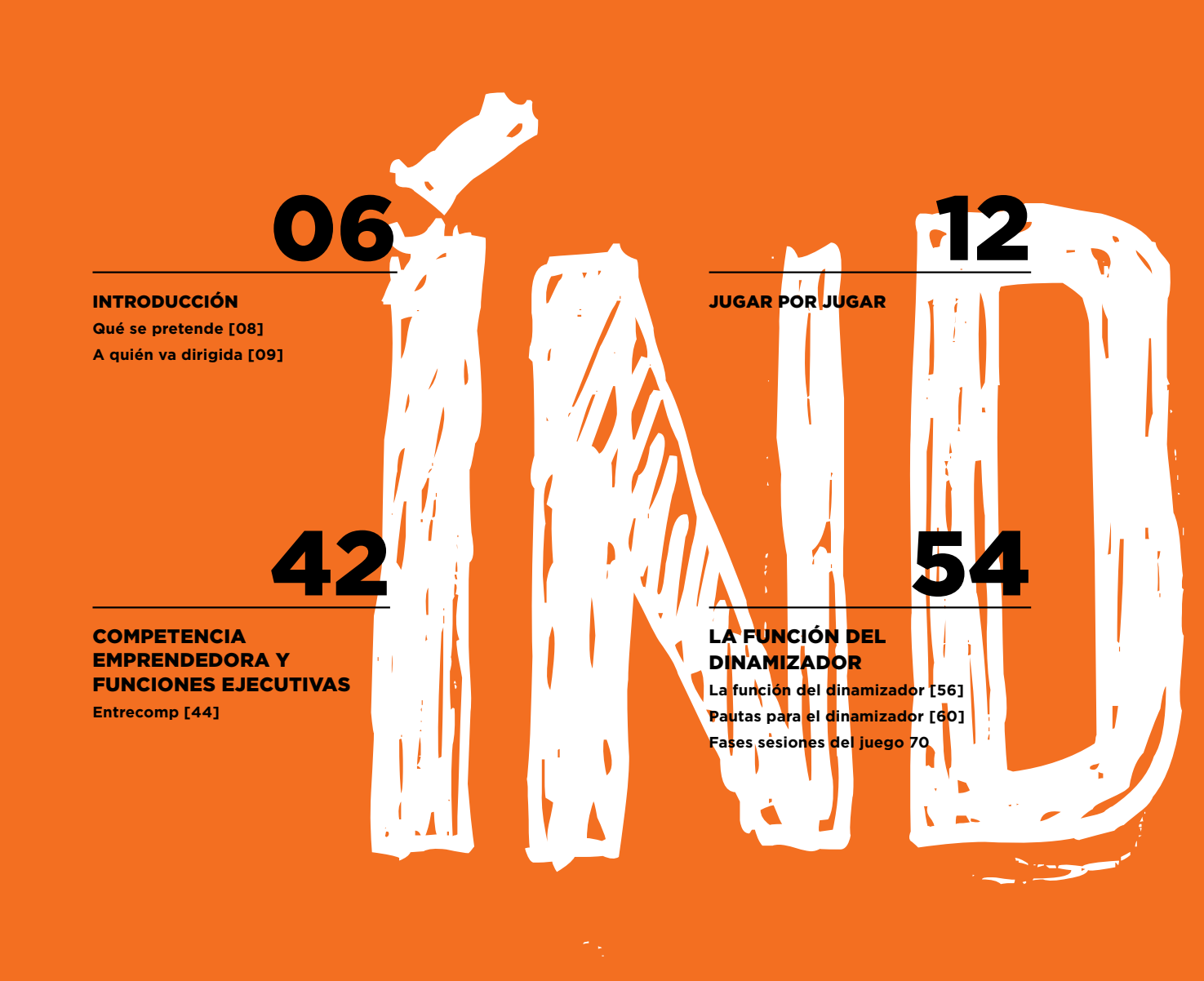
A ASOCIACIONES JUVENILES, CAMPAMENTOS Y ESPACIOS DE OCIO SALUDABLE Y ALTERNATIVO.

A CENTROS DE EDUCACIÓN FORMAL E INFORMAL Y A ENTIDADES RELACIONADAS CON ADOLESCENTES Y JÓVENES.



A EDUCADORES, PROFESORES, DIRECTORES, MONITORES, MADRES, PADRES, ETC.





06

INTRODUCCIÓN

Qué se pretende [08]

A quién va dirigida [09]

12

JUGAR POR JUGAR

42

COMPETENCIA EMPREDEDORA Y FUNCIONES EJECUTIVAS

Entrecomp [44]

54

LA FUNCIÓN DEL DINAMIZADOR

La función del dinamizador [56]

Pautas para el dinamizador [60]

Fases sesiones del juego 70



18

NEUROCIENCIA Y JUEGO

... datos sobre nuestro cerebro [20]

Elementos necesarios para estimular
nuestro cerebro [24]



72

RECURSOS Y MATERIALES

Planificador Sesiones de Juego [75]

Decálogo de Etiqueta [76]

Listado de Juegos Vs. Hab. Cognitivas [78]

Los Juegos de Mesa en las Redes [80]

Relaciónate, Emociónate [82]

Leyendas Explicativas [86]

Fichas de Juegos [90]

Fichas de Evaluación [212]

Cuestionarios de Satisfacción [254]



30

DESARROLLAR HABILIDADES A TRAVÉS DEL JUEGO

Habilidades Cognitivas [33]

Habilidades Sociales [35]

Habilidades Emocionales [40]



258

BIBLIOGRAFÍA



01. JUGAR POR JUGAR

Jugar por jugar

JUGAR ES DESCONECTAR DE LA REALIDAD



Para comprender el verdadero sentido del juego, lo primero que debes hacer es trasladarte a tu infancia e intentar recuperar la esencia de ese acto. Para ello busca un momento concreto y céntrate en él, saborea nuevamente dicha sensación. Jugar por jugar, sin finalidad alguna, abstraído e inmerso en el juego, en una realidad en la que el tiempo y el espacio se disipan. Si realmente estás haciendo el ejercicio que te proponemos te hallarás, por ejemplo, navegando en alta mar o siendo un atrevido explorador en un pasadizo secreto o consiguiendo que tus poderes mágicos te hagan invisible o luchando contra las fuerzas del mal. También puede ocurrir que sea un juego compartido y tú y tus compañeros estéis inmersos intentando apagar el fuego de un edificio. Sea cual sea la experiencia de juego, comprobarás que el rol que estableces en ese mundo imaginario no es el mismo que usas en tu vida cotidiana y es que el pleno acto de jugar es desconectar de la realidad y del rol que ejercemos en ella.

Cuando buscamos el juego sin finalidad en sí mismo, sin perseguir otro fin que jugar por jugar, es cuando conseguimos realmente trasladarnos de lleno a un plano imaginario y desconectar verdaderamente de la realidad. Y es en ese estado, de inutilidad, sin metas, sin obligaciones ni responsabilidades, sin presiones ni etiquetas y con un rol que podemos reformular constantemente, donde fluye nuestro poder creativo, donde nuestra mente rompe con sus limitaciones y desarrolla al máximo sus habilidades.

Esa es la magia del juego. El juego inútil, el juego sin sentido ni objetivo adquiere todo su potencial. Sin embargo, en el momento en el que vamos buscando sus beneficios estos se difuminan. Podemos llamarlo, la incoherencia del juego.



JUGAR POR JUGAR,
SIN FINALIDAD ALGUNA,
INMERSOS EN EL JUEGO,
CUANDO EL TIEMPO Y EL
ESPACIO SE DISIPAN

LA IMPORTANCIA DE LAS PERSONAS DINAMIZADORAS

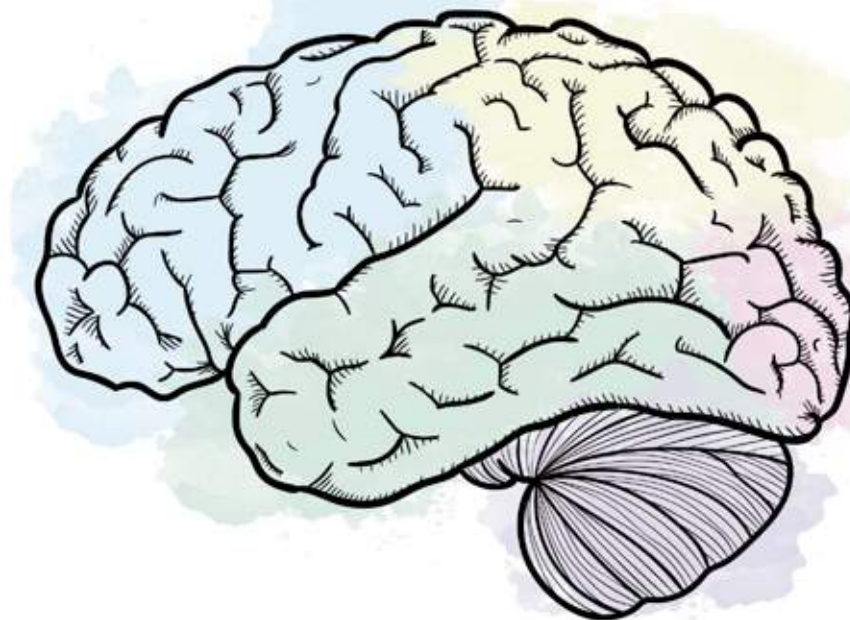


Y llegado a este punto, te preguntarás, ¿pero no es esta una guía para que nuestros jóvenes adquieran una competencia emprendedora a través del juego? Si no debemos perseguir en el juego ninguna intención, ¿pueden desarrollar sus habilidades con él?

¡Claro que sí! **Esta es una guía para conseguir potenciar habilidades en los jóvenes por medio de experiencias motivadoras y emocionantes. La intención es que lo logren con los juegos de mesa.** Buscaremos en nuestros jóvenes su capacidad lúdica, que amplíen la experiencia del juego como instrumento para desarrollar sus habilidades y personalidad.

Es aquí donde la figura de **las personas dinamizadoras** adquieren especial importancia pues **son el nexo de unión que posibilita** ambas cosas:

- conseguir que se produzca la inmersión al plano imaginario.
- desarrollar diversas habilidades relacionadas con el juego. Es decir, que cada uno de los participantes consiga experiencias memorables, sacando de sí mismo sus mejores actitudes y recursos personales.



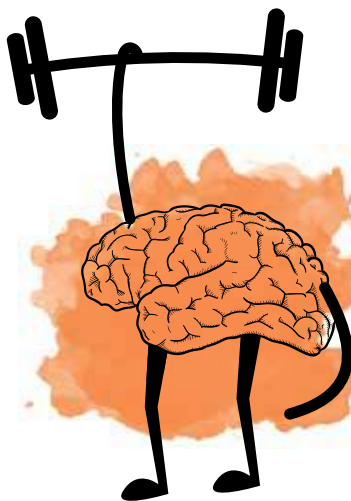
ES ESENCIAL QUE LOS DINAMIZADORES CONOZCAN
ALGUNAS DE LAS CARACTERÍSTICAS DE CÓMO FUNCIONA
NUESTRO CEREBRO Y LA RELACIÓN QUE TIENE LA ACTIVACIÓN
NEURONAL CON LOS ELEMENTOS DEL JUEGO.



02. NEUROCIENCIA Y JUEGO

Algunos datos sobre nuestro cerebro

**DEBEMOS ESTIMULAR
Y ENTRENAR NUESTRO
CEREBRO**

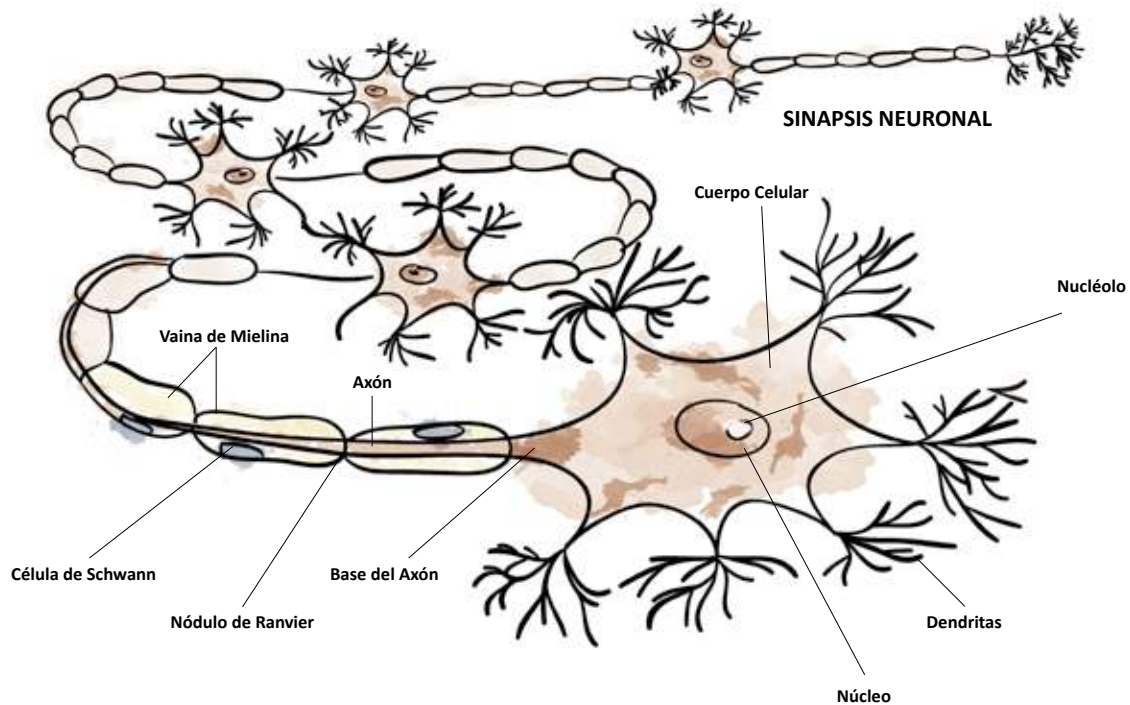


Nuestro cerebro está compuesto aproximadamente de unas 100.000 millones de neuronas y cada una de ellas puede establecer entre 1.000 y 10.000 sinapsis en tan solo 0,03 segundos. La sinapsis es la forma de intercambiar información entre las neuronas, es decir, señales electroquímicas que el organismo pueda entender y que permiten que podamos sentir, pensar y actuar. La capacidad de recibir y transmitir información es enorme, al igual que la capacidad de establecer diferentes conexiones asociativas. Cada cerebro es único. Según las características intrínsecas de cada individuo y según sus experiencias e interacciones en su contexto establecerá un tipo u otro de asociaciones neuronales.

El cerebro precisamente se construye a base de consolidar asociaciones e interconexiones neuronales. Si lo estimulamos, aumentamos estas redes y circuitos neuronales mejorando el desarrollo de los procesos cognitivos.

Como vemos, al cerebro debemos entrenarlo al igual que entrenamos el cuerpo, mediante una práctica continuada conseguimos evidenciar los cambios. En el deporte veremos cómo mejora nuestra tonicidad, fuerza y resistencia, cómo aumentamos la musculatura. En el cerebro, también se producen continuamente cambios, dado que es un órgano con plasticidad, modificable, donde a base de nuevos entrenamientos se establecen nuevas conexiones y nuevas funciones. Es decir, es capaz de reconstruirse y transformarse y si este entrenamiento es continuado permitirá la consolidación de redes neuronales.

La consolidación de redes neuronales de un área u otra se plasma en la adquisición de diferentes competencias y habilidades. Por ejemplo, aprendemos a tocar el piano, a escribir con ingenio o a resolver problemas matemáticos



ALGUNOS DATOS

100.000 millones de neuronas

1.000 - 10.000 sinapsis

Velocidad: 0,001 s. ó 0,003 s. (500 veces = 0.002s.)

DESARROLLO DE HABILIDADES (3*) CON EL JUEGO



Empezamos a jugar a Fast Words, un juego de palabras competitivo. Con rapidez habrá que buscar letras de una palabra relacionada con una temática dada. Los jugadores más veloces serán los que se lleven más cartas. Este juego, como todos, está relacionado con unas habilidades concretas, en este caso con procesos relacionados con el lenguaje: recuperación léxica, ruta fonológica y asociación con campos semánticos. También está relacionado con la fluidez verbal, que es la capacidad de generar palabras rápidamente. Estas son habilidades cognitivas muy concretas, por lo que este juego incluso es apto para intervenir con chicos y chicas con dislexia, TDA y TDAH, por ejemplo.

En el transcurso del juego, al ser una actividad compartida, deberemos respetar sus normas, consensuar y negociar cuando dos jugadores digan una palabra a la vez, llegar a acuerdos y conciliar, debatir de forma respetuosa la validez de una palabra, etc., es decir, estamos gestionando nuestras habilidades sociales.

Por otro lado, fruto de las interacciones e intervenciones de cada uno de los jugadores, podemos percibir cómo nos desenvolvemos en el juego: hay una autoevaluación continua, con nosotros mismos y en relación con los demás. Conseguimos ser más veloces que los otros o, por el contrario, vemos que nos cuesta encontrar palabras relacionadas con el campo semántico. Deberemos intentar competir de forma elegante: no rendirnos ante un mal resultado, no frustrarnos por falta de habilidad, intentar poner al máximo nuestras aptitudes, es decir, conseguir el mejor resultado con la mejor actitud. Perder o ganar debe relegarse a un segundo plano. Disfrutar el juego por el mero hecho de compartir con los demás es en sí ya una forma de gestionar emociones.

complejos. Las experiencias y el contexto en el que nos encontremos junto con nuestras propias habilidades son las que influyen en esos aprendizajes. Sin embargo, hay elementos esenciales que hay que tener en cuenta para que nuestra mente se desarrolle de una forma integral y en equilibrio, pues no buscamos solamente ser competentes en un área en concreto, sino a la vez mantener satisfacción con lo que hacemos, con los demás y con nosotros mismos. Es decir, **buscamos consolidar redes que permitan *desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales.**

La interacción entre factores cognitivos, sociales y emocionales está implícita en cualquier actividad compartida; sin embargo, **en el juego existen algunos elementos que favorecen que el cerebro esté más activo y estimulado y esta-blezca mayor número de conexiones.**

*COGNITIVAS

ATENCIÓN
MEMORIA
LENGUAJE
RAZONAMIENTO LÓGICO
ORIENTACIÓN ESPACIAL
FUNCIONES EJECUTIVAS

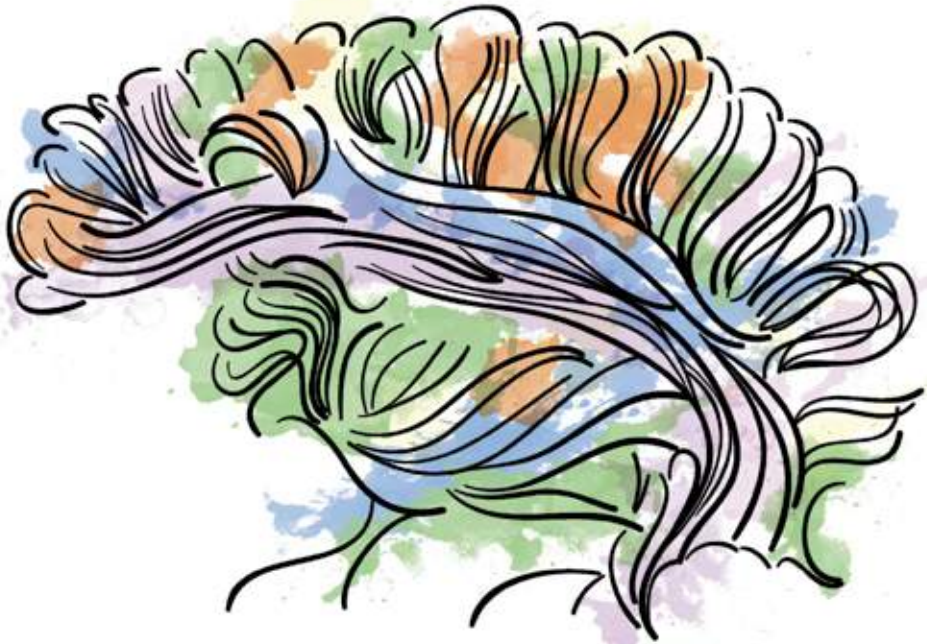
*EMOCIONALES

AUTOCONFIANZA
TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN
AUTOEVALUACIÓN
GESTIÓN DE LA PÉRDIDA
APRENDER A GANAR

*SOCIALES

RESPECTAR NORMAS
TRABAJAR EN EQUIPO
RESOLVER CONFLICTOS
APRENDER A ESCUCHAR
ACTUAR EN UN CONTEXTO DE COMPETICIÓN

REDES NEURONALES



Elementos necesarios para estimular el cerebro

NEUROCIENCIA
+
EDUCACIÓN
=

movimiento
MENTE, CEREBRO
Y EDUCACIÓN



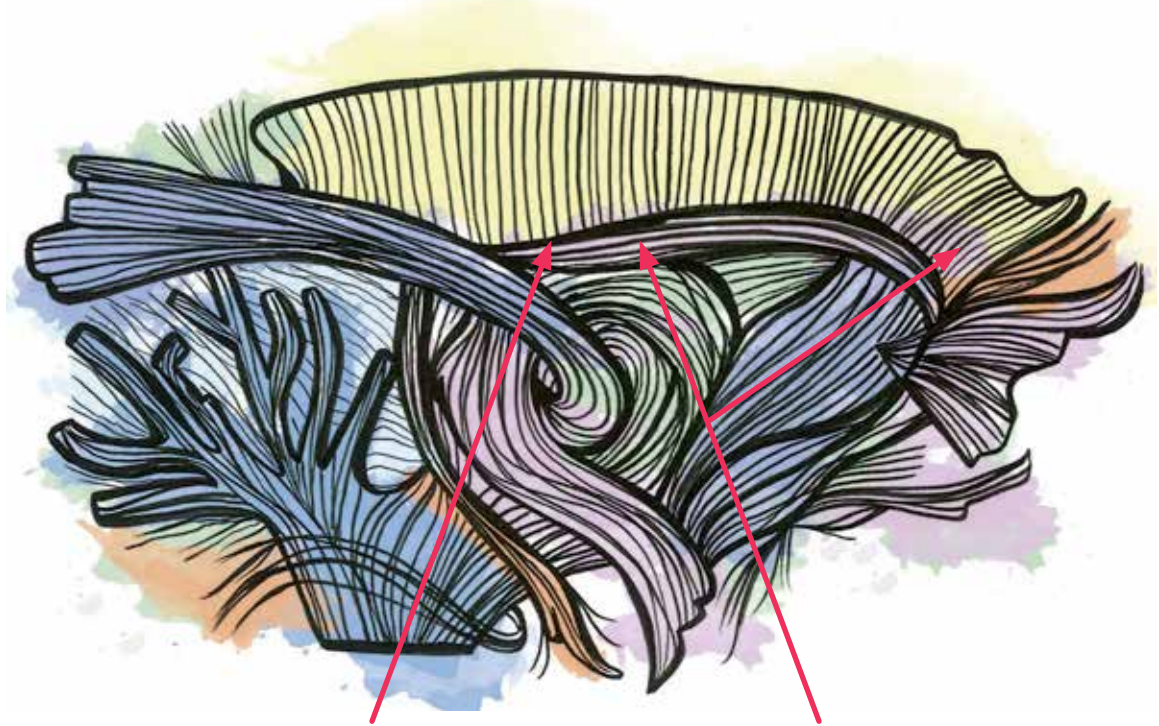
Todos los elementos que necesita el cerebro para estimularse se encuentran en el juego, por lo que es una actividad esencial en todas las edades y en todas las culturas. En los últimos años se ha generado un creciente interés en aproximar los aportes de la neurociencia al ámbito de la educación. Es así como nace el movimiento ***Mente, cerebro y educación***, que incorpora los aportes de la neurociencia, la pedagogía y la psicología con la finalidad de contribuir a una mejor educación y, en definitiva, formar a personas más competentes.

En este nuevo panorama se incorporan también nuevas metodologías, rompiendo con los tipos de enseñanza memorísticos y teniendo en cuenta la diversidad, las diferentes necesidades de las personas y sus variados estilos de aprendizaje. Como hemos visto anteriormente, cada cerebro es único, establece diferentes conexiones y aprende de diferentes formas. Un ejemplo de ello podemos encontrarlo en la Orden ECD/65/2015 de 21 de enero (surgida a raíz de la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente), que promueve el desarrollo de competencias, entendidas estas como *“una combinación de conocimientos, capacidades, o destrezas, y actitudes adecuadas al contexto”* y que deben posibilitar el vínculo entre la formación y el desarrollo personal y profesional. En dicha orden, además, se apuesta por metodologías activas que fomenten la motivación, el papel activo del alumnado y aprendizajes significativos y contextualizados dentro de un marco de interacción y cooperación.

En resumen, desde ámbitos distintos, por un lado el científico y por otro el sociopolítico, la idea es incorporar elementos que promuevan el aprendizaje compartido y un entorno motivador que permita el desarrollo de competen-

DESARROLLO NEURONAL

Si aumentamos las redes y circuitos neuronales, mejoramos el desarrollo de los procesos cognitivos y la inteligencia



*La estimulación de cualquier
función mental mejora su eficiencia*

*La estimulación en una determinada
función mejora en otras funciones*

QUE LOS JÓVENES PUEDAN
TENER RECURSOS SUFICIENTES
PARA SU FUTURO IMPLICA
DESARROLLAR LAS
COMPETENCIAS NECESARIAS
EN CONTEXTOS EDUCATIVOS
FORMALES Y NO FORMALES

cias necesarias, en contextos educativos formales y no formales, para que los jóvenes tengan suficientes recursos en su futuro próximo.

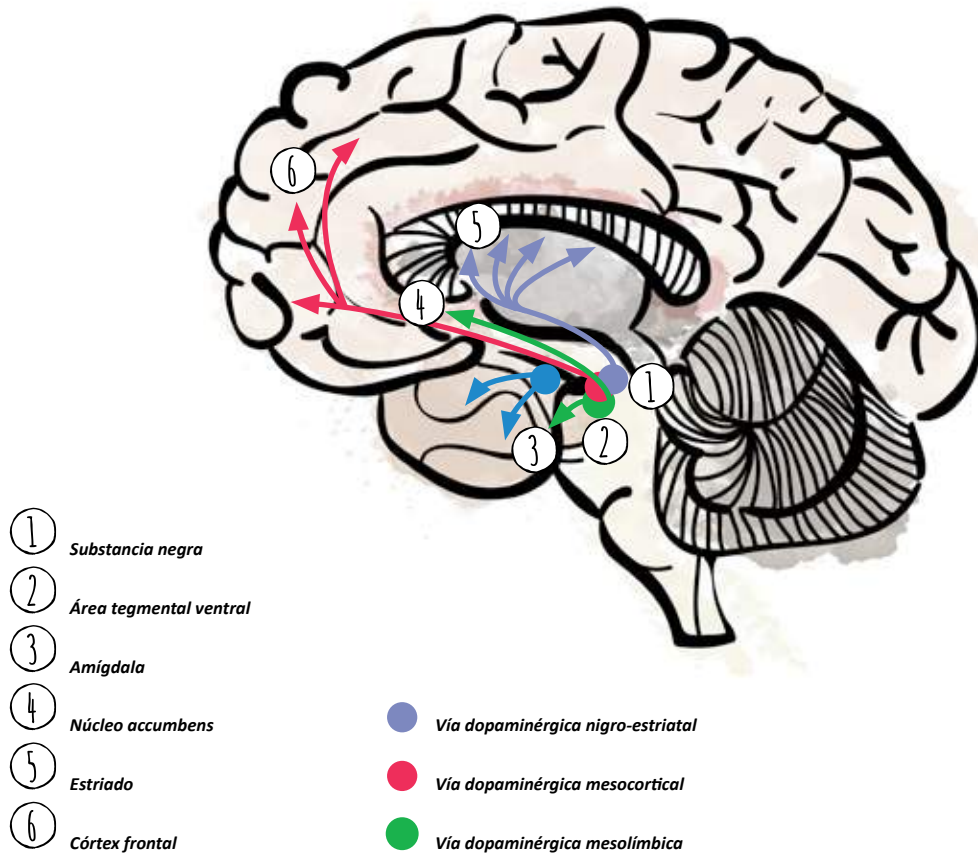
Veamos ahora los elementos esenciales que permiten estimular adecuadamente el cerebro.

En la estimulación cerebral se subraya la importancia de aportar **experiencias novedosas** que favorecen la activación neuronal, la necesidad del **reto** para mantener la atención y un **feedback** positivo, que si, además, es inmediato facilita un aprendizaje eficaz. Cuando algo es un reto para nosotros, cuando despierta nuestra **curiosidad** y nos emociona, permitimos la activación de la amígdala, una parte del sistema límbico que provoca la secreción de dopamina. La dopamina es uno de los neurotransmisores que mejora el rendimiento del área prefrontal; consecuentemente, mejorarán también los procesos atencionales que posibilitan el aprendizaje. Este es el tipo de experiencia positiva que al cerebro le gusta replicar constantemente en su búsqueda de **experiencias satisfactorias**. Solo se puede aprender lo que se ama, solo a través de la emoción y el disfrute podemos aprender (Francisco Mora, 2013). Un feedback inmediato, el **afán de superación** y las **recompensas** permitirán asimismo mantener el estado de atención necesario.

Todos estos procesos pueden conseguirse con actividades y experiencias motivadoras. Si además lo realizamos junto con otros compañeros el aprendizaje será más enriquecedor. La interacción con los otros mantiene los canales atencionales más activos. Por otro lado, gracias a las **neuronas espejo** aprendemos observando a los demás, no solamente de sus acciones, sino también de sus expresiones emocionales. En la interacción con los demás, la adquisición del lenguaje y de la empatía, que es la que nos permite comprender y ponernos en el lugar del otro, son aprendizajes vitales para la adaptación social.

Por último, añadiremos un elemento esencial: la relación de lo que aprendemos con nuestros propios conocimientos y experiencias. Cualquier aprendizaje o información nueva se relaciona con conocimientos y experiencias previas. Es decir, que un aprendizaje eficaz es aquel que permite conectar nuevos

CIRCUITO CEREBRAL DE LA MOTIVACIÓN



Como valerosos aventureros entramos en la mazmorra en busca de grandes tesoros. En ella encontraremos riquezas, pero también un terrible dragón que no está dispuesto a que nos las llevemos. En el juego habrá que estar atento, actuar con rapidez y percibir los detalles de las cartas que hay en la mesa, tener cuidado con el dragón y también contar con la destreza de los demás compañeros con los que competimos.

En este contexto, jugando a Dragones y gallinas, nos introducimos en mayor o menor medida en la narrativa, una experiencia que implica novedad, con unas reglas de juego concretas que delimitan cómo debemos actuar. ¿Qué tesoros saldrán en cada una de las jugadas? Es un momento en el que se producen curiosidad y expectativa, así como un estado de alerta en el que nuestros canales atencionales están al máximo. Activamos la mente e intentamos ser lo más veloces y precisos posibles, rastreando visualmente todas las cartas para saber cuál es el tesoro más abundante. Irene grita emocionada ¡diamante! pensando que es el tesoro más repetido; Antonio seguidamente grita ¡coronas! Hay más coronas que diamantes, por lo que Antonio se lleva todos los tesoros. Rápidamente Irene se ha dado cuenta de su error (feedback inmediato), no ha supervisado adecuadamente todas las cartas; esto no la lleva a rendirse sino, al contrario, a estar más atenta para conseguir tesoros en la próxima ronda. La recompensa en sí tiene un gran poder de seducción para la mente; nos olvidamos realmente que son solamente cartas y reproducimos la sensación de estar cogiendo algo valioso.

En la siguiente ronda Irene consigue varios tesoros. Después sigue el juego, manteniendo hasta el final la expectativa y la emoción, en la que todos los jugadores están alerta tanto a los tesoros como al dragón y a las antorchas.

En el transcurso de la partida ha habido competición entre los participantes y para cada uno de ellos el reto era alcanzar el máximo número de tesoros. En este contexto de reto su actividad mental ha sido intensa, además de ejercitar procesos visoperceptivos, como la discriminación visual, velocidad de procesamiento, atención, etc. Cada uno de ellos ha puesto en juego su particular forma de relacionarse, controlando la frustración, copiando estrategias y actitudes y contagiándose de las emociones expresadas en el juego. En resumen, han ejercitado diversos procesos cognitivos, emocionales y sociales.

conocimientos con otros ya adquiridos. Las nuevas ideas y conceptos deben ser **significativos** y estar relacionados con nuestra historia vital, con nuestros intereses y experiencias, de ahí que cada conocimiento adquiera un sentido único para cada persona. Para fortalecer estos nuevos conocimientos a través de un aprendizaje significativo se necesita de la memorización comprensiva, por lo que la práctica continuada es esencial. Si además podemos aplicar estos nuevos conocimientos, el aprendizaje obtiene ya mayor garantía.

Este es uno de los ejemplos de cómo a través del juego permitimos activar nuestra mente. Novedad, emoción, reto, recompensas y feedback inmediato son algunos de los elementos que encontramos siempre y son los mismos que permiten al cerebro mantenerse activo. El juego es una forma natural de aprender, de generar cambios neuronales, permite interactuar de forma instintiva con el entorno y muy especialmente con los demás provocando, experimentando y ofreciendo la posibilidad de equivocarnos sin que por ello pase nada. El juego es reto y es motivación. Sin motivación, no hay aprendizaje.

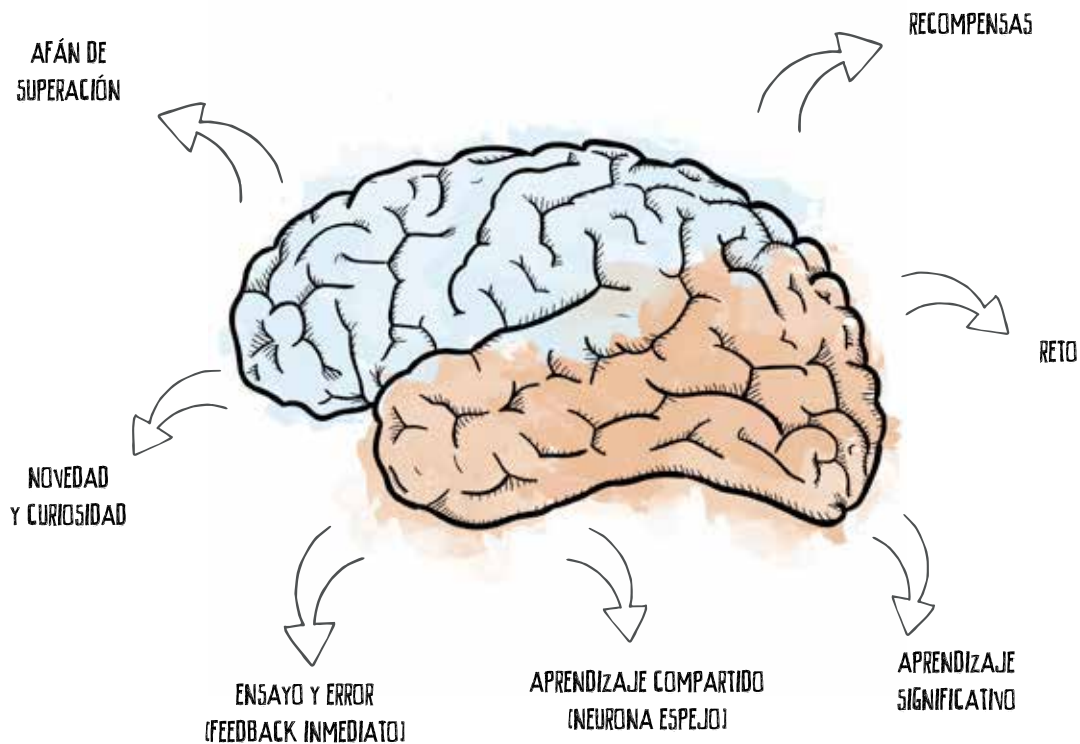
En el siguiente apartado veremos qué necesitamos para conseguir una mente innovadora, que nos permita adaptarnos a las necesidades de una sociedad cambiante. ¡Sigamos!

EL JUEGO ES UNA FORMA NATURAL DE APRENDER.

EL JUEGO ES RETO Y ES MOTIVACIÓN.

SIN MOTIVACIÓN, NO HAY APRENDIZAJE

ELEMENTOS DEL JUEGO QUE SIRVEN PARA ESTIMULAR EL CEREBRO





03. DESARROLLAR HABILIDADES A TRAVÉS DEL JUEGO

Desarrollar habilidades a través del juego

HABILIDADES COGNITIVAS

ATENCIÓN
MEMORIA
LENGUAJE
RAZONAMIENTO LÓGICO
ORIENTACIÓN ESPACIAL
FUNCIONES EJECUTIVAS

ELEMENTALES DENTRO DE LAS ENSEÑANZAS FORMALES



Con cada actividad que realizamos, con cada experiencia establecemos nuevas conexiones y nuevas funciones. Ello es debido a la plasticidad neuronal, la capacidad del cerebro de reinventarse y construirse constantemente, como hemos visto anteriormente. **Los juegos escogidos en esta guía están relacionados con diferentes habilidades y funciones. Cada uno de ellos permitirá el desarrollo no solamente de habilidades cognitivas, sino también de aspectos emocionales y sociales. Es decir, tienen todos los elementos necesarios para un desarrollo integral.**

Una mente innovadora es aquella que es capaz de relacionar de forma equilibrada diferentes funciones y de utilizar los propios recursos adecuadamente y desarrollarlos de modo que podamos llevar a cabo nuestros proyectos de vida.

HABILIDADES COGNITIVAS

Hablaremos a continuación de algunas funciones cognitivas básicas que nos permiten aprender y desenvolvemos en nuestra vida diaria. Son también funciones estructurales que se han considerado elementales dentro de las enseñanzas formales: *percepción, atención, memoria, lenguaje, razonamiento perceptivo, metacognición, etc.*

1.- PERCEPCIÓN

Es la **capacidad de recibir estímulos del exterior por medio de los sentidos, interpretarlos y comprenderlos**. Por ejemplo, la visopercepción es la forma que tenemos de recibir y organizar la información a través de la visión. Cada

imagen que vemos es interpretada y asociada a conocimientos previos, motivo por el que los procesos de atención y memoria están también implicados en el procesamiento de estos estímulos.

Nada llega al intelecto que no haya pasado antes por los sentidos. Aristóteles

2.- ATENCIÓN

La atención es un mecanismo indispensable para la adquisición de cualquier aprendizaje y para un desarrollo cognitivo óptimo. Se convierte en un proceso fundamental, ya que permite atender a los aspectos del entorno que son esenciales para la adquisición de nuevas competencias y está relacionado de forma directa con la adquisición del lenguaje. Actúa como un filtro de entrada de los estímulos registrando y seleccionando los más relevantes.

Para cualquier actividad humana se requiere de un proceso de atención. Sin ella no hay aprendizaje. **El juego de mesa es una de las actividades más eficaces para mejorar los procesos de atención cuando se produce en un contexto motivador y de forma voluntaria.** Al inicio del juego se requiere de una escucha activa a las normas del juego, que pueden ser difíciles de comprender si no hay hábito. Sin embargo, la pérdida de atención en esta fase de inicio se resuelve al avanzar la partida, a través de un feedback inmediato con los demás. Durante el transcurso de la partida cada jugador es esencial para que fluya el juego. Cada uno de ellos tiene una función o un rol y todo depende de la colaboración y flujo de los participantes. Por eso son los propios jugadores los que regulan y facilitan que todos estén “dentro” del juego, es decir, atentos.

3.- MEMORIA

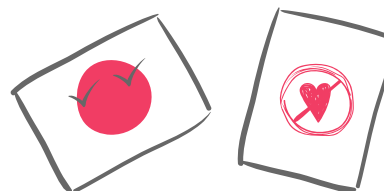
La memoria es una función que permite registrar, codificar, consolidar, retener, almacenar, recuperar y evocar la información previamente almacenada. Mientras que el aprendizaje es la capacidad de adquirir nueva información, la memoria es la capacidad para retener la información aprendida. (Portellano, 2005).



CADA PERSONA INTERPRETA Y ASOCIA LO QUE VE DE DIFERENTE FORMA

IMAGINE es un claro ejemplo. En este juego la empatía y la capacidad de comprender cómo piensan los demás es substancial, pues deberemos dar algunas pistas con imágenes para que digan el concepto adecuado. Si el contexto cultural de los participantes es parecido o los conocemos previamente, será más fácil que haya una sincronía y similar asociación e interpretación.

En esta ilustración se reproduce un ejemplo del juego *IMAGINE* en la que hay que adivinar de qué refrán se trata. ¿Lo has adivinado ya? Seguro que sí y en caso contrario no te rindas a la primera, piensa un poco, pues se trata de un conocido refrán que lo habrás oído en numerosas ocasiones. Es un claro ejemplo de cómo la forma de interpretar y asociar aquello que percibimos es un proceso culturalmente compartido. Si cada uno de nosotros establecemos diferentes esquemas organizativos de la información que percibimos, se produce también a la vez un aprendizaje compartido, donde la interacción con los demás permite modificar, organizar y transformar los estímulos con un significado común.



EL JUEGO DE MESA POSEE
TEMÁTICAS AFINES AL MARCO
CULTURAL DE LOS JÓVENES,
SUPONEN UN RETO Y
MANTIENEN LA MOTIVACIÓN
HASTA EL FINAL



DIALOGAR, DEBATIR, NEGOCIAR.
INTERCAMBIAR, CONSENSUAR...
EL JUEGO DE MESA RESULTA
FUNDAMENTAL PARA ELLO



La interdependencia entre atención y memoria es evidente. Para poder registrar la información se requiere primero de procesos atencionales, luego hay un proceso de almacenamiento de la información y finalmente un proceso de recuperación. Todo ello requiere de estrategias cognitivas en las que además de interpretar la información recibida, se realiza un análisis de esta, una categorización, una asociación y una relación con otros conocimientos ya adquiridos. Desde el ámbito de la neurociencia podemos considerar que la memoria es precisamente la consolidación de conexiones neuronales y cualquier experiencia y aprendizaje altera esas conexiones, modificando y transformando.

La eficacia en el entrenamiento de la atención y la memoria se alcanza principalmente cuando realizamos actividades que son útiles para nosotros, que tengan interés y que nos sean significativas. El juego de mesa permite esa aproximación pues las temáticas son afines al marco cultural de los jóvenes. Contextualizadas suponen un reto y permiten mantener la motivación hasta el final de la partida. Es decir, es una **actividad que implica un gran número de conexiones en diversas zonas cerebrales, lo cual permitirá que lo recordemos con más facilidad y podamos utilizarlo posteriormente con más eficacia.**

4.- EL LENGUAJE

El lenguaje es el instrumento más importante de relación, comunicación y expresión con los demás. Como herramienta **ayuda a construir el pensamiento y a comprender la realidad.** Así pues, la aptitud verbal nos permite razonar, resolver problemas y trabajar contenidos con un componente cultural. Su desarrollo facilita la conexión asociativa entre distintos conceptos, uno de los aspectos más importantes del desarrollo cerebral.

El juego de mesa es una actividad de ocio para los jóvenes que favorece una intensa intercomunicación y diálogo, requiere de multitud de acciones para intercambiar, consensuar, debatir, negociar, etc. **El lenguaje dentro del juego es un instrumento principal para alcanzar los objetivos de este, activa procesos de escucha activa y de expresión oral significativos.**

5.- RAZONAMIENTO

El razonamiento lógico es una de las operaciones básicas para resolver problemas, extraer conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos. Interviene en muchas de las funciones mentales, permite desarrollar la capacidad de operar, discurrir o deducir y está presente en el lenguaje.

Analizar, sintetizar, interpretar, comparar, relacionar, clasificar, inducir, deducir y comprobar, etc., son algunas de las actividades que realizamos mientras jugamos y todas ellas se relacionan con la habilidad de razonar.

HABILIDADES SOCIALES

Las habilidades sociales podemos definirlas como un conjunto de estrategias y capacidades que permiten relacionarnos e interactuar con los demás de forma eficaz y mutuamente satisfactoria. Con ellas expresamos nuestras opiniones, deseos, actitudes y sentimientos y también comprendemos mejor a los otros. Es así como podremos desenvolvernó en un contexto social en el que confluyen objetivos e intereses propios con los de los demás. Es decir, sirven para adaptarnos, respetar normas, trabajar en equipo y tener un buen ajuste en el entorno en el que nos relacionamos.

El juego de mesa requiere de una interacción intensa entre los participantes. Interactuar, compartir, dialogar, cooperar y negociar con los demás son actividades cruciales para el cerebro. Jugar implica ya un estímulo para el cerebro, un reto, en el que debemos alcanzar unos objetivos concretos, en el que se despierta la curiosidad por descubrir cómo conseguirlos, pero sobre todo es una actividad compartida con otros. No solamente activamos procesos cognitivos, sino que además tenemos que estar pendientes de los demás participantes, de sus acciones y reacciones, también de las nuestras, de nuestra actitud e interacción dentro del grupo y de cómo todo ello influye en diferentes planos, tanto en el recorrido del juego como en nuestra integración dentro del grupo. Por este motivo el juego se convierte en una de las actividades más potentes para el desarrollo de las habilidades sociales, una actividad



HABILIDADES SOCIALES

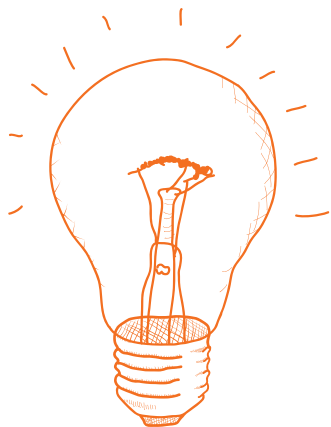
RESPECTAR NORMAS
TRABAJAR EN EQUIPO
RESOLVER CONFLICTOS
APRENDER A ESCUCHAR

ACTUAR EN UN CONTEXTO COMPETITIVO



**NOS PERMITEN
RELACIONARNOS E
INTERACTUAR CON LOS DEMÁS**

**EL JUEGO ES UNA DE LAS
ACTIVIDADES MÁS POTENTES PARA
EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES SOCIALES, UNA
ACTIVIDAD QUE PERMITE ACTIVAR
PRÁCTICAMENTE TODO EL
CEREBRO Y EN LA QUE
EXPERIMENTAMOS MULTITUD DE
SITUACIONES QUE PODREMOS
EXTRAPOLAR A NUESTRA VIDA REAL**



que permite activar prácticamente todo el cerebro y en la que experimentamos multitud de situaciones que podremos extrapolar a nuestra vida real.

El desarrollo de nuestro cerebro, la socialización y el juego van unidos. Huizinga, en su obra *Homo Ludens*, hace referencia al juego por su aspecto fundacional de los rasgos sociocognitivos, por estar intrínsecamente ligado al desarrollo de la sociabilidad. El juego es fundamental para desarrollar lazos sociales. En él aprendemos a confiar, a aceptar las reglas del contexto y a integrarnos en el grupo. No podemos considerar el juego como una herramienta que nos prepara para la etapa adulta, pues a lo largo de toda la vida seguimos transformando el cerebro. Al igual que los animales más inteligentes, los humanos seguimos jugando durante toda la vida, al ser el juego una fuente de placer intelectual y de comunicación con los demás, al permitirnos mantener características juveniles, al comunicarnos mejor con personas de distintas edades y ser más tolerantes. Esta tolerancia social ejerce una influencia directa con la flexibilidad cognitiva, que nos ayuda a ser más confiados y curiosos en nuevas experiencias. En resumen, nos ayuda a adaptarnos más rápidamente a una sociedad en la que está implícito el cambio constante.

Habilidades que podemos desarrollar y fomentar a través de los juegos de mesa:

10 HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS	
Escucha Activa	Prestar atención de forma activa al mensaje del interlocutor, con plena conciencia de las emociones y del lenguaje no verbal que nos intentan comunicar.
Asertividad	Expresar nuestra opinión y defender nuestro punto de vista, respetando a la vez la opinión de los demás.
Empatía	Capacidad para ponerse en el lugar de los otros, saber lo que sienten y piensan desde su perspectiva.
Credibilidad	Mostrarnos tal y como somos, siendo coherentes con lo que hacemos y decimos, para ganar la confianza de las demás personas.

Pensamiento Positivo	Mantener una actitud positiva, transmitiendo optimismo y generando sinergias.
Flexibilidad	Tener una mentalidad abierta, aceptando diferentes opiniones, ideas y creencias, libre de estereotipos y prejuicios.
Paciencia	Mantener una actitud relajada y calmada, siendo capaces de detenernos y mostrar auto-control cuando algo o alguien nos molesta.
Civismo	Tener una actitud afable y respetuosa sin mostrar preferencias ni rechazos.
Compasión	Aceptar los errores y equivocaciones del resto, mostrando comprensión y tolerancia.
Capacidad de Negociación	Ser capaces de llegar a acuerdos y gestionar los conflictos de modo que no afecten a las relaciones.

Todas estas habilidades son las que crearán buen ambiente y harán que el grupo fluya adecuadamente pudiendo realizar las actividades en óptimas condiciones. Por supuesto que en muchas ocasiones nos enfrentamos a situaciones difíciles y perdemos la paciencia, no tenemos en cuenta las opiniones de los demás y nos dejamos llevar por nuestras emociones. ¡Seamos flexibles y tolerantes con nosotros mismos y con los demás! El error forma parte del aprendizaje y aprender a relacionarse es un proceso que nos acompaña a lo largo de toda la vida.

Cuando estés en un contexto de juego, podrás tener una experiencia de doble sentido. Por un lado, podrás observar, experimentar y analizar tus interacciones con los demás, llegando a comprobar cómo tu conducta puede modular e influir en el ambiente y contexto del juego. Por otro, los demás también adquirirán habilidades sociales siempre que tomen conciencia de ello y exista un proceso de reflexión, lo cual permitirá posteriormente autorregularlas.

El juego es una actividad que implica una intensa interacción entre los participantes, de ahí que sea un entorno idóneo para explorar nuestras formas de relación y así poder modularlas y mejorarlas. Para ello es también necesario

APRENDER A RELACIONARSE ES UN PROCESO QUE NOS ACOMPAÑA A LO LARGO DE TODA LA VIDA

Acabamos de jugar a un juego cooperativo en el que los jugadores deben organizarse a contrarreloj para preparar las comandas que han pedido varios de los monstruos que han entrado en el restaurante. Se ha terminado la partida y no hemos conseguido los objetivos del juego. Inmediatamente los jugadores dan su opinión de por qué no lo han logrado.

FAST FOOD FEAR es uno de estos juegos en los que la intensa interacción entre los participantes continúa tras la partida. Hay una reflexión compartida, cada uno aporta su criterio y punto de vista sobre haber conseguido o no el objetivo. — ¡Si hubieras intercambiado tu carta, Carlos me hubiera dado el sushi! — indica Irene. — No podía hacerlo porque Carmen ha usado la carta de intercambio para conseguir un taco y no estaba permitido hacer otro intercambio. — ¡Ya, pero si hubieras jugado bien tus cartas, habrías dado la vuelta al reloj!, contesta Carmen. — ¡Está claro — dice Irene — pero también Antonio tenía que haberme avisado de que el tiempo se agotaba! Todos ellos buscan una explicación y perciben algunos de los errores cometidos. Andrea como dinamizadora les dice: ¡No pondría en vuestras manos un restaurante, desde luego que no!, intentando aportar un poco de humor a la situación. Seguidamente reflexiona con ellos: es fácil ver los errores cometidos por los demás, pero ¿qué podía haber hecho cada uno para lograr el objetivo del juego? Un debate interesante que, aunque no se extienda demasiado, permite comprender la complejidad del trabajo en equipo.

Si nos fijamos en la tabla anterior, veremos que en mayor o menor medida se ponen en juego diversas habilidades. ¿Hemos prestado atención al discurso de los otros? ¿Hemos sido asertivos al defender nuestra opinión? ¿Hemos sido empáticos y aceptado los errores de los demás? o por el contrario, ¿no hemos tenido suficiente paciencia con la dificultad de algunos de los participantes en coordinarse durante el juego?

A TRAVÉS DEL JUEGO
PODEMOS EXPLORAR
NUESTRAS FORMAS
DE RELACIONARNOS
PARA MODULARLAS
Y MEJORARLAS

tener un buen equilibrio emocional. Extremera y Fernández Berrocal (2004), tras la revisión de diversos estudios, aportan evidencias acerca de la relación elevada entre inteligencia emocional y relaciones interpersonales. En este mismo sentido destacamos el proyecto DeSeCo, de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OECD, 2005), un documento en el que se encuentran las competencias esenciales para la vida de las personas y el buen funcionamiento de la sociedad. Entre ellas, la habilidad de relacionarse bien con los otros, en la que se engloba la empatía y el manejo efectivo de las emociones. En la misma línea, las EntreComp (Marco Europeo de la competencia) aúnan habilidades cognitivas, emocionales y sociales, como un engranaje relacional para adaptarnos adecuadamente con éxito a cualquier contexto.

En la elección de los juegos de esta guía hemos querido ir aumentando progresivamente la intensidad de la interacción entre los participantes. La clasificación es la siguiente.

NIVELES DE INTERACCIÓN Y SOCIALIZACIÓN EN LOS JUEGOS DE MESA	
NIVEL BAJO	Las acciones de los demás jugadores influyen en el juego de cada uno, pero la interacción entre ellos es escasa.
NIVEL MEDIO	La interacción entre jugadores influye sustancialmente en el juego de cada uno. Hay que atender a las acciones del resto para llevar a cabo nuestros objetivos.
NIVEL ALTO	La interacción entre los jugadores requiere cooperación, nivel elevado de comunicación, diálogo y negociación para alcanzar los objetivos.



NIVELES DE INTERACCIÓN Y SOCIALIZACIÓN EN LOS JUEGOS DE MESA			
JUEGOS	BAJO	MEDIO	ALTO
FAST WORD			
DRAGONES Y GALLINAS			
ABLUXXEN			
CHECK POINT CHARLIE			
KARUBA			
FAST FOOD FEAR			
QUEST STORIES			
TIMEBOMB			
CARCASSONNE			
IMAGINE			
CATÁN			
JUNK ART			
IMHOTEP			
OSOPARK			
RESCATE			
LA NOCHE QUE CAYÓ POMPEYA			
LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA			
BETWEEN TWO CITIES			
PANDEMIA			
TERRAFORMING MARS			



NIVEL BAJO



NIVEL MEDIO



NIVEL ALTO



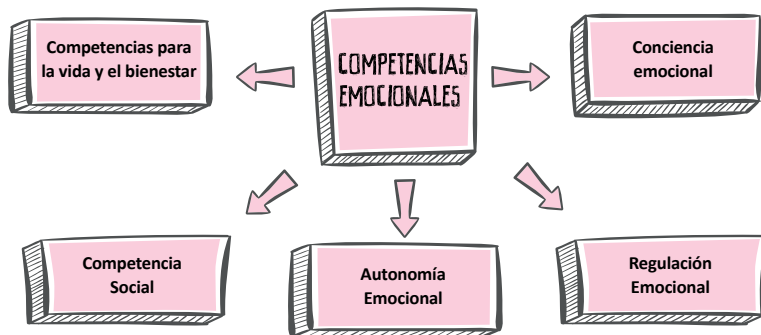
HABILIDADES EMOCIONALES

AUTOCONFIANZA
TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN
AUTOEVALUACIÓN
GESTIÓN DE LA PÉRDIDA
APRENDER A GANAR

HABILIDADES EMOCIONALES

Como veíamos en el apartado anterior gestionar nuestras habilidades sociales requiere a la vez un buen equilibrio emocional. Salovey, Mayer y Caruso (2004) describen a las personas emocionalmente inteligentes como aquellas que son más eficaces socialmente, personas que están más satisfechas con sus relaciones, reciben más apoyo social y son más exitosas resolviendo conflictos personales.

Las competencias emocionales se entienden como el *conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales* (Bisquerra y Pérez, 2007). Estos autores agrupan dichas competencias en cinco bloques:



Conocer las emociones básicas (alegría, sorpresa, disgusto, ira, miedo, tristeza...) y manejar un vocabulario que las identifique es el punto de partida para tomar **conciencia emocional**, poder percibir e identificar no solamente nuestros propios sentimientos y emociones, sino también entender las de los demás. De este modo se comprenderán y gestionarán adecuadamente. Una **regulación emocional** logra adoptar estrategias para reforzar aspectos agradables y no dejarse influir por el impacto de los desagradables al tomar conciencia de cómo las emociones condicionan nuestro pensamiento y nuestra conducta.

Cuando nos sentimos bien nuestros pensamientos son más optimistas y ello se refleja en una actitud más positiva en las relaciones. Nuestra expresión emocional tiene un impacto directo hacia los demás. En el contexto lúdico, al igual que en cualquier contexto de relación, aprendemos a identificar nuestro estado emocional así como a comprender el de los otros. Las sinergias que se produzcan requerirán en muchas de estas ocasiones habilidades de afrontamiento. Es decir, habilidades para gestionar y regular emociones negativas y facilitar la generación de otras emociones positivas de forma voluntaria y consciente, como la alegría y el humor, que permitan fluir y disfrutar del contexto.

Llegar a este estado de bienestar requiere, por tanto, **autonomía emocional**, o lo que es lo mismo, una óptima autoestima y una actitud positiva junto con una buena capacidad para mantener una adecuada **competencia social**: capacidad afectiva, respetuosa, asertiva, etc. Todo ello facilita una equilibrada cohesión grupal, tal y como hemos visto en el anterior apartado. Las emociones y la afectividad juegan un papel central en la existencia humana porque tiene una relación directa con nuestras actitudes, nuestras motivaciones, deseos e impulsos. Saber lo que uno siente y lo que los demás sienten contribuye crucialmente en los objetivos y prioridades que nos marcamos. Las emociones son un aspecto clave en el proceso de toma de decisiones y en el fomento de actitudes proactivas que posibilitan llevar a cabo nuestros proyectos.

Ya hemos visto cómo una forma de estimular al cerebro es generar un entorno de novedad y curiosidad. Por ejemplo, puede provocar sorpresa, una emoción que permite activar el tálamo que actúa como regulador y filtro de estímulos, incrementar los procesos atencionales y la motivación y aumentar así el rendimiento del cerebro. Por otra parte, la alegría que se produce en un contexto lúdico es otra de las emociones que contagian al grupo e inspiran confianza, facilitando un entorno apacible y placentero que hace a nuestro cerebro más flexible y generando respuestas más creativas e innovadoras.

Esta guía te da algunas pistas de cómo se pueden desarrollar las habilidades con el juego para que puedas desenvolverte con éxito por la vida ¡Toda una oportunidad! Jugar, animar a jugar, divertirse y sacar lo mejor de ti y de los demás.

INTELIGENCIA EMOCIONAL, RESILIENCIA, PARA ENFRENTARSE A LOS CONSTANTES CAMBIOS DEL MUNDO EN QUE VIVIMOS



"Las nuevas generaciones lo que necesitan por encima de todo es inteligencia emocional y resiliencia o flexibilidad emocional. Porque ellos van a vivir en un mundo en constante cambio que va a cambiar mucho más rápido que el actual..."

...Lo más importante que tienen que aprender los jóvenes es cómo crear una identidad flexible, cómo tener la capacidad emocional para no dejar de cambiar a lo largo de la vida, y esto es algo que es muy difícil de enseñar, sobre todo porque los profesores y los adultos no saben cómo hacerlo, y creo que sería una tarea muy importante para la generación ahora joven encontrar la manera de afrontar tanto cambio".

(Yuval N. Harari)



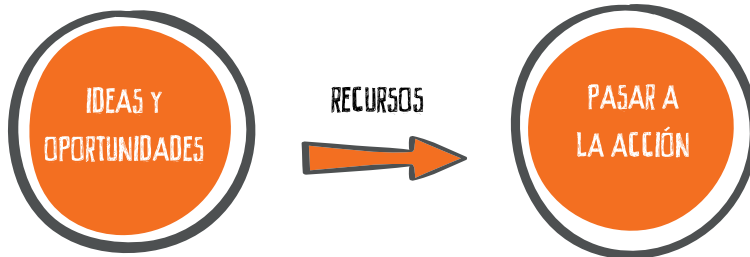
04. COMPETENCIA EMPREENDEDORA Y FUNCIONES EJECUTIVAS

Competencia emprendedora y funciones ejecutivas

La actual sociedad cambia de forma muy rápida. El avance tecnológico y la necesidad de ajustarnos a un mundo laboral incierto hacen que debamos adaptarnos constantemente y que el aprendizaje sea continuo a lo largo de toda la vida.

Estar formados hoy implica no solamente tener adquiridos unos conocimientos en una u otra área, sino en desarrollar nuestras competencias. Una de ellas, esencial para proyectar el futuro profesional de los jóvenes, es el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Esta competencia *implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto* (Orden ECD/65/2015 de 21 de enero).

ENTRECOMP
PRETENDE ESTABLECER UN
PUENTE ENTRE EL MUNDO
LABORAL Y EL MUNDO
EDUCATIVO



Consciente de ello, la Comisión Europea establece el Marco Europeo para la Competencia Emprendedora, *EntreComp*, [Bacilagupo, M., Kampylis, P., Punie,

P., Van den Brande, G. (2016)], para destacar las habilidades y el espíritu innovador y emprendedor. Se apuesta por dotar a las personas de conocimientos y recursos con el fin de adecuarse a los cambios de la sociedad. Pretende establecer un puente entre el mundo laboral y el mundo educativo. Por tanto, además de desarrollar capacidades cognitivas, se necesita promover y formar en valores éticos-cívicos, en habilidades sociales y en equilibrio emocional, áreas con las que afrontar el futuro con éxito.

Nuestro mejor legado sería nutrir a los jóvenes de experiencias, más que de conocimientos. Experiencias que permitan y fomenten el desarrollo de las capacidades que, como la creatividad y la imaginación, les harán capaces de resolver por sí mismos los problemas de un futuro incierto que todos desconocemos. Los retos se establecen, no con el mundo, sino con nosotros mismos.

Por estos motivos en la EntreComp se establecen estos tres grupos:

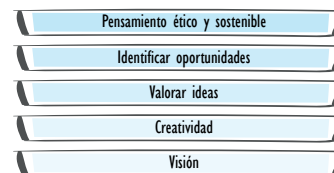
- 1. IDEAS Y OPORTUNIDADES.** Generar ideas y detectar oportunidades para poder desempeñar aquellas funciones personales, educativas y profesionales que queramos.
- 2. RECURSOS.** Conocer las propias capacidades y las de los demás, así como otros recursos materiales e inmateriales que pueden ser útiles para llevar a cabo ideas y oportunidades que surjan.
- 3. PASAR A LA ACCIÓN.** Ser capaces de llevar a cabo ideas y oportunidades con los recursos con los que contemos.

Estos tres grupos no tienen una secuencia lineal, más bien al contrario, están muy relacionados y se retroalimentan. Tienen que ver con los apartados anteriores, con nuestras capacidades cognitivas y conocimientos adquiridos, pero a la vez, con la forma que conocemos de gestionar nuestros recursos y la habilidad de controlar nuestras emociones y nuestras relaciones intrapersonales e interpersonales.

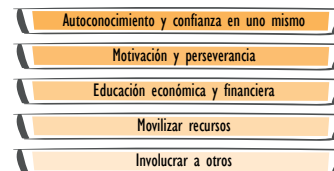
ENTRECOMP



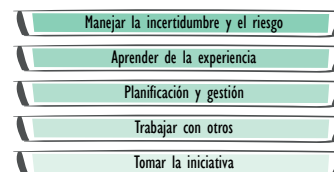
IDEAS Y OPORTUNIDADES



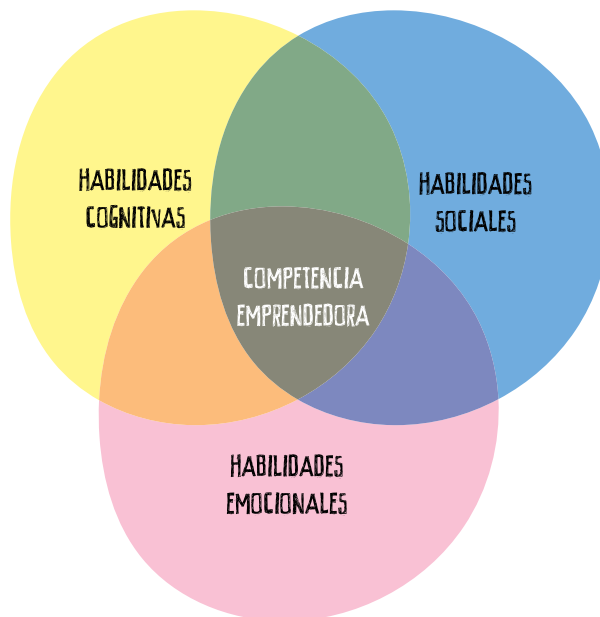
RECURSOS



PASAR A LA ACCIÓN



ESTOS 3 GRUPOS
SE RETROALIMENTAN.



Se puede ser muy competente en un área, pero para desarrollar un proyecto o iniciativa, una idea o una oportunidad, además de los recursos propios, hay que conocer la disposición de otros medios, como las habilidades de los demás o la capacidad de conseguir recursos materiales de una u otra forma. Asimismo se deben tener dotes para ser capaz de dirigir, coordinar, impulsar e involucrar a otras personas, es decir, contar con estrategias y habilidades personales e interpersonales, de modo que se puedan llevar a cabo los proyectos y finalizarlos. Por este motivo las 15 subcompetencias que nos plantea *Entre-Comp* están también englobadas en las habilidades cognitivas/emocionales/sociales ya tratadas anteriormente.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA		
IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

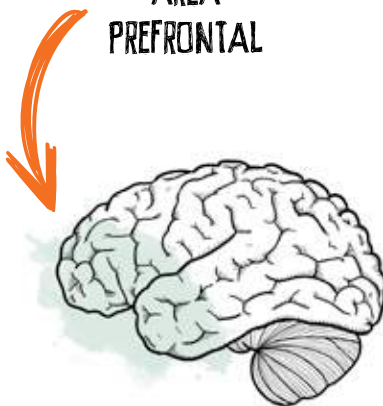
NOTA: en el cuadro anterior relacionamos las subcompetencias de las EntreComp con habilidades cognitivas, emocionales y sociales, pero ello no significa que sean exclusivas de cada una de ellas, conformando una entidad unitaria. Por ejemplo relacionado con el área cognitiva, incluimos (1) "identificar oportunidades", dado que para ello es necesario tener conocimientos, observar, analizar, razonar, evaluar... a la vez que requerirá de confianza, optimismo, actitud positiva (emocionales), así como contar con apoyos con los que compartir nuestras inquietudes (sociales). Igualmente ocurre en las demás subcompetencias en las que confluyen en mayor o menor grado cada una de ellas.

Vamos a poner un ejemplo del valor que puede adquirir cada una de ellas.
Imagina el siguiente panorama:

En tu pueblo o ciudad has visto que cada vez hay mayor interés por actividades de ocio saludable. Como joven no tienes oportunidad de hacer muchas cosas y a menudo la oferta que hay no te llama la atención. Tienes interés por el juego de mesa contemporáneo, te gusta y ves que también hay un interés creciente en la gente de tu generación. Aunque muchos de ellos no lo conocen, cuando han jugado contigo se lo han pasado bien y han querido repetir la experiencia. Ves que podría ser una actividad para realizar en el Espacio de Creación Joven (ECJ, ECCJ o Factoría) (1). Te imaginas un espacio abierto a todos, que acoja también a jóvenes con nece-



ÁREA PREFRONTAL



sidades, en riesgo de exclusión social e inmigrantes (5), en el que además también podrían tener cabida otras actividades: un cine fórum, espacios de debate y encuentro para proponer otros proyectos de vuestro interés (2, 3, 4). Piensas en los conocimientos que tienes, sabes unos cuántos juegos, consideras que puedes asesorar para crear una buena ludoteca y tienes aptitudes para animar a los grupos y trabajar en equipo (8,14). A pesar de que nunca has hecho un presupuesto y no sabes cómo empezar, tienes amistades a las que les puede gustar la idea y podrían ayudarte a llevar a cabo la iniciativa como una propuesta sugerente (10,6). Reúnes a dos de tus amigas y entre todas empezáis a confeccionar un presupuesto, a planificar la gestión y a buscar ayudas con el Ayuntamiento para que os cedan un local (9,12). Después de recabar los datos y con mayor información veis que ofertáis una propuesta que puede tener demanda en más jóvenes de la localidad interesados en ofertas de ocio saludables, pero no tenéis la total seguridad (13). Sin embargo, decidís seguir con el proyecto, desarrollarlo con mayor profundidad y presentarlo a una Asociación Juvenil, acogiéndolos a la Orden de Ayudas que convoca anualmente la Junta de Extremadura a través del Instituto de la Juventud, lo cual permitiría iniciarlo (7, 11). Durante todo el proceso de desarrollo del proyecto habéis aprendido muchas cosas (15). Aún no os han confirmado la subvención, sin embargo, ya estáis planeando realizarlo con otros medios si hiciera falta.

Conocimientos, aptitudes, intereses, ideas, confianza en sí mismo, seguridad, organización, entusiasmo, apoyos, creatividad, responsabilidad, cooperación, tolerancia a la frustración, reflexión, persuasión, constancia, comunicación, interacción, etc. Muchos son los recursos implicados para llevar a cabo los proyectos que queremos. No se trata de tenerlos todos, sino de saber gestionar, planificar y organizar adecuadamente cada uno de ellos. Recordemos que todo forma parte de un engranaje cuyo equilibrio es necesario para una mente innovadora y emprendedora.

Y volviendo a nuestra mente, pasamos a relacionar lo anterior con un área esencial en la adolescencia y en los jóvenes. Hablamos del área prefrontal,

en la que desarrollamos fundamentalmente nuestras **funciones ejecutivas**. Y una de sus principales funciones es la que nos permite llevar a cabo nuestros planes y proyectos. Veámoslo con mayor detalle.

Las funciones ejecutivas son un conjunto de habilidades con las que establecer metas, formular hipótesis, planificar, tomar decisiones, resolver problemas, focalizar y mantener la atención, inhibir respuestas, controlar emociones..., en definitiva, llevar a cabo nuestros proyectos. Se considera una función mental de alto nivel *que permite dirigir el comportamiento hacia el logro de nuevos objetivos, facilitando la resolución de problemas de mayor complejidad frente a los que no existe una experiencia o conocimiento previo para la solución [...]* están en el nivel jerárquico más elevado de la actividad mental (Portellano, 2014).

Dichas funciones se convierten, por tanto, en el centro logístico para regular tanto aspectos cognitivos como emocionales y conductuales. Tal y como señala este autor se destacan tres características:

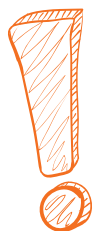
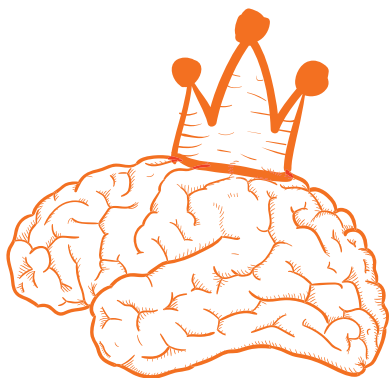
- Capacidad para llevar a cabo con éxito tareas dirigidas al logro de un objetivo.
- Capacidad para resolver problemas complejos para los que no se tiene una respuesta previamente aprendida.
- Capacidad para adaptarse y responder ante situaciones novedosas de las que se carece de experiencia previa.

En resumen, reúnen las características de una mente con capacidad flexible y armónica para realizar actividades intencionales, complejas y novedosas, es decir, de una mente capaz de innovar y emprender, capaz de tomar decisiones acertadas.

Siguiendo con las aportaciones de Portellano, veremos aquellas **funciones ejecutivas** con las que al **logro de nuestros objetivos**.

FUNCIONES EJECUTIVAS
=
HABILIDADES
PARA DESARROLLAR
NUESTROS PROYECTOS





**NUESTRO CEREBRO
ES ÚNICO**

PASAR DE LAS IDEAS Y OPORTUNIDADES A LA ACCIÓN

Barajar entre diversos objetivos.
Seleccionar y decidir qué objetivo se va a llevar a cabo.
Preparar el plan de acción para lograr dicho objetivo.
Tener conciencia de que se dispone de aptitudes para llevar a cabo el proceso de un modo eficaz.
Programar las etapas intermedias.
Mantener el plan de acción en la mente.
Iniciar la ejecución del plan y disponer de capacidad para proseguirlo.
Inhibir los aspectos espurios y evitar la distracción durante la ejecución.
Cambiar de estrategias de modo flexible, si fuera necesario.
Anticipar posibles efectos de cada acción intermedia, dentro del proceso de realización de conducta dirigida a fines.
Autorregular y evaluar el curso de la acción para asegurarse que la meta propuesta está en vías de lograrse.
Verificar si se ha logrado el objetivo final de forma precisa o si, por el contrario, ha existido algún fallo en su consecución.
Preparar nuevos planes de actuación, en el caso de que no se haya logrado el objetivo planteado.

Portellano, J.A. y García, J. (2014). *Neuropsicología de la atención, las funciones ejecutivas y la memoria*. Madrid: Síntesis.

Estamos viendo la similitud entre una competencia emprendedora y las funciones ejecutivas.

Para lograr nuestros proyectos de vida, creer en nuestro propio potencial y pasar a la acción, en resumen, adquirir una competencia emprendedora, vemos que se requiere un funcionamiento interactivo de nuestras funciones ejecutivas. Estas necesitan el apoyo logístico de diversos componentes y dominios cognitivos: atención, memoria, razonamiento, lenguaje, metacognición...

A la vez, el área prefrontal ejerce una importante influencia en la regulación de la conducta emocional, la cual condiciona nuestra actitud con los demás y con el entorno en el que nos desenvolvemos.

Observamos que **todo tiene una relación en la que, si queremos alcanzar una adecuada competencia emprendedora, no bastará con adquirir conocimientos, sino mantener una mente activa y equilibrada, fomentando conexiones que favorezcan la regulación emocional, activando conexiones que permitan relacionarnos con los demás y con nuestro entorno de forma positiva y que posibiliten a la vez potenciar nuestras aptitudes cognitivas.** Da igual cuáles sean nuestras características personales. Nuestro cerebro es único. Lo importante es valorar que tiene una capacidad de adaptación inmensa, es capaz de transformarse, cambiar, aprender e innovar. Tomar conciencia de ello abre una puerta a un cambio, abre la posibilidad de ejercer la influencia en aquellos aspectos que consideremos importantes, pues cuando entrenamos un área u otra, irremediablemente se ejerce influencia en otras muchas áreas.

Al igual que el cerebro cambia a lo largo de toda la vida, cada uno de nosotros percibe los cambios que queremos en nosotros mismos. Todos ellos se encaminan a tener una adecuada adaptación al entorno en el que vivimos. Solamente tomando conciencia de los cambios que debemos realizar en nosotros mismos podemos provocar el cambio. Ello es gracias a un proceso metacognitivo que favorece un autoconocimiento sobre nuestras capacidades y permite evaluar nuestras posibilidades. Por supuesto que se requiere un mínimo de reflexión personal, en la que conozcamos nuestros recursos y también en la que queramos seguir aprendiendo cómo podemos cambiar para sentirnos más satisfechos con nosotros mismos y con los proyectos que tenemos en nuestra vida.

**SOLAMENTE TOMANDO CONCIENCIA DE LOS
CAMBIOS QUE DEBEMOS REALIZAR EN NOSOTROS
MISMOS PODEMOS PROVOCAR EL CAMBIO**





LA IMPORTANCIA DEL DINAMIZADOR

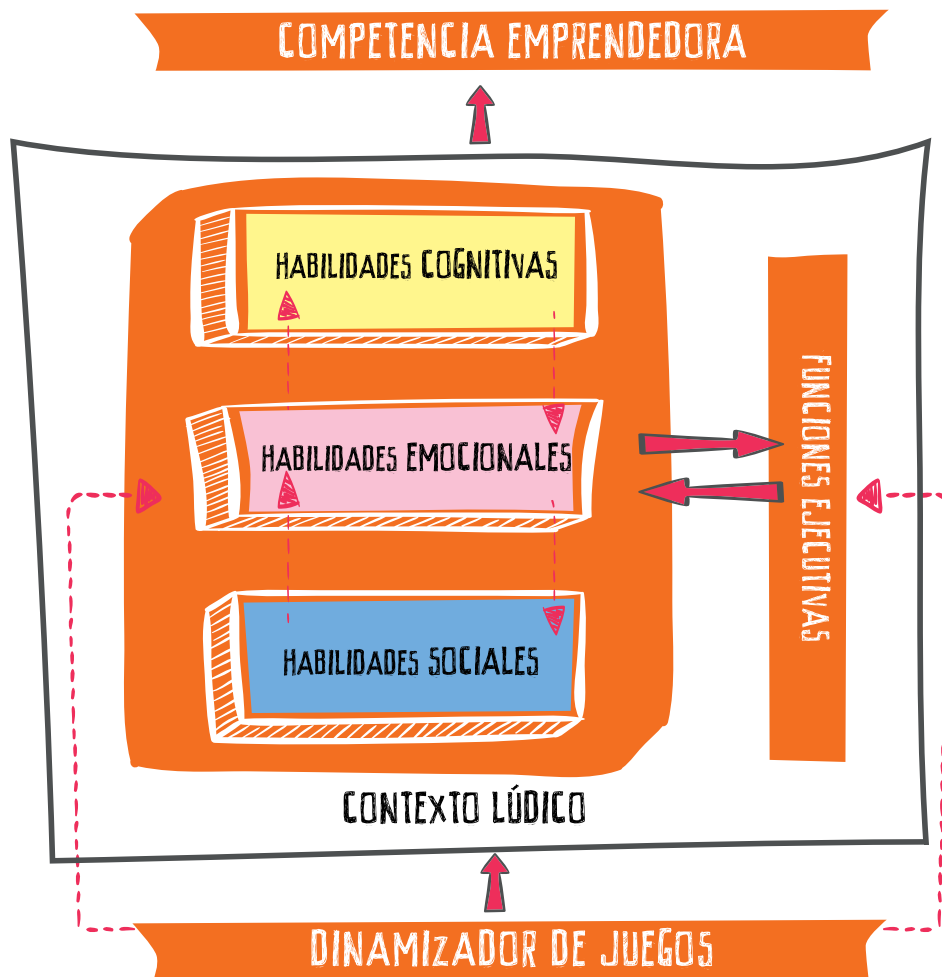


Las personas emprendedoras son aquellas que son capaces de transformar su realidad, capaces de innovar, cambiar y aprender a aprender. Para ello se requiere curiosidad, tener la inquietud por saber sobre lo que nos rodea, cuestionar qué cosas podemos aprender para vivir mejor o sentirnos más realizadas.

La idea de esta guía es que los participantes adquieran precisamente la curiosidad por saber más de sí mismos, de explorar y experimentar en sus relaciones con los demás y en reflexionar sobre sus recursos y cómo pueden mejorarlos.

Los juegos serán el recurso. El dinamizador, en su función de provocar en los participantes una actitud lúdica, puede conseguir su espontaneidad, satisfacción y placer por jugar. Si es así, se llega a un estado de motivación y reto para actuar con una mente abierta y confiada, capaz de asumir mayores riesgos, esforzarse y enfrentarse a la incertidumbre con mayor creatividad. Y es que el desarrollo del cerebro, la socialización y el juego van unidos. El juego permite integrarse en el grupo al aceptar sus reglas. Se aprende a confiar, a explorar los límites y ser más flexible y tolerante, potenciando así la creatividad y la innovación.

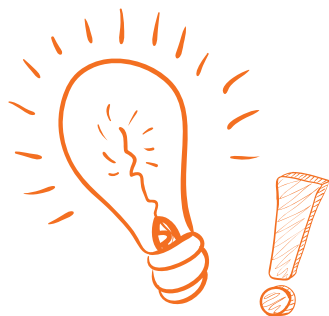
Promover contextos lúdicos es hoy fundamental para que los jóvenes adquieran flexibilidad, versatilidad, curiosidad, para que generen sus propias iniciativas, innoven y transformen el mundo que les tocará vivir. Algunas prioridades de nuestra comunidad son crear un espacio amigable, dotar a los jóvenes de un contexto en el que desarrollen competencias para vivir exitosamente y en el que lleven a cabo sus proyectos, en definitiva, que desarrollen su competencia emprendedora. De ahí la importancia que adquiere el dinamizador, cuyo papel será provocar la actitud lúdica de los participantes y que estos tomen conciencia del potencial del juego, como recurso que sirve para transformar el cerebro, establecer conexiones y consolidarlas y facilite la adquisición de habilidades necesarias para emprender, pues todo lo que se aprende jugando se puede trasladar a la vida real.





05. LA FUNCIÓN DEL DINAMIZADOR

La función del dinamizador



**LA PERSONA DINAMIZADORA
DEBE LOGRAR Y TRANSMITIR
UNA ACTITUD LÚDICA A
LOS PARTICIPANTES. DEBE
PROVOCAR UNA INTERACCIÓN
ESPECIAL**

En el capítulo 1, *Jugar por jugar*, se hacía una referencia a la importancia de emocionar y disfrutar del juego por el simple hecho de jugar, a lo importante que es vivir el juego como una experiencia memorable pues, aunque no busquemos nada concreto o específico, es precisamente en ese estado de evasión donde podemos aprender muchas cosas.

Entre el juego como diversión y el juego de mesa como herramienta para adquirir competencias y habilidades se encuentra la persona dinamizadora, la cual debe lograr y transmitir una actitud lúdica a los participantes lograr y transmitir una actitud lúdica a los participantes. El juego que utilicemos puede atraer y provocar nuestras ganas de jugar. A la vez muchos de los juegos de mesa tienen cierta complejidad lo que puede provocar que en la fase previa del juego, durante la preparación, percibamos ciertas dificultades, como la comprensión de las reglas o cómo desenvolverse en el contexto o si se será capaz de lograr los objetivos del juego o no.

El dinamizador debe provocar un tipo especial de interacción. Esa interacción está caracterizada por una introspección intencional y planificada del dinamizador, que actúa de puente entre el juego y el jugador. Su acción debe dar forma, focalizar, intensificar los estímulos y retroalimentar a los participantes en relación a sus experiencias a fin de producir el aprendizaje.

Todo ello requiere que inicialmente tenga las siguientes premisas:

- a) Que sea capaz de identificar y detectar las oportunidades que brinda el juego.

b) Que sea capaz de conocer las características y necesidades particulares del grupo que dinamiza.

Tras estas premisas el dinamizador tiene una función compleja: la de despertar la curiosidad del participante, provocar en él su **actitud lúdica (1)**, el disfrute y el gozo de jugar por jugar, sin necesidad de buscar algún beneficio más allá del simple hecho del placer de jugar, con sentido del humor y ser capaz de asumir riesgos y aceptar las normas.

Si conseguimos esta actitud lúdica abrimos paso a una mente activa, una mente dispuesta a superar los retos, implicarse y centrarse en el presente, en el momento actual. Es decir: utilizar los *elementos del juego que sirven para estimular el cerebro*, vistos en el capítulo 2, que permitirá lograr el **entrenamiento de diversas habilidades cognitivas, emocionales y sociales (2)**. Según el juego que utilicemos se potenciarán más unas u otras.

Una vez concluida la fase del juego, se pasará al **debate (3)**, un espacio de reflexión compartida en el que cada uno de los participantes pueda realizar su contribución sobre lo que ha supuesto la experiencia lúdica. Si bien el dinamizador tiene el objetivo de enseñar, a la vez necesita querer aprender tanto de la experiencia de juego como del debate. Ello implica una reciprocidad mutua, en la que todas y todos logren el proceso de “aprender a aprender” de la experiencia lúdica, con lo que adquiere una gran importancia exponer y reflexionar de forma compartida e intercambiar ideas.

A través del debate organizamos nuestro conocimiento incorporando las aportaciones del grupo y siendo más flexibles cognitivamente. A la vez, permitimos la improvisación y la imaginación, fomentando la participación y la iniciativa del grupo, haciéndole partícipe de un **aprendizaje significativo (4)**, tanto para ellos como para el propio dinamizador.

En esta guía los juegos escogidos servirán como recurso para que los jóvenes usuarios adquieran habilidades necesarias con las que desarrollar su **competencia emprendedora (5)**.

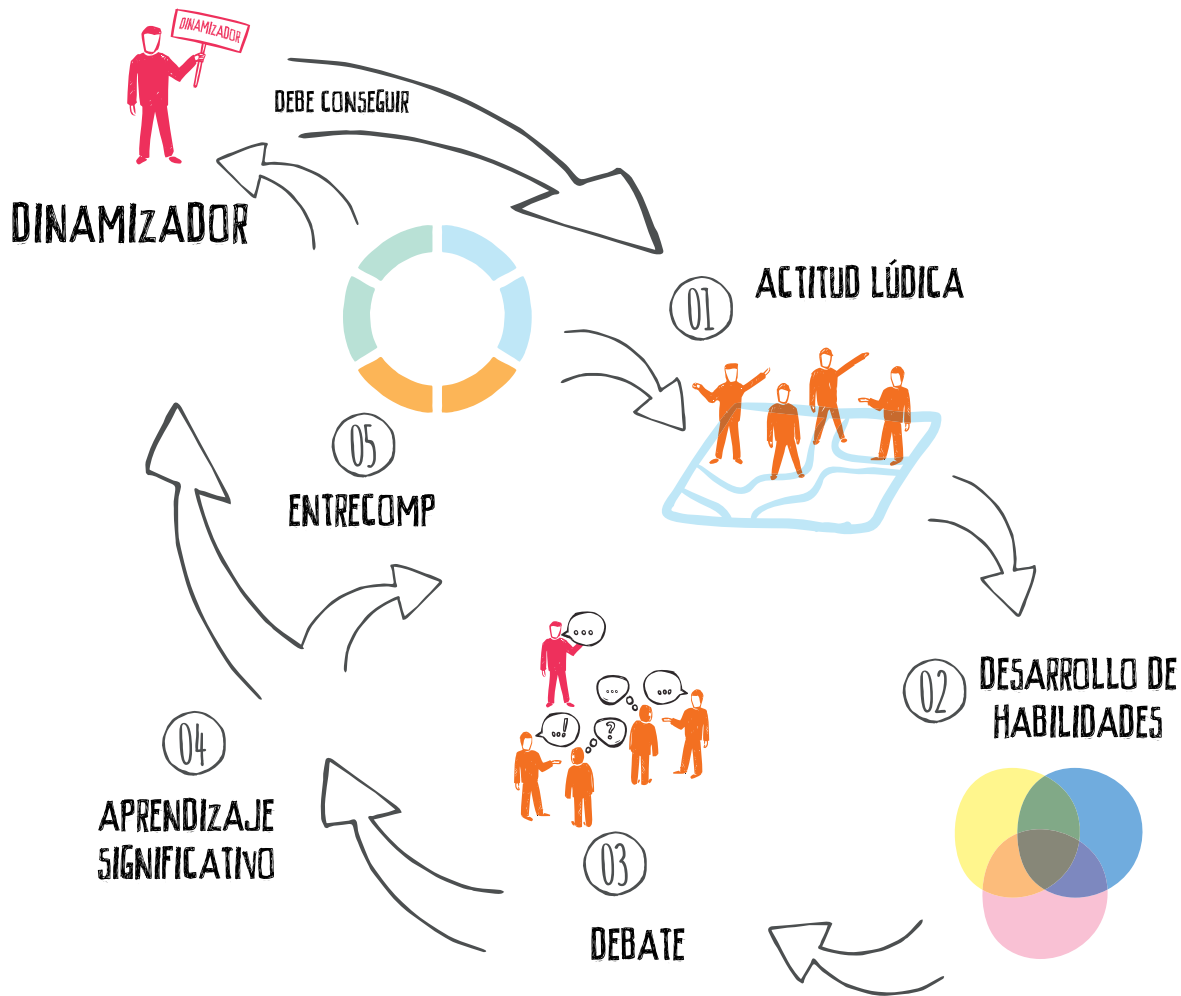
CONSULTA EL APARTADO 6.3
PARA VER LAS HABILIDADES
QUE PODEMOS DESARROLLAR
CON CADA UNO DE LOS JUEGOS



En resumen:

Juegos de mesa específicos + contexto lúdico + debate compartido + aprendizaje compartido = Competencia emprendedora

A continuación te facilitamos algunas pautas para que tu trabajo esté organizado y planificado.



Pautas para el dinamizador



**IMPORTANTE: TENER
CLAROS LOS OBJETIVOS
Y COMPETENCIAS QUE
QUIERES QUE ADQUIERAN
LOS PARTICIPANTES**

FASE PREVIA AL JUEGO

Llega ya el momento de que pases a la práctica y es necesario que planifiques y organices adecuadamente la sesión de juegos. Te facilitamos una plantilla que te servirá para estructurar adecuadamente el trabajo. En ella tienes algunos de los elementos básicos que debes considerar.

Es importante que tengas claros los objetivos que quieres conseguir y las competencias que quieres que adquieran los participantes; para ello tendrás que tener en cuenta sus características y el número de participantes, así como el tiempo del que dispones. Con estos datos elegirás uno u otro juego. Recuerda que en las fichas de los juegos tienes información útil que te permitirá ajustarte a tus objetivos.

Tras la elección del juego eres tú quien debe valorar si puedes ambientar el contexto del juego, por ejemplo, con complementos de vestuario, una música afín al motivo del juego o la preparación de una breve narrativa. Tras el juego habrá un espacio de debate, en el que todos los participantes puedan aportar abiertamente su reflexión. Finalmente el análisis de la evaluación de los participantes te permitirá conocer en mayor profundidad si se han alcanzado los objetivos iniciales.

Veámoslo con un ejemplo.

Como dinamizador te han encargado realizar un taller de una hora para jóvenes universitarios en unas Jornadas de Emprendedores. Se trata de que adquieran habilidades para despertar su espíritu emprendedor.

PLANIFICADOR DE LAS SESIONES DE JUEGO

1. OBJETIVOS



➤ Establece objetivos principales y secundarios de la sesión

2. TEMPORALIZACIÓN



➤ Estructura los tiempos según las actividades a realizar

3. PARTICIPANTES



➤ Número de participantes y características

4. COMPETENCIAS



➤ Elige las competencias según los objetivos marcados

5. RECURSOS



➤ Elige los juegos, teniendo en cuenta 1, 2, 3, 4 y elige sus fichas correspondientes

6. NARRATIVA



➤ Modula las condiciones ambientales y dinamiza una narrativa adecuada al juego

7. DEBATE



➤ Fomenta una reflexión compartida y dirige el debate a los objetivos iniciales

8. EVALUACIÓN



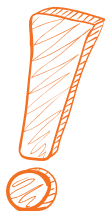
➤ Valora conocimientos, actitudes y rendimiento de la sesión. Autoevalúa tu labor.

Es tu primera sesión hay cinco participantes y tu objetivo será conocerlos y que se conozcan entre ellos, que pasen una tarde divertida en la que descubran el juego como un elemento de socialización.

Lees las subcompetencias que se recomiendan en las Entrecomp y escoges dos de ellas: Autoconocimiento-confianza y Planificación y gestión.

Revisas el material de la guía buscando un juego que tenga un nivel bajo de dificultad y de corta duración. También quieres que tenga un nivel medio en socialización. Eliges Abluxxen. En la ficha vienen marcadas ambas competencias, además indica que se relaciona con razonamiento matemático y con funciones ejecutivas al ser un juego de planificación. El tiempo, el número de jugadores, los objetivos marcados y las competencias se ajustan adecuadamente. Entre los recursos que eliges para esta sesión incluyes también las normas de “etiqueta”, que es ideal que los jóvenes principiantes las tengan presentes y las acepten. También tendrás a mano la ficha del juego que puede ser de utilidad a lo largo de la sesión.

**NO TE OLVIDES DE
DISFRUTAR**



En la ficha de Abluxxen vienen algunas propuestas para fomentar el debate y algunas preguntas. Por supuesto no las elegirás todas, solamente aquellas que sirvan para dirigir el debate a los objetivos marcados inicialmente, es decir, que haya una reflexión y feedback en aspectos concretos que permitan construir significados compartidos.

Posteriormente evaluarás el grado de satisfacción de la sesión, que te hará aprender de la experiencia.

Acabada la sesión revisa algunos de los conceptos de esta guía. ¿Crees que has adquirido alguna competencia? ¿Eres más consciente de las habilidades que vas desarrollando? ¡Seguro que sí! Conforme vayas realizando actividades conseguirás mayor confianza y seguridad en ti mismo pero, sobre todo, ¡no te olvides de disfrutar de cada una de las sesiones de juego!

PLANIFICADOR DE LAS SESIONES DE JUEGO

1. OBJETIVOS



- Generar actitud lúdica
- Descubrir el juego como elemento socializador

2. TEMPORALIZACIÓN



- 10' de presentación y explicación del juego
- 30' de juego. 2 partidas
- 15' de debate
- 5' de evaluación

3. PARTICIPANTES



- 5 estudiantes universitarios (entre ellos no se conocen)

4. COMPETENCIAS



ENTRECOMP

- Autoconocimiento y confianza
- Planificación y gestión
- Habilidades cognitivas: razonamiento matemático y funciones ejecutivas
- Habilidades sociales: principios básicos "etiqueta"

5. RECURSOS



- Abluxxen
- Ficha de juego: Abluxxen
- Normas de "etiqueta"
- Fichas evaluación

6. NARRATIVA



- El tipo de juego no requiere de una preparación especial

7. DEBATE



- Preguntar por las normas de "etiqueta", consensuar si se han conseguido.
- Preguntas relativas a la percepción de sus compañeros/as
- Preguntas relativas a estrategias establecidas en la planificación del juego... (consultar ficha Abluxxen).

8. EVALUACIÓN



- Cada uno de los participantes rellenará una ficha valorando la actividad y el aprendizaje adquirido

OTROS ASPECTOS A TENER EN CUENTA

CONOCE LOS JUEGOS

Antes de preparar la sesión necesitas haber leído las instrucciones y preferentemente haber jugado, porque es la mejor forma de conocer el juego. También te recomendamos la consulta de la *ficha técnica de juego* que te puede aportar ideas para la sesión.

La *ficha de planificación de la sesión*, que acabamos de ver más arriba, podrás completarla de forma adecuada cuando conozcas los juegos.

Una vez que tengas conocimiento de estos y hayas realizado la planificación de la sesión, llega la hora de iniciar la sesión. ¡A jugar!

FASES DE LAS SESIONES DE JUEGO

A) PRESENTATE

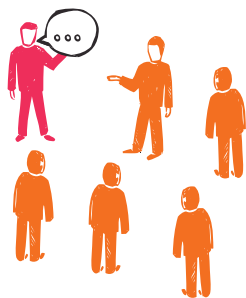
Di tu nombre. Con orgullo indica que eres... ¡dinizador de juegos de mesa! Al igual que otras profesiones, como entrenador de actividades deportivas, baile, pintura, cocina..., que se han revalorizado mucho en los últimos años, la de dininizador de juegos requiere una gran especialización. No solamente se trata de conocer bien los juegos de mesa, sino también de ser capaz de establecer una relación empática para lo que tu actitud y tus habilidades sociales serán esenciales. Estas aptitudes exigen una formación y una práctica, pues la forma de adquirir las aptitudes necesarias es por medio de la experiencia.

Indica también otras habilidades, intereses que tengas. ¡Date a conocer! Y cuenta también las cosas que no se te dan bien, ponlas en juego, acéptalas. Conectarás rápidamente con tu nuevo grupo.

B) CONOCE A LOS PARTICIPANTES

Tal vez no tengas mucho tiempo: hay que preparar la actividad, conocer al

**DATE A CONOCER,
CONECTA CON EL GRUPO**



alumnado, enseñar el juego, jugar, debatir, etc. Aunque en todas las ocasiones será diferente, dedica un mínimo de tiempo a conocer a los participantes. Utiliza estrategias para recordar sus nombres, pues será importante que a lo largo del juego puedas nombrarlos a todos ellos.

Recaba información. Conforme vas dando paso a cada uno de ellos para que se presente al grupo percibe su actitud, disposición y ganas. Hay muchas cosas que puedes descubrir con una rápida mirada.

¿Saben jugar a otros juegos? Esto es muy importante de cara a explicar el juego de una forma ágil, con mayor o menor precisión dependiendo del caso.

¡Despierta tu intuición! Timidez, alegría, curiosidad, enfado, expectativa, apatía, motivación..., todo eso encontrarás en los participantes. También diferentes estilos de personalidad, diversas actitudes y diferentes estilos de aprendizaje. Mantenerse atento a esta información te permitirá controlar mejor el contexto.

Tú también darás una imagen al grupo. Muéstrate confiado, tranquilo y con ganas. Solamente, ¡transmite!

C) HAZTE UNA IDEA GENERAL DEL GRUPO

Has visto las partes, ahora analiza la globalidad. ¿Hay afinidad entre ellos, buen ambiente, se conocen...?

Se aprende rápido a analizar a un grupo. Unos querrán estar al lado de un compañero, otros rechazarán a alguno... Configura el grupo según cómo lo veas.

No tengas miedo de equivocarte, del error aprenderás para sucesivas veces.

D) PRESENTA LAS NORMAS BÁSICAS DE “ETIQUETA”

Es recomendable que expongas en un póster o en pequeñas piezas las normas básicas de “etiqueta”, aspectos que tienen mucho que ver con habilidades de

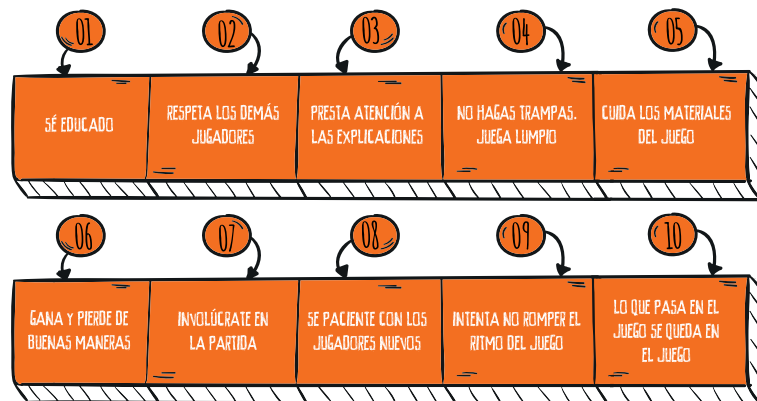
FASES DE LAS SESIONES DEL JUEGO

1. PRESENTATE
2. CONOCE A LOS PARTICIPANTES
3. HAZTE UNA IDEA DEL GRUPO
4. NORMAS DE ETIQUETA
5. NARRATIVA DEL JUEGO
6. NORMAS DEL JUEGO
7. EMPEZAR A JUGAR
8. DEBATE TRAS EL JUEGO
- 9 EVALUACIÓN FINAL

socialización y habilidades emocionales. Recuerda que el juego es el contexto idóneo para fomentar actitudes positivas, de respeto y civismo, actitudes que posteriormente podemos trasladar a otros contextos de la vida.

Hemos elegido el *decálogo de "etiqueta"* en los juegos de mesa, presentado anteriormente en la *Guía Juega y Crece I* y que puedes encontrar en el capítulo 6. Materiales.

DECÁLOGO DE ETIQUETA PARA LOS JUEGOS DE MESA



E) INTRODUCE AL GRUPO EN LA NARRATIVA DEL JUEGO

Despliega los componentes del juego (tablero, fichas, cartas, etc.) e introduce a los jugadores en la narrativa. Aprovecha la historia que vayas contando para que se familiaricen con los componentes y da las explicaciones oportunas que posteriormente sean de utilidad en el juego.

Utiliza los nombres de los personajes, una banda sonora, pequeños accesorios... La preparación del contexto no siempre es posible ni necesaria, pero puede aportar un valor añadido a la experiencia de juego.

En las fichas de cada uno de los juegos encontrarás algunas sugerencias que pueden ser de utilidad para ello.

F) EXPLICA LAS NORMAS DEL JUEGO

Si estás ante un grupo que ya conoce el juego, te resultará fácil. Incluso puedes proponer a alguno de los participantes que lo dirija, que explique las normas y establezca el orden inicial. ¿Por qué no? ¡Claro que eres el dinamizador del grupo!, pero romper con la rutina y cambiar “las reglas” te aporta un contexto diferente y, por tanto, aprendizajes diferentes.

En el caso de que los demás jugadores no conozcan el juego, ten en cuenta las siguientes pautas:

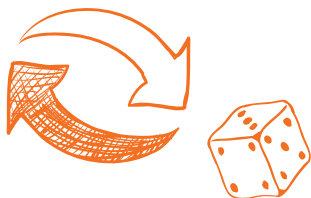
1. Da explicaciones claras y sencillas.
2. Comprueba que han entendido las reglas principales y los objetivos del juego.
3. Pasa a explicar reglas secundarias.
4. Contempla la posibilidad de recordar algunas reglas en el transcurso de la partida.
5. No te extiendas demasiado en las reglas, ¡que no pierdan la motivación!
6. Explica las reglas con vocabulario relacionado con la narrativa y ajustado al contexto cultural del grupo.
7. Mantén la narrativa del juego e involucra a los demás participantes.
8. Juega y participa con el grupo en la medida de lo posible. ¡Conectarás más rápidamente con ellos!

G) EMPEZAMOS A JUGAR

Como dinamizador puedes introducirte en el juego como un participante más. Eso permitirá establecer un vínculo más cercano con los jugadores.

**ROMPE CON LA RUTINA Y
CAMBIA LAS REGLAS.
CONSIGUIRÁS UN
CONTEXTO Y
APRENDIZAJE
DIFERENTE**

JUEGA COMO UNO MÁS, CREA UN MAYOR VÍNCULO



A diferencia de otras experiencias docentes, el juego permite participar como uno más, sin jerarquías y establecer un vínculo mayor con el docente/dinamizador. Así que, ¡no desperdices una oportunidad de juego!

- Observar y supervisar. En el inicio de la partida y especialmente en las primeras rondas, comprueba que todos han entendido las instrucciones. En caso contrario, corrige las acciones, aunque tal vez lo hagan los compañeros que hayan comprendido las reglas. Si es así, accede a que sean ellos mismos los que regulen el discurrir del juego.

- Emocionar y provocar actitud lúdica. Mantén la emoción a lo largo de la partida, contagia de entusiasmo y da continuidad a la narrativa, dirígete a los jugadores en su rol del juego.

- Mediar. Si se genera un conflicto durante el juego puedes mediar entre ellos, pero da un margen de confianza. Es preferible que entre todos los participantes regulen el conflicto y busquen por sí mismo una adecuada forma de solución.

H) DEBATE DESPUÉS DEL JUEGO

Las experiencias compartidas permiten contagiarse a todo el grupo de las mismas emociones. Si se ha generado un ambiente de diversión y complicidad entre todos los participantes habremos conseguido una experiencia memorable y satisfactoria. También puede ocurrir que haya habido diferencias entre algunos participantes, desacuerdos o conflictos. Y es que el juego, no lo olvidemos, es una experiencia compleja, con una interacción constante entre nosotros y los demás, que permite conocer al grupo y a nosotros mismos en profundidad.

A continuación te ofrecemos algunas pautas para organizar el debate:

- Da voz a los participantes. ¿Qué opinan del juego? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué reflexiones hacen? Deja que expresen sus impresiones iniciales de una forma abierta.

- **Utiliza las fichas de la guía.** Recuerda, son fichas guía. Tal vez surjan nuevas ideas que no estén contempladas. Permite que el diálogo y las reflexiones fluyan. Lo importante es compartir la experiencia, recoger las opiniones y la autorreflexión de cada uno.

Una vez iniciado el debate, puedes escoger aquellas preguntas de las fichas que se ajusten a los objetivos marcados para enriquecerlo y darle continuidad.

- **Recoge las sugerencias,** impresiones e ideas aportadas por el grupo. Cada contexto de juego es diferente, incluso los mismos participantes con el mismo juego establecerán dinámicas e interacciones diferentes. Cada partida es un contexto de conocimiento diferente.

- **Haz tu propia reflexión.** Finaliza el debate incluyendo las aportaciones de todo el grupo. Tu papel como dinamizador es exponer una conclusión que aporte conocimiento al grupo.

I) EVALUACIÓN FINAL

Utiliza las *fichas de evaluación de los participantes*. Es un elemento esencial para valorar el alcance de los objetivos marcados y conocer su grado de satisfacción.

Tu autoevaluación te servirá también como una forma de autoaprendizaje.

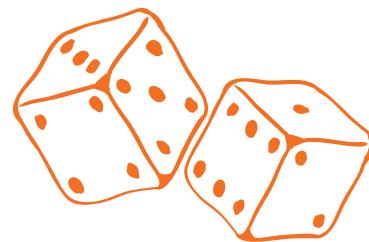
En ninguna de las evaluaciones debes considerar los aspectos críticos como algo negativo. Más bien son el punto de partida para mejorar las siguientes sesiones y para reformular y planificar posteriormente, aportando una mayor calidad al servicio.

PUEDES DESCUBRIR MÁS
DE UNA PERSONA EN UNA
HORA DE JUEGO QUE EN UN
AÑO DE CONVERSACIÓN



FASES DE LAS SESIONES DEL JUEGO

FASES DE LAS SESIONES DEL JUEGO		
PREVIO AL JUEGO	Conoce los juegos	Familiarízate y aprende a jugar con los juegos.
	Planifica las sesiones	Utiliza la plantilla de planificación.
INICIO DE LA SESIÓN	Preséntate	Indica tu nombre, tus intereses y tus habilidades. Establece una relación empática con los participantes.
	Conoce a los participantes	Observa y recopila información de los participantes: nombres, intereses, actitudes. Te servirá para dirigir el grupo más fácilmente.
	Hazte una idea general del grupo	Observa y analiza las relaciones e interacciones del grupo.
	Presenta las normas básicas de "etiqueta"	Decálogo de buenas actitudes, habilidades socioemocionales básicas en contextos de juego.
	Introduce al grupo en la narrativa del juego	Narra la historia del juego, contextualiza, ambienta.
	Explica las normas del juego	Sintetiza y da una visión global del juego: objetivos y mecánicas principales. Después profundiza. Comprueba la comprensión de las normas por parte del grupo.
DURANTE EL JUEGO	Empezamos a jugar	Observa y supervisa. Corrige si es necesario. Emociona. Media.
DESPUÉS DEL JUEGO	Debate después del juego	Da voz a los participantes. Utiliza las fichas de la guía. Recoge sugerencias. Autorreflexión.
	Evaluación final	Utiliza las fichas de evaluación. Ten en cuenta las mejoras que puedas añadir a las siguientes sesiones. Autoevalúa tu actividad como dinamizador, en un ejercicio de autoaprendizaje.





06. RECURSOS Y MATERIALES

Recursos y Materiales

A continuación te facilitamos una serie de recursos que serán de utilidad para que realices tu labor de dinamizador. Estos son los siguientes:

- 6.1 - Planificador de las sesiones de juego:** Una plantilla para que puedas estructurar y planificar tus sesiones de juego. Se trata de una guía para controlar todos los elementos que debes tener en cuenta de una forma organizada.
- 6.2 - Normas básicas de etiqueta.** Te servirá para las sesiones iniciales pero también para grupos en los que haya conflictos de convivencia o dificultades en aspectos socioafectivos.
- 6.3 - Listado de juegos y su relación con habilidades cognitivas.**
- 6.4 - Los juegos en las redes.** Los mejores canales de Youtube en el que encontrarás explicaciones de cada uno de los juegos seleccionados en esta guía.
- 6.5 - Ficha “Relaciónate y emocionate”.**
- 6.6 - Leyendas explicativas de las fichas de juego.**
- 6.7 - Fichas de juegos, con características específicas y propuestas de debate.**
- 6.8 - Fichas de evaluación.**
- 6.9 - Cuestionario de satisfacción para los participantes.**
- 6.10 - Cuestionario de satisfacción de los dinamizadores.**

6.1 PLANIFICADOR DE LAS SESIONES DE JUEGO

1. OBJETIVOS



➤ Establece objetivos principales y secundarios de la sesión

2. TEMPORALIZACIÓN



➤ Estructura los tiempos según las actividades a realizar

3. PARTICIPANTES



➤ Número de participantes y características

4. COMPETENCIAS



➤ Elige las competencias según los objetivos marcados

5. RECURSOS



➤ Elige los juegos, teniendo en cuenta 1, 2, 3, 4 y elige sus fichas correspondientes

6. NARRATIVA



➤ Modula las condiciones ambientales y dinamiza una narrativa adecuada al juego

7. DEBATE



➤ Fomenta una reflexión compartida y dirige el debate a los objetivos iniciales

8. EVALUACIÓN



➤ Valora conocimientos, actitudes y rendimiento de la sesión. Autoevalúa tu labor.

6.2 DECÁLOGO DE ETIQUETA EN LOS JUEGOS DE MESA



01

SÉ EDUCADO

02

RESPETA A
LOS DEMÁS
JUGADORES

05

CUIDA LOS
MATERIALES
DEL JUEGO

06

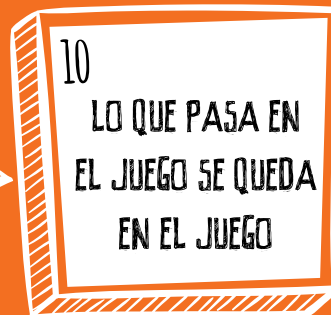
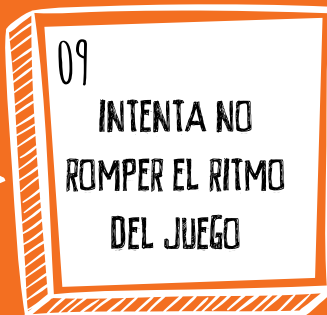
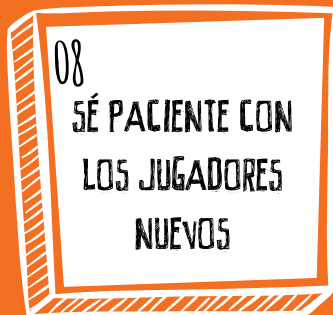
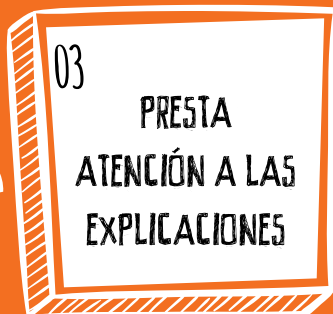
GANAR Y PERDER
DE BUENAS
MANERAS

07

INVOLÚCRATE
EN LA
PARTIDA



UTILÍZALO EN LAS SESIONES INICIALES Y EN AQUELLOS GRUPOS EN LOS
QUE HAYA CONFLICTOS DE CONVIVENCIA O DIFICULTADES EN ASPECTOS SOCIOAFECTIVOS.



6.3. LISTADO DE JUEGOS Y SU RELACIÓN CON LAS HABILIDADES COGNITIVAS

HABILIDADES COGNITIVAS	VISOPERCEPCIÓN 	ATENCIÓN 	MEMORIA 	LENGUAJE 	RAZONAMIENTO LÓGICO 	RAZONAMIENTO ESPACIAL 
JUEGOS						
FAST WORD						
ABLUXXEN						
DRAGONES Y GALLINAS						
KARUBA, JUEGO DE CARTAS						
FAST FOOD FEAR						
JUNK ART						
PURRRLOCK HOLMES						
QUEST STORIES						
TIMEBOMB						
IMHOTEP						
CARCASSONNE						
IMAGINE						
CATÁN						
OSOPARK						
RESCATE						
LA NOCHE QUE CAYÓ POMPEYA						
LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA						
PANDEMIA						
BETWEEN TWO CITIES						
TERRAFORMING MARS						

6.3. LISTADO DE JUEGOS Y SU RELACIÓN CON LAS HABILIDADES COGNITIVAS

HABILIDADES COGNITIVAS	CÁLCULO 	VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO 	PLANIFICACIÓN 	ORGANIZACIÓN 	TOMA DE DECISIONES 	PENSAMIENTO CREATIVO 
JUEGOS						
FAST WORD						
ABLUXXEN						
DRAGONES Y GALLINAS						
KARUBA, JUEGO DE CARTAS						
FAST FOOD FEAR						
JUNK ART						
PURRRLOCK HOLMES						
QUEST STORIES						
TIMEBOMB						
IMHOTEP						
CARCASSONNE						
IMAGINE						
CATÁN						
OSOPARK						
RESCATE						
LA NOCHE QUE CAYÓ POMPEYA						
LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA						
PANDEMIA						
BETWEEN TWO CITIES						
TERRAFORMING MARS						

6.4 LOS JUEGOS DE MESA EN LAS REDES: YOUTUBE

TE FACILITAMOS UN ENLACE
A DIFERENTES CANALES DE
YOUTUBE PARA ENTENDER
EL JUEGO RÁPIDAMENTE

Cada juego de mesa incluye las instrucciones del juego, algunos de ellos con variantes, según el modo de juego, el nivel de complejidad o el número de jugadores. En algunas ocasiones puedes encontrar dificultad para entenderlas. ¡No te asustes! Es normal si no estás habituado. Es por ello que en las fichas de juego se realiza una presentación sencilla y clara de las instrucciones. Aún así, el estilo de aprendizaje de cada una de las personas usuarias de esta guía es variable, algunas de ellas tienen gran facilidad para comprender la información en texto escrito, otras por el contrario tienen mayor facilidad para entender el mensaje y las instrucciones de forma oral. Atendiendo a las características de cada una de ellas hemos considerado oportuno facilitar un enlace a diferentes canales de Youtube para entender el juego rápidamente, de paso te facilitarán información complementaria que puede ser de tu interés.





PASEN Y VEAN

JUEGOS	ENLACE	CANAL
FAST WORD	https://www.youtube.com/watch?v=XWxzPBZoo94	By Cayro
ABLUXXEN	https://www.youtube.com/watch?v=_mic40v809k	Zacatrus
DRAGONES Y GALLINAS	https://www.youtube.com/watch?v=UE3xu6pRWX8	Devir TV
KARUBA, JUEGO DE CARTAS	https://www.youtube.com/watch?v=nylyh9pr2Ck	La Mazmorra de Pacheco
FAST FOOD FEAR	https://www.youtube.com/watch?v=6PxebVE5xLs	221B
JUNK ART	https://www.youtube.com/watch?v=ez1w56Eqsy4	Análisis Parálisis
PURRRLOCK HOLMES	https://www.youtube.com/watch?v=nIW3_JDq5BA	Zacatrus
QUEST STORIES	https://www.youtube.com/watch?v=GhaJMHdLall	Frikiguías
TIMEBOMB	https://www.youtube.com/watch?v=sZD9o6HMZvo	Rincón de Jugones
IMHOTEP	https://www.youtube.com/watch?v=6ZLOOpLUEQc	Viciados de Mesa
CARCASSONNE	https://www.youtube.com/watch?v=zqhMh7nhQCQ	Not in my game
IMAGINE	https://www.youtube.com/watch?v=rYl_s6VMbqA	Fase de Mantenimiento
CATÁN	https://www.youtube.com/watch?v=3t0BVFjhhCA	Devir TV
OSOPARK	https://www.youtube.com/watch?v=wFYgluET1yk	Rincón de Jugones
RESCATE	https://www.youtube.com/watch?v=HJ4HMDTW-XE	La Mazmorra de Pacheco
LA NOCHE QUE CAYÓ POMPEYA	https://www.youtube.com/watch?v=OoPkYjg9JHs	Análisis Parálisis
LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA	https://www.youtube.com/watch?v=EpHLxkujkoo	Meepletopia
PANDEMIA	https://www.youtube.com/watch?v=C1M-87Xjr5o	221B
BETWEEN TWO CITIES	https://www.youtube.com/watch?v=-xTRMgAkSn0	Unna
TERRAFORMING MARS	https://www.youtube.com/watch?v=4Js1B57jZ7s	Unna

6.5 RELACIONATE Y EMOCIÓNATE

INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA A
CADA UNA DE LAS FICHAS DEL JUEGO.

UNA ALTERNATIVA DE DEBATE
CENTRADO EN ASPECTOS
RELACIONADOS CON LAS
HABILIDADES SOCIALES Y
EMOCIONALES PARA ...



... CONOCERNOS A NOSOTROS
MISMOS Y AL GRUPO A
TRAVÉS DEL JUEGO

FICHA COMPLEMENTARIA

Desarrollar habilidades socioemocionales a través del juego

Esta ficha es complementaria a cada una de las fichas de juego. Con ella tendrás una alternativa de debate centrado en aspectos relacionados con las habilidades sociales y emocionales. De esta forma puede haber un espacio de reflexión compartida en el que aprendemos a conocernos a nosotros mismos y al grupo a través del juego.



HABILIDADES SOCIALES

- ¿Has prestado atención de forma activa mientras se realizaban las explicaciones del juego?
- ¿Has sabido expresar tu opinión, defender tu punto de vista o desacuerdo de forma asertiva?
- ¿Has aceptado abiertamente las opiniones y actitudes de los demás jugadores? Si ha habido algún desacuerdo, ¿has mantenido una actitud positiva?
- ¿Tu actitud a lo largo de la partida ha sido positiva?, ¿ha ejercido alguna influencia en el grupo?
- ¿Tu actitud en el juego ha permitido ganarte la confianza de los demás jugadores?

- ¿Has mantenido la paciencia cuando alguno de los jugadores no entendía el juego o su ritmo era más lento que el del resto del grupo?
- ¿La forma de relacionarte con los demás jugadores ha sido equilibrada o has tenido preferencias o rechazo hacia alguno de tus compañeros/as?
- ¿Ha servido el juego para conocer mejor a los demás participantes?
- ¿Has prestado mayor atención a algunos de los jugadores o por el contrario has mostrado una relación con ellos equitativa?
- ¿Te has sentido integrado y cómodo dentro del grupo?, ¿crees que tu modo de relacionarte ha influenciado para que te sintieras a gusto?
- ¿Crees que todos los participantes se han sentido integrados y han disfrutado de la experiencia?
- ¿Cómo ha afectado tu estado emocional en las relaciones que has establecido a lo largo del juego?



HABILIDADES EMOCIONALES

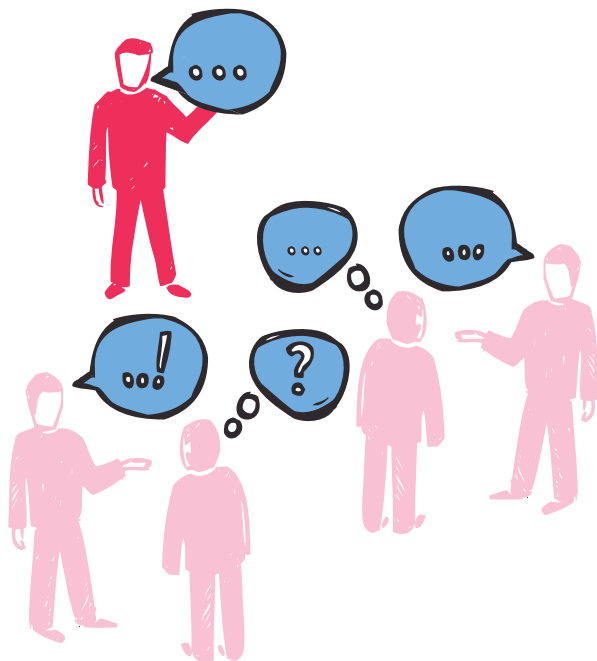
Cada uno de los participantes habrá experimentado una serie de emociones y sentimientos según sus características individuales, su relación con los demás participantes y el contexto que se haya generado. Influirá el tipo de juego que hayamos escogido: el nivel de interacción, la afinidad con la temática y las habilidades cognitivas que se precisan para jugarlo.

Plantear un debate abierto proporcionará al grupo mayor conciencia sobre sus emociones y cómo regularlas, generando así un conocimiento compartido que permita adaptar nuevas estrategias y adquirir mayor autonomía emocional.

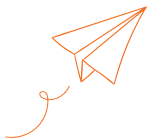
A continuación se presentan algunas sugerencias de preguntas que pueden servir de guía, aunque el propio contexto de juego y las interacciones generadas pueden sugerir otras muchas cuestiones al propio dinamizador y a los participantes.

- ¿Qué emociones y sentimientos has experimentado a lo largo del juego? ¿Has podido percibir las emociones de los demás participantes?
- ¿Cómo ha afectado tu estado emocional en la ejecución de tus objetivos?
- Si te has sentido integrado dentro del grupo, ¿ha generado ello alguna influencia en tu estado emocional?, ¿y en el desarrollo del juego?
- Al no entender el juego o ver su grado de dificultad, ¿qué estrategias has establecido?, ¿has persistido y puesto voluntad para implicarte o por el contrario te has rendido?
- ¿El juego, te ha provocado curiosidad y ganas de aprender a jugar?, ¿o no te ha atraído y no has mantenido suficiente atención?
- ¿Qué ha sido prioritario, divertirse con los demás o ganar la partida?
- En el transcurso del juego has visto que tenías pocas posibilidades de ganar, ¿cómo te has sentido?, ¿qué actitud has elegido?
- Si tu actitud ha sido positiva, con alegría y motivación, ¿ha ejercido tu estado una influencia al resto del grupo?
- Si tu actitud ha sido de rechazo, ¿te has sentido integrado?, ¿qué has percibido del grupo?
- Al ganar la partida, ¿te has vanagloriado o has presumido ante los demás?

- Al perder en el juego, ¿qué has sentido: enojo, molestia, rabia, ira, tristeza, pesar...? ¿Has tenido ganas de abandonar la actividad?, ¿o no le has dado importancia y has mostrado interés en seguir jugando para mejorar tu resultado?
- Durante el juego, ¿priorizas tu resultado o la diversión que puede generarse en el grupo?



6.6 LEYENDAS EXPLICATIVAS DE LAS FICHAS DE JUEGOS



DIFICULTAD

Avión de papel

Juegos de reglas sencillas y fáciles de comprender y con una única puntuación durante el juego. Con una duración de entre 10 y 30 minutos. Asequibles a todo tipo de público.



Avión

Juegos con unas mecánicas más complejas y con una duración de entre 40 y 60 minutos. La cantidad de componentes que forman el juego es mayor y pueden existir diversas formas de puntuar.



Cohete

Juegos con una duración que supera los 60 minutos. Las reglas de estos juegos son complejas e incluso pueden variar en función de la modalidad elegida. Suelen requerir de varias partidas para comprender todas sus reglas.

CATEGORÍAS

- **Abstracto:** Juego en el que priman las mecánicas sobre el tema. Son juegos sencillos, llenos de carga estratégica y donde el azar está muy controlado o es casi inexistente. La gran mayoría busca la confrontación directa entre jugadores.

- **Eurogame:** Juego de una duración comprendida entre los 45-90 minutos. Suelen tener unos recursos llamativos y funcionan a partir de 3 jugadores. En estos juegos la interacción entre jugadores suele ser indirecta y su mecánica principal se basa en conseguir puntos de victoria a lo largo de una serie de rondas y no eliminan jugadores durante la partida.

- **Familiar:** Juego con reglas fáciles de comprender y explicar. Son juegos ideales para jugar y divertirse tanto para adultos como para niños. Son un buen elemento intergeneracional.

- **Filler:** Juego de breve duración, con reglas poco numerosas y muy sencillas. Ideal para iniciar sesiones de juego, como interludio entre juegos más complejos o cuándo se dispone de poco tiempo.

- **Party:** Juego en el que lo más importante es el número de personas y la diversión. No suelen tener muchas reglas y buscan la interacción constante entre los jugadores. Ideal como herramienta para socializar y desinhibirse.

MECÁNICAS

> **Take that:** Mecánica basada en interactuar directamente con otros jugadores impidiéndoles su progreso.

> **Reconocimiento de patrones:** Reconocer una serie de patrones (colores, figuras, imágenes...) antes que los demás jugadores, con el fin de conseguir una determinada recompensa.

> **Acción simultánea:** Mecánica en la que todos los jugadores realizan sus acciones a la vez y en el que prima la velocidad de cada uno de ellos.

> **Narrativo:** Mecánica basada en la invención y desarrollo de historias a través de unos recursos como pueden ser dados, cartas, etc.

CATEGORÍAS

1. ABSTRACTO

2. EUROGAME

3. FAMILIAR

4. FILLER

5. PARTY



MECÁNICAS

1. TAKE THAT
2. RECONOCIMIENTO DE PATRONES
3. ACCIÓN SIMULTÁNEA
4. NARRATIVO
5. ROLES OCULTOS
6. HABILIDAD
7. COLOCACIÓN DE LOSETAS
8. COLOCACIÓN DE TRABAJADORES
9. CONTROL DE ÁREA
10. SET COLLECTION
11. COMERCIO
12. GESTIÓN DE MANO
13. DRAFT
14. SISTEMA DE PUNTOS DE ACCIÓN
15. COOPERATIVO

> **Roles ocultos:** Mecánica que establece varios roles entre los jugadores, donde cada uno de ellos solo conoce el suyo, y deberán descubrir quién del resto de los jugadores pertenecen a su misma facción, con el fin de conseguir su objetivo antes que el otro grupo.

> **Habilidad:** Mecánica basada en las habilidades psicomotrices de los jugadores para llevar a cabo distintas tareas.

> **Colocación de losetas:** Mecánica que gira en torno a la creación de un tablero modular a través de colocar distintas losetas en la mesa y crear patrones, territorios, etc. Por ejemplo: Carcassonne, Osopark...

> **Colocación de trabajadores:** Mecánica basada en el uso de diversos meeples para elegir una serie de acciones descritas en el tablero o el control de distintos territorios. Estas acciones permiten ganar recursos o puntos de victoria a lo largo de la partida. Algunos ejemplos son: Agrícola, Stone Age..

> **Control de áreas:** Mecánica en la que los jugadores deben conseguir el control de distintas zonas del tablero mediante la colocación de meeples o recursos y conseguir ser el jugador con más presencia en la zona para mantener su posesión.

> **Set Collection:** Mecánica en la que los jugadores deben acumular una serie de elementos en distintas combinaciones para acumular puntos de victoria.

> **Comercio:** Mecánica en la que los jugadores deberán intercambiar recursos entre ellos para conseguir alcanzar distintas metas u objetivos

> **Gestión de mano:** Mecánica en la que se premia a los jugadores que juegan cartas desde su mano en un orden predeterminado o con unos valores concretos.

> **Draft:** Mecánica en la que los jugadores deberán elegir una serie de elementos limitados (cartas, losetas....) de un conjunto que puede ser común a todos

los jugadores o individuales. Posteriormente este conjunto pasará a pertenecer a otro jugador y así sucesivamente hasta que se agota.

> **Sistema de Puntos de Acción:** Mecánica que ofrece una serie de puntos a los jugadores con el que llevar a cabo distintas acciones.

> **Cooperativo:** Mecánica que provoca que los jugadores jueguen como un equipo contra el propio juego de mesa. Ganan todos o pierden todos.

ICONOS DESCRIPTIVOS DE HABILIDADES COGNITIVAS

En las fichas podrás encontrar algunas de las habilidades cognitivas que pueden desarrollarse con cada uno de los juegos. Algunas de ellas son funciones básicas descritas en la guía, las demás se han escogido por tener una relación directa con el desarrollo de la competencia emprendedora.



VISOPERCEPCIÓN



VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO



RAZONAMIENTO ESPACIAL



ATENCIÓN



PLANIFICACIÓN



ORGANIZACIÓN



MEMORIA



LENGUAJE



TOMA DE DECISIONES



CÁLCULO



RAZONAMIENTO LÓGICO



PENSAMIENTO CREATIVO



6.7 FICHAS DE JUEGOS







FAST WORDS

Forma palabras lo más largas posibles y consigue puntos de victoria, pero... ¡cuidado, las letras se acaban y puedes quedarte sin decir nada!



NÚMERO DE JUGADORES

De 2+. Recomendado de 4 a 5.



TIEMPO

10 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión de papel



CATEGORÍA

Familiar - Filler



MECÁNICAS

Cartas

HABILIDADES COGNITIVAS



ABC



HABILIDADES SOCIALES

BAJO

MEDIO

ALTO



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Mezcla todas las cartas y coloca 8 al azar formando un cuadrado de 3X3, dejando libre el espacio central.
- Baraja la carta de temas y colócalas cerca del cuadrado que acabas de formar.
- En cuanto deis la vuelta a la primera carta de temas, empieza el juego.

RECUERDA

- Aunque queden letras en la mesa, el último jugador activo no puede decir palabras.
- Hay que colocar la mano sobre el tema antes de decir una palabra. Si no se hace, no es válida.
- El juego se termina cuando se haya agotado el mazo de letras.



EL JUEGO

En cuanto se voltee la primera carta de temas, empieza el juego.

Cuando alguien coloca su mano encima de la carta de temas, debe decir una palabra relacionada con dicho tema.

Si es correcta, coge todas las cartas de letras que coincidan con las que forman la palabra mencionada.

Se continúa con esta dinámica hasta que se agoten las 8 letras de la mesa o hasta que todos los jugadores menos uno hayan dicho una palabra.

Coloca otras 8 cartas en la mesa y comienza una nueva ronda.

Tras 9 rondas, el jugador con más letras es el ganador.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

● **Creatividad**

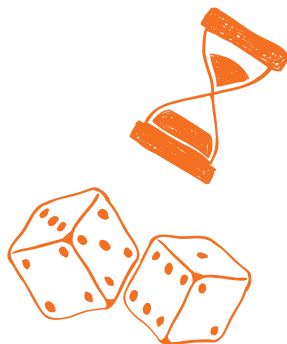
> ¿Has intentado establecer asociaciones novedosas relacionadas con la temática?

RECURSOS

● **Autoconocimiento**

> ¿Has olvidado alguna vez colocar la mano sobre la carta de temas antes de decir la palabra?





- **Movilizar recursos**

Fast Word está relacionado directamente con procesos fonológicos , fluidez verbal y recuperación léxica.

> ¿Qué habilidades cognitivas crees que has utilizado durante el juego?

> ¿Te ha costado trabajo decir la palabra en voz alta, aunque sabías lo que querías decir?

> ¿Te ha resultado difícil acceder a un vocabulario concreto? ¿Cuál?

PASAR A LA ACCIÓN

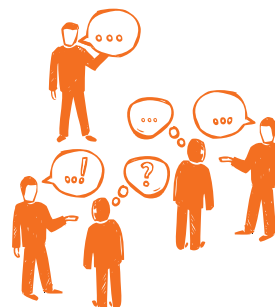
- **Tomar la iniciativa**

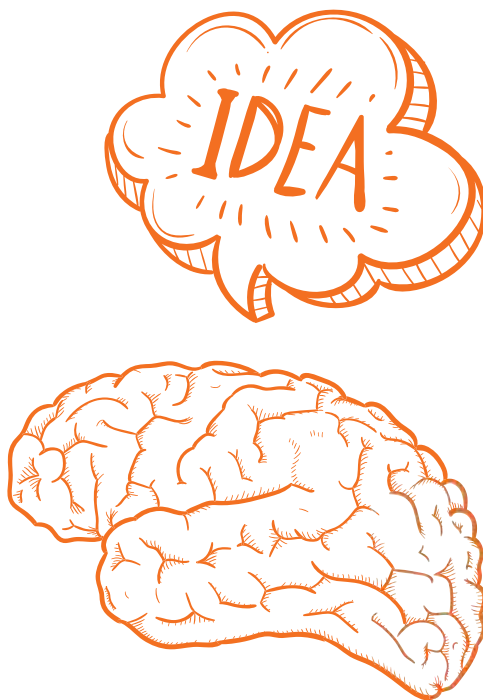
> ¿Has tenido en cuenta las letras sobre la mesa para formar las palabras?, o ¿has preferido sacrificar puntos, diciendo palabras sin pensar, aunque solo coincidiesen en una letra con el fin de no quedar último?

> ¿Cuál ha sido tu estrategia a seguir?

- **Manejar la incertidumbre y el riesgo**

> ¿Cómo te has sentido cuando eras el último y no podías participar en la ronda?









ABLUXXEN

Intenta jugar todas las cartas de tu mano antes que tus oponentes.
Al final del juego ¡cada carta jugada suma y cada carta en la mano resta puntos!



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 5. Recomendado de 4 a 5



TIEMPO

20 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión de papel



CATEGORÍA

Familiar - Filler



MECÁNICAS

Cartas - Take that

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Coloca la carta de lince junto al jugador más joven.
- Mezcla el resto de las cartas y reparte trece cartas a cada jugador. Las cartas en la mano hay que tenerlas ocultas del resto de jugadores.
- Con el resto de cartas se forma un mazo y se coloca en el centro de la mesa. Deja un poco de sitio a la izquierda para los descartes. Descubre las seis primeras cartas del mazo y colócalas a la derecha, formando una fila con ellas.

RECUERDA

- Quitar cartas no es opcional. Si se cumplen las condiciones, entonces se deben quitar las cartas.
- Se pueden quitar cartas en la primera ronda (a partir del segundo jugador).
- Cada jugador juega cartas una sola vez por turno.
- Sólo el jugador activo puede quitar cartas, con las cartas que acaba de jugar.

EL JUEGO



Juega una carta cualquiera o un grupo de cartas, que tengan el mismo número, y compara con las cartas de la fila superior de los demás jugadores.

En caso de que tu jugada tenga el mismo número de cartas y de valor más alto, puedes:

- A) Quitar las cartas al jugador y ponerlas en tu mano, el otro debe robar cartas del mazo o de las 6 disponibles boca arriba.
- B) Si no, dejas decidir al otro jugador qué hacer con las cartas: ponerlas en su mano o descartarlas y robar nuevas cartas del mazo

Al finalizar tu turno, repón cartas hasta que haya 6 boca arriba en el centro de la mesa.

El juego termina en cuanto alguien haya colocado todas sus cartas frente a él. La puntuación será 1 punto por cada carta frente a cada jugador y -1 punto por cada carta en la mano.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

- **Valorar Ideas**
 - > ¿Has seguido alguna estrategia a la hora de robar cartas a los demás jugadores?
 - > Durante la partida, ¿tenías claras tus opciones o te ha costado decidir qué hacer?

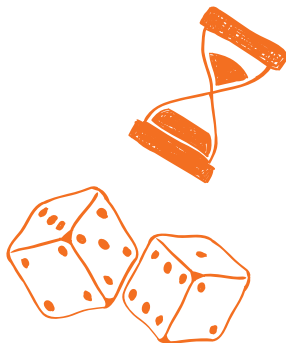
RECURSOS

- **Autoconocimiento y confianza**
 - > ¿Has sido consciente de las habilidades utilizadas durante el juego?



- Sólo se comparan las cartas de la fila superior.

- Las cartas que se quitan, van a la mano del jugador activo, o a la mano del jugador que le quitan las cartas, o a la pila de descartes; nunca se quedan en la mesa.



- **Motivación y perseverancia**

> ¿Cómo te has sentido cuando te han robado cartas continuamente?

- **Movilizar recursos**

> ¿Has intentado recordar las cartas jugadas o descartadas para planificar mejor tu estrategia? (Esto es una forma de entrenar la memoria de trabajo, imprescindible para mejorar en procesos de planificación).

- **Involucrar a otros**

> ¿Has intentado hacer que alguien cambiase de opinión cuando tenían que robarte cartas?

PASAR A LA ACCIÓN

- **Planificación y gestión**

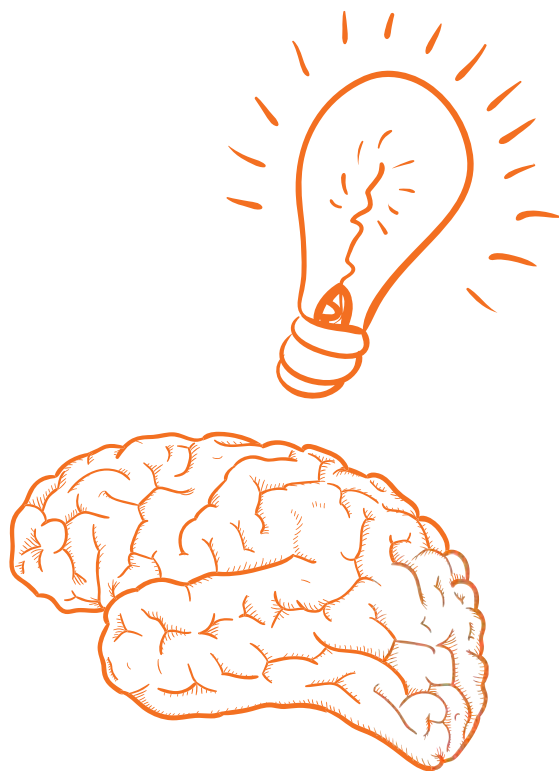
> ¿Has tenido en cuenta el número de cartas jugadas en tu mano de un mismo tipo a la hora de hacer tus jugadas?

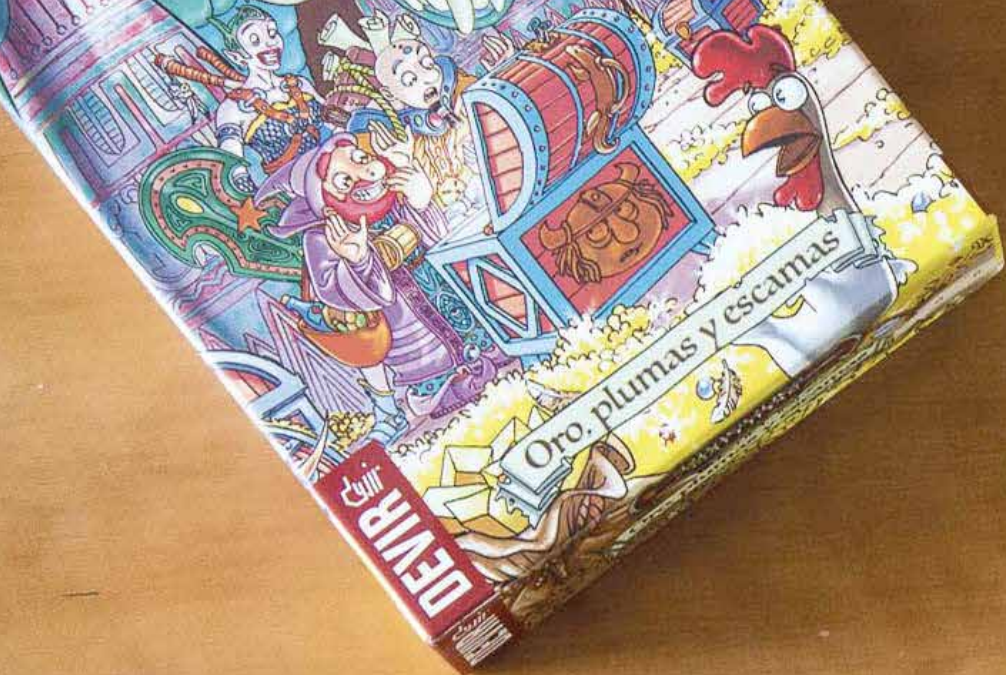
- **Manejar la incertidumbre y el riesgo**

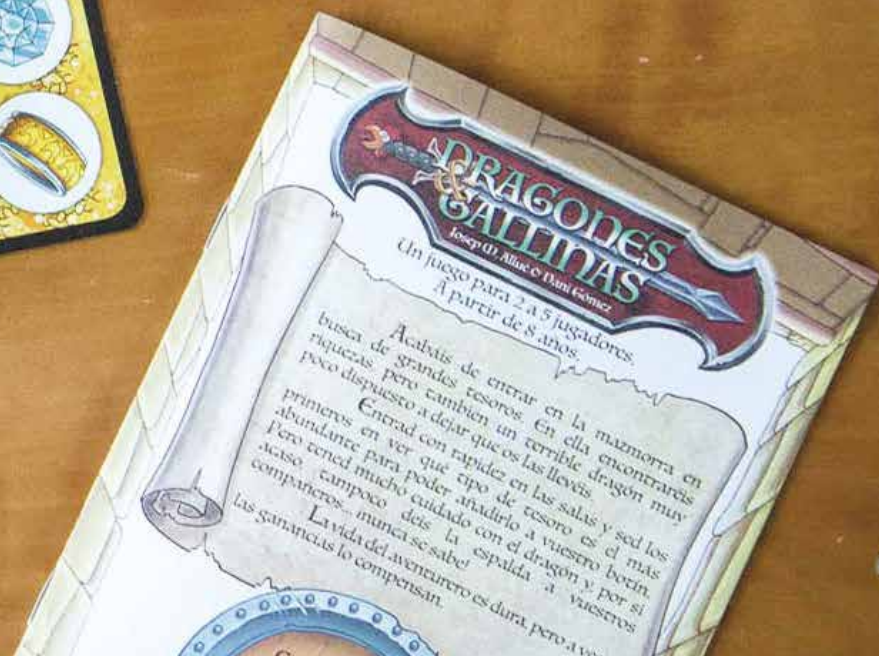
> ¿Has notado que los demás jugadores iban a por ti o qué eras un objetivo? Si es así ¿cómo te has sentido al respecto?

> A la hora de decidir descartar o volver a coger cartas en tu mano ¿seguías alguna estrategia?









DRAGONES GALLINAS

Un juego para 2 a 5 jugadores.
A partir de 8 años.

Acabáis de entrar en la mazmorra en busca de grandes tesoros. En ella encontrareis riquezas pero tambien un terrible dragon muy poco dispuesto a dejar que os las lleveis.

Entrad con rapidez en las salas y sed los primeros en ver que tipo de tesoro es el mas abundante para poder anadirlo a vuestro botin. Pero tened mucho cuidado con el dragon y por si acaso tampoco olvidad con el dragon y por si companeros... nunca se sabe!

La vida del aventurero es dura, pero a veces las ganancias lo compensan.

DRAGONES Y GALLINAS

Deberás ser el más veloz de la mazmorra si quieres llevarte sus
suculentos tesoros. Pero ¡ten cuidado con el dragón, o te robará todo lo que pueda!



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 5. Recomendado de 3 a 4



TIEMPO

15-20 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

Filler



MECÁNICAS

Cartas - Acción Simultánea –
Reconocimiento Patrones

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

COMPETENCIA EMPRENDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Colocad el cofre en la mesa al alcance de todos los jugadores y poned a su lado el escudo.
- Dejad a un lado la carta de dragón.
- Repartid las cartas de tesoro de manera equitativa entre todos los jugadores. Cada jugador coloca su mazo boca abajo delante suya. Si sobran cartas colocadlas debajo del dragón.

RECUERDA

- Debes jugar las cartas de manera que todos los jugadores la vean a la vez.
- Hay que decir el tesoro más repetido en voz alta.
- Si te equivocas, perderás una carta.
- El cofre hay que cogerlo, pero el escudo debe permanecer en la mesa..



EL JUEGO

Al inicio de cada turno todos los jugadores gritarán en voz alta ¡Mi te-so-ro! Después girarán la primera carta de su mazo, colocándola delante de si. Cuando se voltea la carta debe hacerse siempre de manera que todos los jugadores la vean a la vez.

Cuando las cartas estén en la mesa, el primer jugador que diga en voz alta el tesoro que más veces aparezca en ellas, ganará todas esas cartas y las colocará boca arriba junto a él, formando su mazo de tesoro.

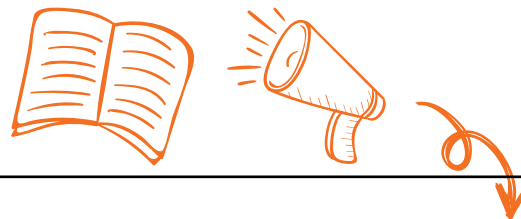
Si hay dos o más tipos de tesoro repetidos o no se repite ninguno, el jugador que coja antes el cofre, será el que se lleve las cartas de tesoro.

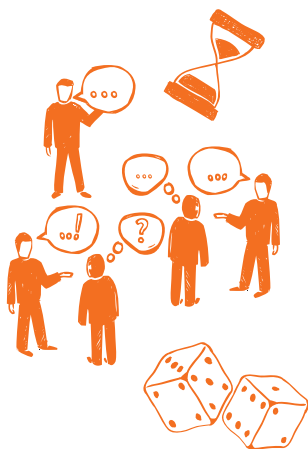
Si en las cartas aparece un dragón todos los jugadores deberán colocar su mano sobre el escudo. El último jugador en colocar la mano deberá darle al dragón todos los tesoros que tenga del tipo que aparece en la carta o deberá darle una gallina para así evitar perder tesoros.

Si en alguna carta aparece una antorcha apagada, independientemente de si esos tesoros son los más repetidos, cualquier jugador puede poner una mano sobre esa carta para llevarse esos tesoros.

Si alguien falla al coger las cartas, el cofre o el escudo, deberá dar una de sus cartas al dragón.

Una vez se hayan jugado todas las cartas, el jugador que haya conseguido más tesoros será el vencedor.





TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Pensamiento ético y sostenible

> ¿Has tenido algún enfrentamiento directo con otro jugador, como por ejemplo decir el nombre del tesoro los dos a la vez? ¿Cómo habéis resuelto ese momento?

RECURSOS

En Abluxxen se entrena la discriminación visual y la velocidad de procesamiento junto con procesos de inhibición, también intervienen procesos de recuperación léxica.

● Autoconocimiento y confianza

> ¿Has sido prudente o por el contrario ha sido muy impulsivo?

● Movilizar recursos

> ¿Te ha sido fácil apreciar los detalles como las antorchas o el dragón en las cartas?

> ¿Has cometido muchos fallos durante el juego?

> ¿Te ha costado pronunciar el nombre de los tesoros aún sabiendo cuál era el que más se repetía?

PASAR A LA ACCIÓN

● Planificación y gestión

> ¿Has usado alguna técnica para contar rápidamente los tesoros?

> ¿Has recordado fácilmente las reglas relacionadas con los distintos objetos?

> Aunque vieses antorchas apagadas ¿has decidido no jugar ese aspecto del juego?

● Manejar la incertidumbre y el riesgo

> ¿Has sentido ansiedad durante la partida? ¿Cómo has gestionado este hecho?







KARUBA, EL JUEGO DE CARTAS

Crear una ruta hacia los distintos templos ocultos en la jungla y conseguir succulentos tesoros. Pero cuidado, no todos los caminos te llevarán a la meta



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 6.



TIEMPO

15 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión de papel



CATEGORÍA

Familiar - Filler



MECÁNICAS

Cartas

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

COMPETENCIA EMPRENDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Reparte a cada jugador un mazo de cartas del color que prefieran.
- Mezcla bien las cartas de cada mazo y colócalo boca abajo.
- Cada jugador roba 3 cartas.
- Coloca el tablero guía en el centro de la mesa.

RECUERDA

- Las cartas no pueden girarse.
- Las cartas siempre deben colocarse de manera adyacente entre sí.
- La suma de valores más baja es la que debe descartar una carta. Si hay empate, todos los jugadores empatados deberán descartar su carta.
- Los diamantes y pepitas pueden utilizarse en todas las rutas posibles. No se agotan.



EL JUEGO

Las ocho rondas de juego se realizan de forma simultánea.

Cada jugador elige dos de las tres cartas que tiene en la mano y las coloca boca abajo frente a él. Cuando todos hayan elegido sus cartas se le da la vuelta.

El jugador cuya suma de valores en las cartas sea más bajo deberá descartar una de ellas.

A continuación colocad las cartas en vuestra isla del tesoro personal. La isla está formada por una cuadrícula de 4x4 cartas y no se puede alterar dicha matriz.

A continuación, se roban cartas del mazo personal hasta volver a formar una mano de 3 cartas. En la última ronda, la mano será de 2 cartas.

El juego finaliza cuando se haya agotado el mazo de robo de los jugadores. Cada jugador puntuará 3 puntos de victoria si cada aventurero alcanza el templo asociado a su color sin encontrarse a otro aventurero por el camino. Suma un punto adicional por cada diamante que haya en la ruta y 2 puntos adicionales si se encuentra una pepita de oro. El jugador con mayor puntuación mayor será el ganador.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

> ¿Qué habilidades personales has utilizado durante el juego?

IDEAS Y OPORTUNIDADES

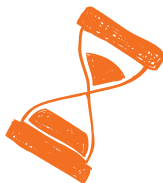
● Identificar oportunidades

> Cuando has tenido que descartar una carta, ¿ha sido fácil elegir cuál era la mejor opción?



MEJORAS LÚDICAS

- Puede utilizarse una banda sonora o sonidos de la selva para ambientar la partida.
- Los jugadores pueden disfrazarse con sombreros de explorador, pañuelos, etc... durante la partida.



• Visión

> ¿Te ha resultado difícil planificar la ruta necesaria para llegar a los templos?

RECURSOS

• Autoconocimiento y confianza en sí mismo

> ¿Te has sentido agobiado o perdido a la hora de colocar tus cartas?

PASAR A LA ACCIÓN

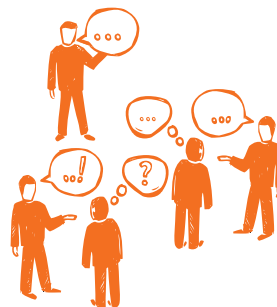
• Planificación y gestión

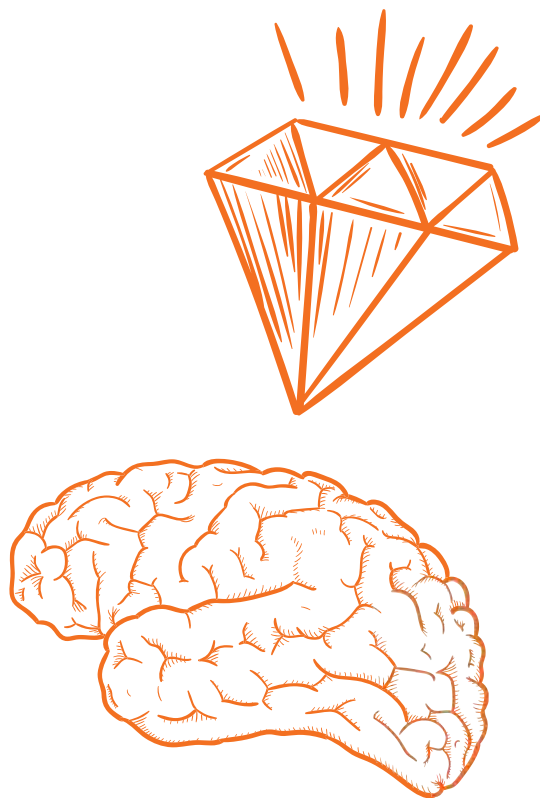
> Has utilizado el tablero central para calcular una posible ruta y fijarte en las distintas cartas que quedaban por salir?

> ¿Cuál ha sido tu estrategia principal, llegar a los templos o conseguir el mayor número de diamantes y pepitas por el camino?

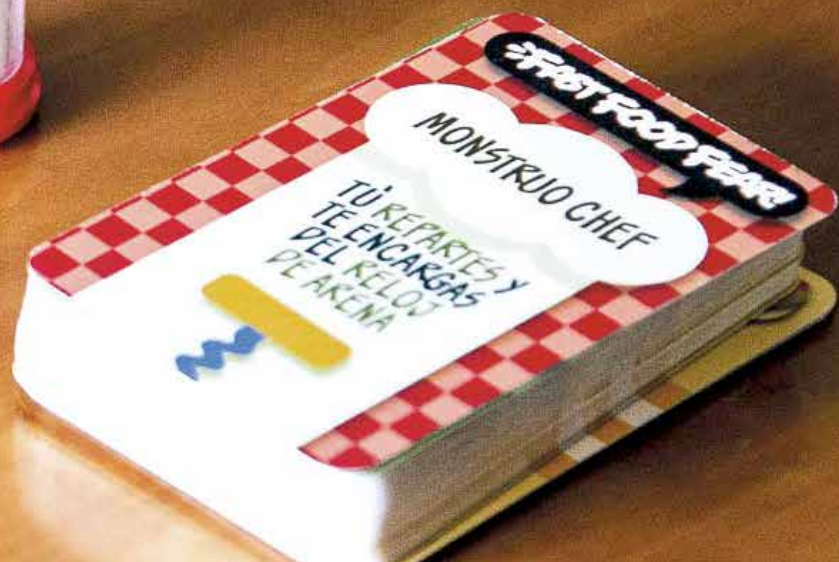
• Manejar la incertidumbre

> ¿Te has sentido identificado con los aventureros y su incertidumbre descubriendo un nuevo mundo?









FAST FOOD FEAR

Forma equipo y dale de comer a esos monstruos lo que quieren, pero cuidado, ¡el tiempo se agota y no quedan apenas cartas!



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 6. Recomendado de 4 a 6.



TIEMPO

10 - 20 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión de papel



CATEGORÍA

Party



MECÁNICAS

Cooperativo

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

COMPETENCIA EMPRENDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Elije al Monstruo Chef de entre todos los jugadores y dale la carta correspondiente.
- El Monstruo Chef baraja las cartas azules y forma una fila de clientes con tantas cartas azules como jugadores más una, todas boca abajo.
- Todas las cartas de dorso rojo deben barajarse para formar un mazo. A continuación, el Monstruo Chef repartirá a cada jugador una mano de 6 cartas boca abajo; las cartas sobrantes se apilan en el centro de la mesa.

RECUERDA

- Podéis hablar todo lo que queráis entre vosotros, aunque no sea vuestro turno.
- Sólo el monstruo chef puede añadir clientes a la cola y darle la vuelta al mazo de robo cuando se agote.
- Cuando le deis la vuelta al mazo de robo, no se baraja.

EL JUEGO



El juego empieza al girar el reloj de arena. En su turno, el jugador activo puede:

- Completar una combinación de platos tal y como aparecen en la carta azul. Si se consigue, se elimina la carta y se descubre otra.
- Jugar un «evento» para aplicar su efecto. La carta de evento se coloca en la pila de descarte junto al mazo de cartas.
- Descartar una carta cualquiera y pasar el turno.

Al final de cada turno los jugadores roban cartas hasta tener seis en la mano.

Si se agota el mazo de robo, añade otro cliente a la cola y dale la vuelta al mazo otra vez.

La partida solo puede acabar de dos maneras:

- Perdéis si se agota la arena del reloj.
- Ganáis cuando todas las cartas azules de la cola de clientes han sido eliminadas de la partida

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

RECURSOS

- **Movilizar recursos**

> ¿Qué habilidades personales crees que has utilizado durante el juego?

PASAR A LA ACCIÓN

- **Tomar la iniciativa**

> ¿Has optado por adquirir un papel de líder?

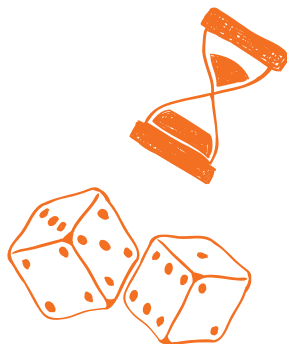


- Estad atentos al reloj de arena. Si se acaba el tiempo habréis perdido la partida.

- Las cartas de evento una vez usadas se descartan del juego en el modo avanzado.

MEJORAS LÚDICAS

- Será una locura... pero ¿qué os parece tener preparado un suculento menú o uno bocadillos justo después de la partida? Y si el reto es... ¿no comer hasta conseguir al menos ganar una partida?. ¡Seguro que le ponéis más emoción!



• Planificación

> ¿Habéis establecido normas a la hora de hablar entre vosotros?

> ¿Habéis seguido una estrategia a la hora de a qué monstruo debe alimentar cada uno?

> ¿Has tenido en cuenta o recordado el orden de las cartas a la hora de volver a jugar con el mazo de robo?

• Manejar la incertidumbre

> ¿Cómo te has sentido al jugar a contrarreloj?

> ¿Te has sentido escuchado o has pasado desapercibido entre el grupo?

• Trabajar con otras personas

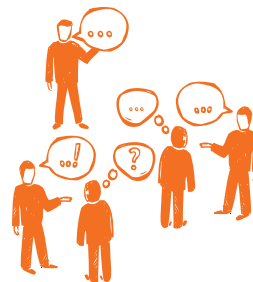
> ¿Crees que alguno de tus compañeros o tú mismo, no ha sabido escuchar al grupo?

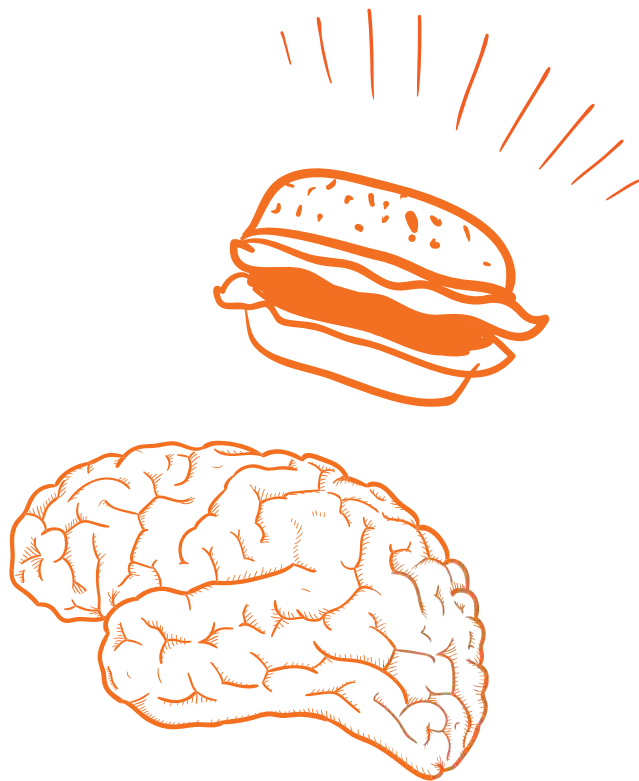
> ¿Ha sido difícil comunicarte con tus compañeros?

> ¿Te has sentido agobiado por tus compañeros en algún momento de la partida?

• Aprender de la experiencia

> Si habéis perdido contra el juego ¿a qué se ha debido? ¿Hay consenso en esa explicación?









JUNK ART

Eres un artista emergente conocido por convertir chatarra en magníficas estructuras y basura en creaciones impresionantes. Inicia una gira y consigue el mayor número de seguidores en nombre del Junk Art.



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 6. Recomendado de 5 a 6.



TIEMPO

30 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión de papel



CATEGORÍA

Party



MECÁNICAS

Habilidad

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Reparte a cada jugador una base de color negro.
- Baraja y selecciona tres ciudades del mazo de gira y colócalas en la mesa boca abajo.
- Coloca todas las piezas de chatarra de manera que todos los jugadores puedan acceder a ellas.
- Da la vuelta a la primera carta de gira y lee en el manual sus reglas especiales y sus condiciones de victoria.
- Podéis comenzar a jugar.

RECUERDA

- Cada ciudad tiene sus propias normas.
- Las reglas comunes a todas las ciudades sobre colocación de chatarra.
- Algunas ciudades requieren de otros juegos para jugar, retíralas del juego si no dispones de esos juegos.

EL JUEGO

El juego empieza al girar el reloj de arena. En su turno, el jugador activo puede:

- Completar una combinación de platos tal y como aparecen en la carta azul. Si se consigue, se elimina la carta y se descubre otra.
- Jugar un «evento» para aplicar su efecto. La carta de evento se coloca en la pila de descarte junto al mazo de cartas.
- Descartar una carta cualquiera y pasar el turno.

Al final de cada turno los jugadores roban cartas hasta tener seis en la mano.

Si se agota el mazo de robo, añade otro cliente a la cola y dale la vuelta al mazo otra vez.

La partida solo puede acabar de dos maneras:

- Perdéis si se agota la arena del reloj.
- Ganáis cuando todas las cartas azules de la cola de clientes han sido eliminadas de la partida

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

> ¿Qué habilidades personales has utilizado durante el juego?

IDEAS Y OPORTUNIDADES

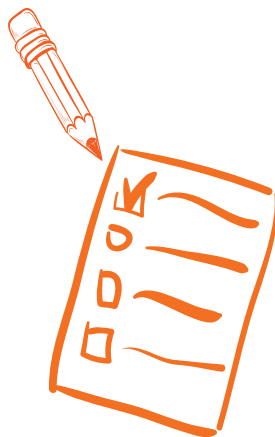
● **Identificar Oportunidades**

> En los modos de juego en los que tu proporcionas las piezas a los demás jugadores, ¿has aprovechado este momento para intentar perjudicarlos y alzarte tú con la victoria?



- Decidir el tamaño de la gira antes de empezar a jugar.

- La zona de juego debería ser amplia y que no presente ningún problema a la hora de colocar la chatarra (debe ser lisa, que no se mueva, con espacio para todos los jugadores....)



● Visión

> ¿Has podido crear una imagen mental de cómo querías que fuese tu obra de arte? ¿Has conseguido llevar a cabo dicha imagen?

● Creatividad

> ¿Has intentado que tu estructura además de cumplir con los requisitos tuviera una forma concreta o tuviese una belleza particular? ¿Te gustaba proporcionarle este valor a lo que estabas creando?

● Pensamiento ético y sostenible

> ¿Sabrías identificar los objetos del juego con otros de uso habitual que sean susceptibles de reciclar?

RECURSOS

● Autoconocimiento y confianza en sí mismo

> ¿Confiabas en tu habilidad a la hora de colocar las piezas en la obra de arte o estabas nervioso por no ser capaz de hacerlo?

● Motivación y perseverancia

> ¿Has decidido tirar la toalla en algún del momento del juego cuando se caía tu estructura o debías poner una pieza complicada?

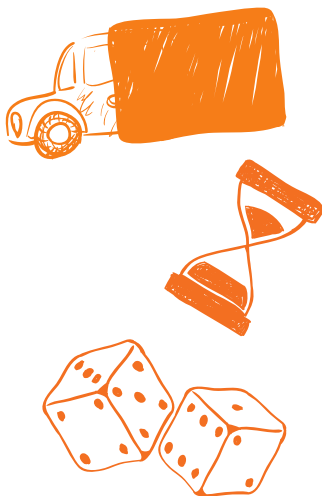
● Movilizar recursos

> Al conocer las piezas que existen en el juego ¿has podido desarrollar ideas o estrategias en torno a la utilidad de éstas en función de su posición en la estructura?

PASAR A LA ACCIÓN

● Planificación y gestión

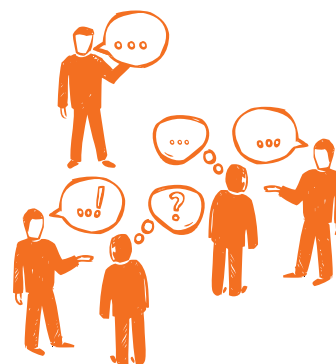
> ¿Has sido capaz de redirigir tu estrategia a medida que llegaban nuevas piezas a tu estructura que no encajaban con tu plan inicial?



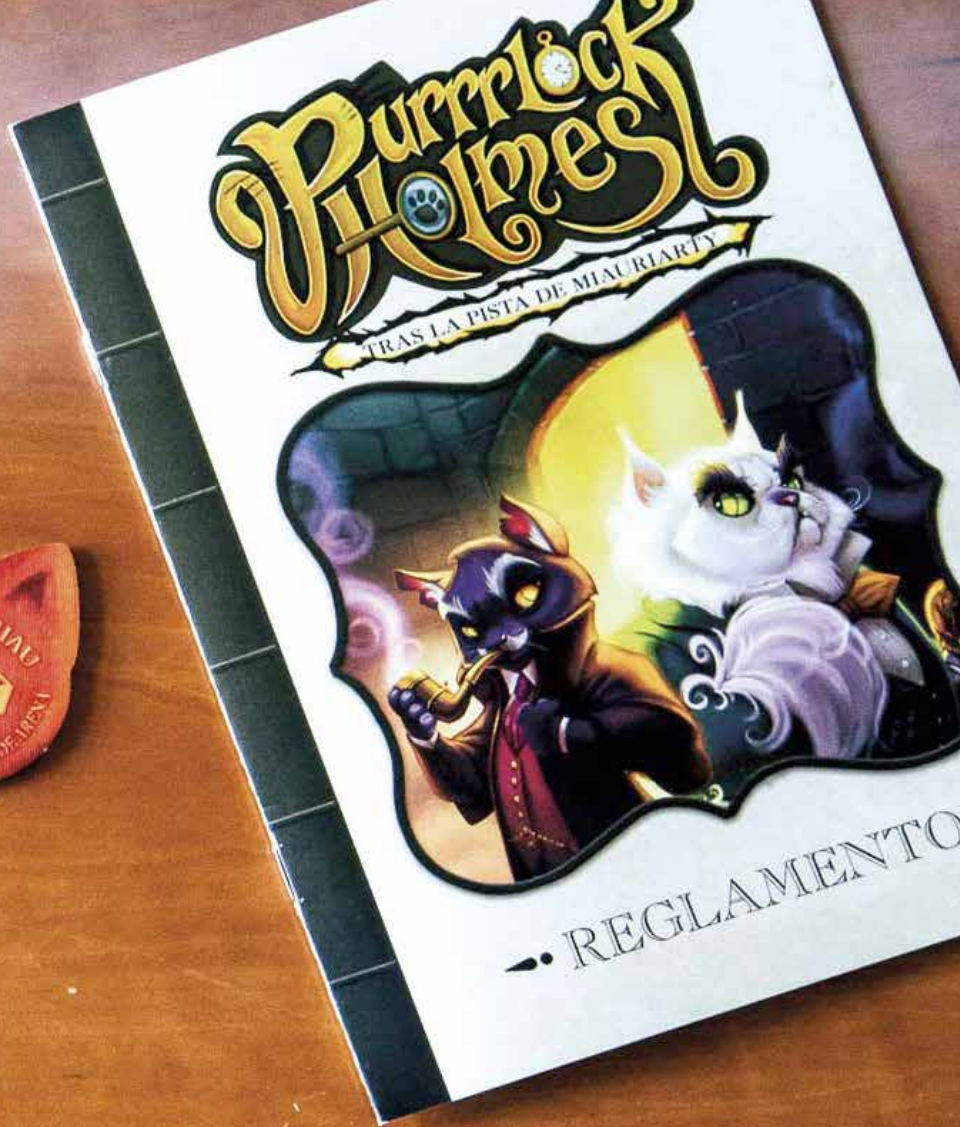
- **Aprender de la experiencia**

> Cuando se derrumbaba tu estructura y debías comenzar otra vez de cero, ¿has cambiado la estrategia al comprobar qué es lo que fallaba en ella?

> Sería interesante proponer una reflexión sobre qué basura es la que tiramos diariamente y qué utilidad podríamos darle.







PURRRLOCK HOLMES

Como ayudante de Purrrlock Holmes deberás encontrar a los malvados secuaces de Miauriarty y darle caza antes de que escape. ¡Sigue las pistas y derrota!



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 5. Recomendado 4



TIEMPO

20-30 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

Familiar



MECÁNICA

Deducción

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Crea el rastro de pistas según el diagrama descrito en las reglas del juego.
- El jugador inicial será aquel que tenga más gatos. Este jugador coge la ficha de Miauriarty sin numerar y la coloca a su derecha.
- Reparte una peana y un tablero de jugador a cada uno de los jugadores.
- Baraja las 60 cartas de pista y crea un mazo de Pista y reparte una a cada jugador boca abajo. Esta carta la colocan en su peana pero sin mirarla.
- Cada jugador roba 2 cartas del mazo de pista y realiza una acción de investigar con esas dos cartas.
- Reparte 4 cartas de pista al jugador inicial y 2 cartas de pista a los demás jugadores.

RECUERDA

- Las acciones de investigar y adivinar pueden hacerse en cualquier orden, pero investigar es obligatorio.

EL JUEGO

Cada turno tienes dos fases: la fase de Acción y la fase de Mantenimiento

Fase de Acción: Puedes realizar una Acción de investigar (obligatoria) y una Acción de Adivinar en cualquier orden. a) Acción de investigar: muestra dos cartas de tu mano una a una a los demás jugadores. Ellos dirán si es: Pista clave: Si la carta contiene al mismo sospechoso, la misma hora o una hora adyacente respecto a tu investigación. Pista falsa: Si la carta no contiene nada de lo expuesto anteriormente. b) Acción de adivinar: Deberás anunciar si quieres adivinar el sospechoso, la hora o ambos elementos. Si aciertas tomarás la ficha más a la izquierda del rastro o dos si has acertado ambos elementos. Si tu predicción ha sido correcta, roba una nueva investigación, dos cartas de pista y realiza una acción de investigar como al principio del juego con estas dos cartas.

Fase de Mantenimiento: Pasa las dos cartas de pista que te quedan en la mano al siguiente jugador y roba dos nuevas pistas del mazo.

Una ronda finaliza cuando llega el turno de Miauriarty. Avanza su ficha a través del rastro de pistas y descubre la pista que deja atrás.

El juego finaliza cuando alguien atrapa la ficha de Miauriarty o cuando Miauriarty escapa. Si lo atrapáis, ganará el jugador con más puntos de victoria. Si escapa nadie gana y el jugador con menos puntos de victoria será degradado a vigilante de cajones de arena.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

- **Identificar oportunidades**

> ¿Has tenido en cuenta las cartas de los demás jugadores a la hora de realizar tus pesquisas?



- Recuerda que las horas adyacentes se consideran Pista Clave.

- Si realizas una acción de adivinar de manera correcta podrás realizar una acción de investigar gratuita robando dos nuevas cartas.

- Puedes maullar y realizar una acción de adivinar aunque no sea tu turno, pero perderás un punto al final de la partida.

- Hay 12 cartas por sospechoso, representando las 12 horas del reloj.

- Las pistas clave las colocas a tu izquierda mientras que las pistas falsas, a tu derecha.

- Cuando Miauriarty llega al final del rastro de pistas, tenéis un último turno para tratar de capturarlo.



> ¿Te ha sido fácil detectar qué elementos eran los correctos de entre tus pistas clave?

● Visión

> ¿Has tenido en cuenta que las horas adyacentes también contaban como pista clave durante tus cábalas?

> ¿Te ha sido difícil tener una visión general de las cartas que había en la mesa para realizar deducciones adecuadas?

● Valorar ideas

> ¿Has utilizado el recurso del maullido para quitarle una ficha valiosa a otro jugador? ¿Te ha compensado esa pérdida de un punto al finalizar el juego?

> ¿Has tenido en cuenta las cartas de los demás jugadores a la hora de realizar tus pesquisas?

> ¿Has provocado que escape Miauriarty al ver que tú no tenías posibilidades de ganar?

RECURSOS

● Autoconocimiento y confianza

> ¿Has tomado conciencia de tus habilidades en razonamiento deductivo? ¿Has percibido en ti otras características que te han permitido desarrollar adecuadamente el juego?

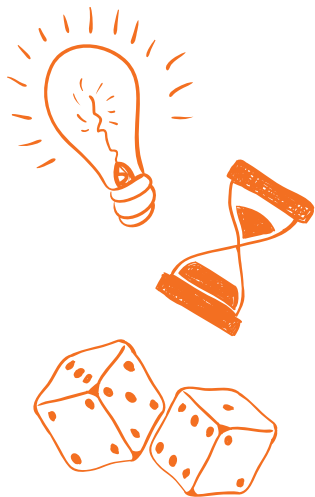
PASAR A LA ACCIÓN

● Tomar la iniciativa

> ¿Has sido de los primeros en realizar acciones de investigación? ¿Eran fundadas o aleatorias?

● Planificación

> ¿Has seguido alguna estrategia a la hora de elegir qué cartas usar para tu acción de investigación?

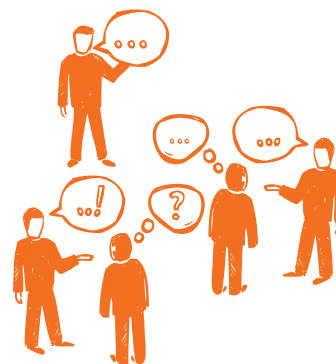


> ¿Has tenido en cuenta que al finalizar tu turno le pasarías dos cartas a tus contrincantes? ¿Has tenido esto en cuenta a la hora de elegir las cartas a jugar durante tu turno?

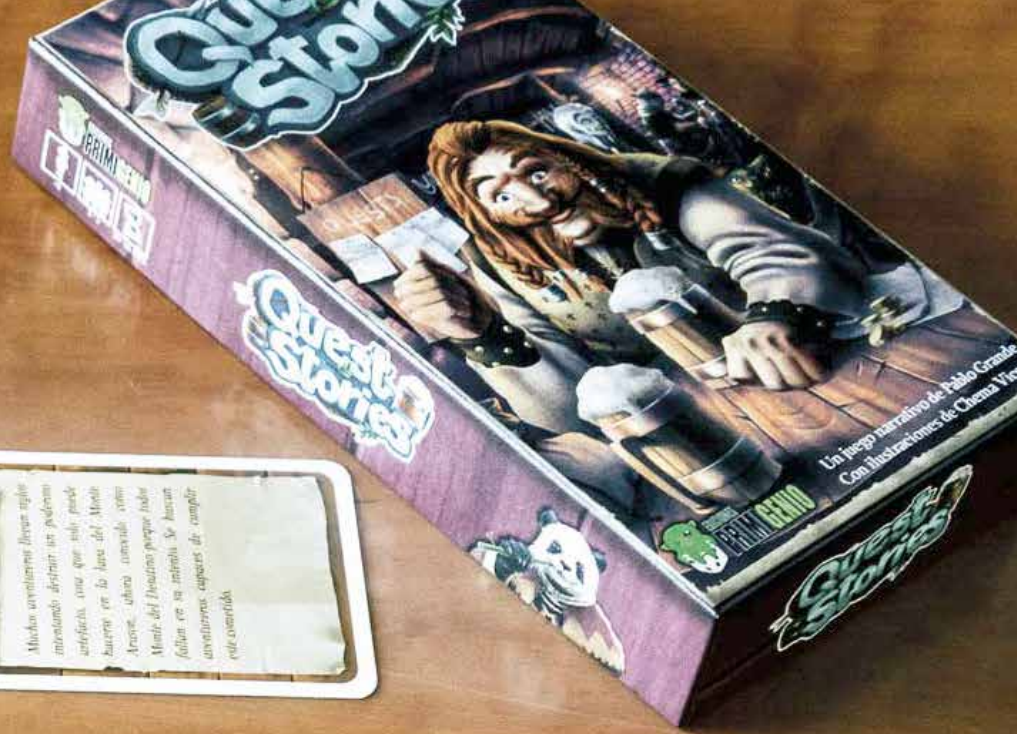
• **Manejar la incertidumbre y riesgo**

> Cuando has fallado en una acción de investigación, ¿cómo te has sentido?, ¿ha influido en tu desarrollo posterior del juego?

> A la hora de realizar acciones de adivinar, ¿preferías tener un gran número de pistas y estar seguro de lo que ibas a decir?







QUEST STORIES

El tabernero tiene una jugosa misión para ti y los tuyos, pero hay demasiados aventureros en esta taberna. ¡Intenta convencerlo de que tu equipo es el mejor y hazte con el oro!



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 5. Recomendado 4 - 5



TIEMPO

30-45 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

Party



MECÁNICA

Narrativo

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES

BAJO

MEDIO

ALTO

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

COMPETENCIA EMPRENDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Baraja el mazo de héroes y déjalo boca abajo al alcance de todos.
- Escoge aleatoriamente a un jugador durante la primera ronda y entrégale la carta del tabernero.
- Ya podéis empezar.

RECUERDA

- Existen modos avanzados para jugadores expertos en los que crearán sus propias misiones.
- Existen variantes para una gran cantidad de jugadores.
- A la hora de buscar imperfecciones a las historias solamente se puede hacer una pregunta.
- El tabernero es libre de estipular cuánto tiempo disponen los reclutadores para pensar su historia.

EL JUEGO

Cada ronda se divide en cuatro fases:



> **Preparación:** Cada jugador roba 5 cartas de héroe.

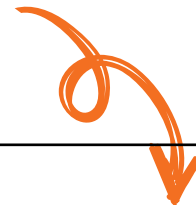
> **Planteamiento de la misión:** El tabernero cogerá una carta de misión y la leerá en voz alta a todos los jugadores.

> **Presentación de equipos y pegas:** Cada jugador escogerá 3 de sus 5 héroes y por orden de turno expondrá por qué el tabernero debería elegirlos para llevar a cabo la misión. Cuando el jugador haya terminado de contar su historia, el siguiente jugador podrá realizarle una pregunta con el fin de buscar pegos o fallos a la historia del reclutador activo. Veredicto: Cuando todos los jugadores hayan contando su historia, el tabernero repartirá más monedas según quien más le haya convencido. El reparto será de la siguiente manera:

- 3 jugadores: 2/1
- 4 jugadores: 3/2/1
- 5 jugadores: 4/3/2/1

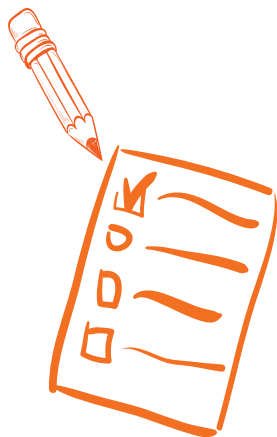
Una vez la ronda ha terminado, se descartan todas las cartas de héroes (excepto las usadas como monedas) y el rol de tabernero rotará en sentido de las agujas del reloj, comenzando una nueva ronda.

Cuando todos los jugadores hayan jugado como tabernero, finalizará la partida.



MEJORAS LÚDICAS

- Para hacer más divertida la experiencia puedes usar sonido ambiental medieval, de tabernas o de fiestas.
- Los jugadores pueden ir disfrazados como aventureros de fantasía y sentarse en una gran mesa para hacer más inmersiva la experiencia.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

• Identificar Oportunidades

> ¿Crees que tu o tus compañeros habéis aprovechado bien la oportunidad para cuestionar las historias de los demás?

• Creatividad

> A la hora de inventar una historia convincente, ¿te ha resultado una tarea complicada o has sido de los jugadores más fluidos?

> ¿Has intentado que la historia fuese coherente o has preferido realizar asociaciones divergentes, alocadas y divertidas?

> ¿Prefieres leer las misiones que vienen en el juego o crear las tuyas propias?

• Valorar ideas

> ¿Te ha sido difícil contar tu historia ante los demás jugadores pese a que la tenías muy bien pensada y planteada?

> ¿Crees que las cartas que te tocaban influían en la calidad de tu historia?

• Pensamiento ético y sostenible

> ¿Al corregir las historias de los demás lo has hecho de forma elegante y asertiva? ¿o no has tenido en cuenta sus sentimientos al criticar su historia?

> ¿Crees que has sido justo en tu papel de tabernero?, ¿has juzgado estrictamente la buena argumentación y creatividad de las historias o te has dejado llevar por afinidades con algunos de tus compañeros?

> Cuando has sido el tabernero, ¿has tenido realmente las historias en cuenta o te has guiado por el número de monedas que tenían tus compañeros en ese momento?



RECURSOS

● Autoconocimiento y confianza en sí mismo

> ¿Has reflexionado sobre la elaboración de tu historia? Las críticas de tus compañero, ¿te han servido para reflexionar sobre tu capacidad de inventiva e imaginación?

> ¿Te has bloqueado en algún momento de la partida?

● Motivación y perseverancia

> ¿Has justificado y consolidado tu argumento al recibir críticas de tu historia?

● Involucrar a otros

> ¿Has convencido a los demás participantes para dar más peso a tu argumentación?

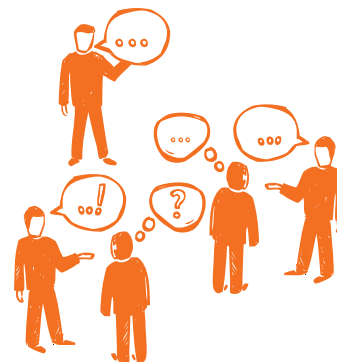
PASAR A LA ACCIÓN

● Manejar la incertidumbre y riesgo

> ¿Te ha sido fácil convencer a los demás jugadores de que las pegas que ponían a tu historia eran absurdas y que tu equipo era el mejor?

● Trabajar con otras personas

> ¿Te has sentido mal por intentar atacar las historias de los otros jugadores?







TIMEBOMB

¿Terrorista o agente especial? Descubre quién está de tu lado
e intenta cumplir vuestro objetivo antes de que sea demasiado tarde.



NÚMERO DE JUGADORES

De 4 a 8. Recomendado de 6 a 8.



TIEMPO

30 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión de papel



CATEGORÍA

Party



MECÁNICAS

Roles Ocultos

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES

BAJO

MEDIO

ALTO

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Reparte boca abajo las cartas de identidad en función del número de jugadores. Solo puedes conocer tu identidad, no la de tus compañeros.
- Reparte boca abajo las cartas de cable en función del número de jugadores. Mira tus cartas y a continuación barájalas. Colócalas boca abajo frente a ti y no les des la vuelta.
- Elige el jugador inicial y entrégale la tenaza.
- Coloca las fichas de cuenta atrás en orden ascendente en el centro de la mesa.
- Puedes empezar a jugar.

RECUERDA

- Sólo podrás ver tus cartas de cable en el momento en el que las repartan. Después de eso no podrás volverlas a mirar.
- El jugador que revele su carta de cable será el nuevo jugador inicial. Cuidado si le das el poder al otro bando.

EL JUEGO

La partida dura un máximo de 4 rondas.

El jugador que tiene la tenaza es el jugador activo y debe colocarla frente al cable de otro jugador que quiera cortar.

El jugador propietario de dicha carta le da la vuelta y revela su contenido:

- a) Corte seguro: No ocurre nada
- b) Éxito: Coloca la carta junto al marcador de ronda. Si es la última carta de éxito revelada, los agentes ganan la partida.
- c) Explosión: Los terroristas ganan la partida automáticamente

El jugador que ha dado la vuelta a la carta coge ahora las tenazas y se convierte en el jugador activo.

La ronda termina cuando se revelan un número de cartas igual al número de jugadores. En ese momento se barajan todas las cartas aún sin revelar y se reparten entre los jugadores, quienes las miran, barajan y colocan boca abajo frente a ellos.

El juego termina cuando se revelan las cartas de éxito al completo, se revela la explosión o cuando se juegan 4 rondas.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Creatividad

> ¿Has utilizado alguna narrativa o elaborado una idea creativa para engañar a los demás jugadores en tu propio beneficio?

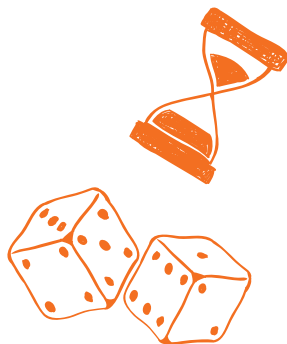


Podéis hablar todo lo que queráis entre vosotros, convencer de que os corten un cable, engañar sobre si tenéis éxitos o no... Todo está permitido

- Recuerda que puede haber cartas de evento si jugáis el modo avanzado y que algunos pueden perjudicar a tu equipo..

- Los terroristas pueden ganar si se revela la carta de explosión o si se terminan las 4 rondas.

- Todas las cartas reveladas se colocan en el centro de la mesa.



RECURSOS

● Involucrar a otras personas

> ¿Te ha sido difícil formar alianzas durante la partida? ¿A qué crees que se ha debido?

> ¿Crees que has conseguido que los demás jugadores confiaran en ti? ¿Cómo lo has hecho?

PASAR A LA ACCIÓN

● Tomar la iniciativa

> ¿Crees que has liderado a los otros en algún momento de la partida?

● Manejar la incertidumbre y el riesgo

> ¿Has tenido en cuenta el riesgo que suponía cortar determinados cables a determinadas personas durante la partida y los posibles resultados que eso podría acarrear?

● Trabajar con otras personas

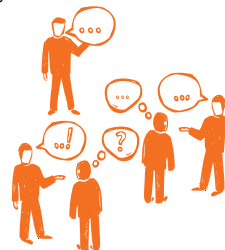
> ¿Crees que has sabido comunicarte y establecer estrategias con tus compañeros?

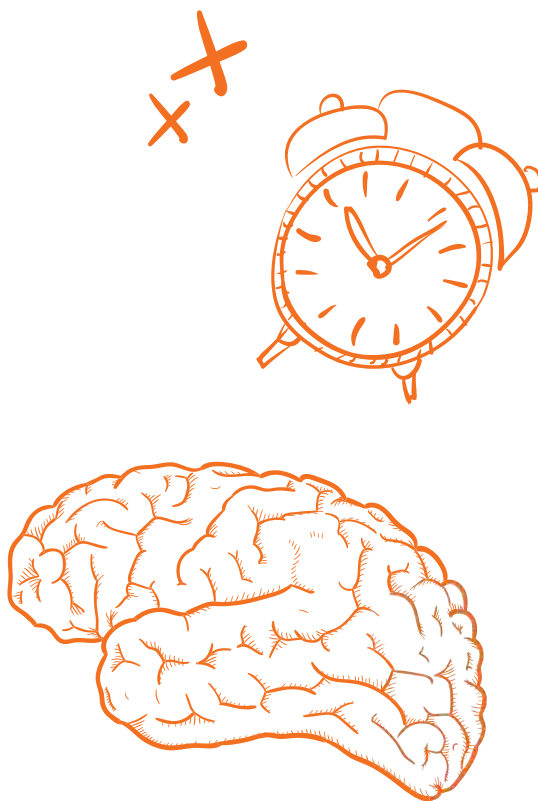
> ¿Has escuchado atentamente a los otros jugadores para intentar averiguar a qué equipo pertenecían?

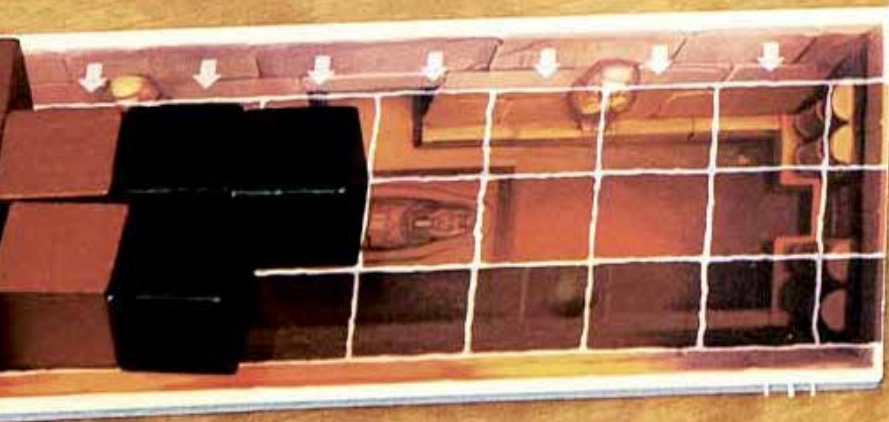
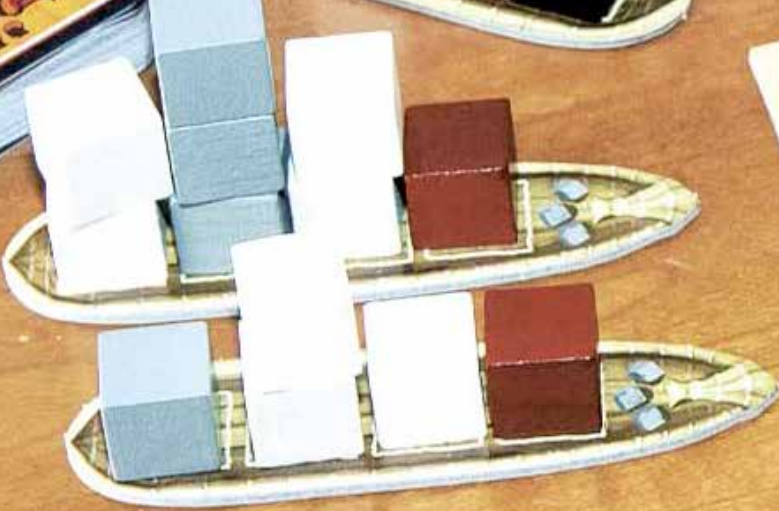
● Planificación y gestión

> ¿Cómo ha ido variando tu estrategia durante el juego? ¿Ha sido en función de las cartas que tenías cada turno, tus sensaciones sobre los demás jugadores...?

> ¿Cuál ha sido tu principal estrategia a seguir?





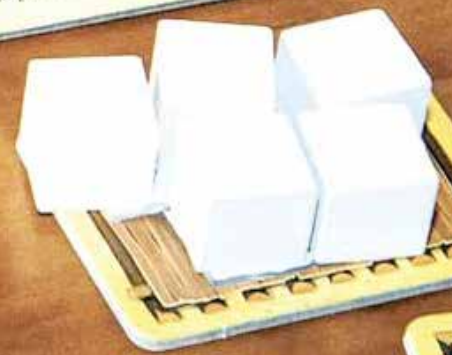




1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

B) Templo

Los puntos se otorgan al finalizar cada ronda. Obtienes una bonificación por cada piedra visible desde arriba.



IMHOTEP

Conviértete en un gran arquitecto egipcio y contenta al gran faraón.
Pero cuidado, otros arquitectos buscan lo mismo que tú y no lo tendrás fácil...



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 4. Recomendado 4.



TIEMPO

40 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

Familiar - Eurogame



MECÁNICAS

Control de áreas – Set Collection

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Colocad los cinco tableros de emplazamiento en el centro de la mesa y el tablero de puntuación a la derecha de éstos.
- Barajad las 34 cartas de mercado y colocadlas, boca abajo, a la derecha del tablero "Mercado"
- Elige las cartas de rondas que utilizaréis dependiendo del número de jugadores y barájalas.
- Cada jugador elige un color y toma la plataforma asociada a éste.
- Elegid por sorteo qué jugador empieza la partida. El jugador inicial coge de la cantera dos piedras de su color y las coloca en su ficha de plataforma de suministro. El segundo coge tres piedras de su color; el tercer jugador coge cuatro piedras de su color; y el cuarto jugador coge cinco piedras de su color.
- Todas las piedras se amontonan en una pila formando la cantera. Cada jugador coloca una piedra de su color en la casilla «0/40» del tablero de puntuación



EL JUEGO

El juego se compone de 6 rondas divididas en 3 fases.



Fase 1: Preparación de la Ronda.

Revela la carta superior de ronda. Coloca a la izquierda del tablero los barcos indicados por la carta. Descarta las cartas de mercado que aún permanezcan en el tablero y rellena con nuevas cartas del mazo de Mercado.

Fase 2: Turnos de los jugadores.

Pueden realizar una de estas acciones:

- Obtener hasta tres nuevas piedras y añadirlas a su plataforma.
- Embarcar una piedra en uno de los barcos, en cualquier posición.
- Enviar un barco a un emplazamiento. Deben cumplirse dos condiciones: el barco debe tener al menos tantas piedras como se indica en su proa y el muelle escogido debe estar vacío.
- Jugar una carta azul de mercado. Sólo una por turno.

Fase 3: Puntuación del Templo y Mantenimiento

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

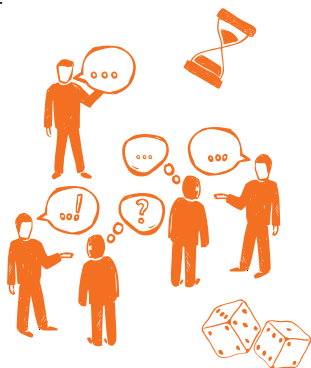
● Identificar oportunidades

> ¿Te ha resultado difícil visualizar en qué momentos debías mover una barca para beneficiarte de las distintas localizaciones?



RECUERDA

- El templo se puntúa siempre al finalizar cada ronda. El resto de localizaciones se puntúan al final de la partida.
- Puedes embarcar una piedra en la posición que desees.
- Puedes mover un barco aunque no tengas piedras de tu color en él.
- Los tableros de localizaciones tienen dos caras y cada una tiene unas reglas particulares.
- Existen varias variantes. Juega con ella cuando tengas manejo con el juego base.
- Solo puedes jugar una única carta azul por turno.



● Visión

> ¿Has intentado prever las acciones de los demás jugadores para anticiparte a sus jugadas?

RECURSOS

● Motivación y perseverancia

> Cuando alguien provocaba que tu estrategia fallase ¿has intentado continuar con ésta o has decidido cambiar a una quizás más sencilla?

● Movilizar recursos

> ¿Has tenido en cuenta las cartas de mercado a lo largo de la partida?

> ¿Qué habilidades personales crees que te han servido para alcanzar tus objetivos?

● Involucrar a otros

> ¿Has intentado convencer a otros jugadores de que llevaran a cabo acciones en tu propio beneficio como por ejemplo mover la barca a una determinada localización o colocar piedras en una barca y un orden específico?

● Educación financiera y económica

> ¿Has sabido equilibrar la distribución de las piedras para conseguir mayor rentabilidad? ¿Te has centrado en algún objetivo concreto? ¿Te ha beneficiado?

PASAR A LA ACCIÓN

● Tomar la iniciativa

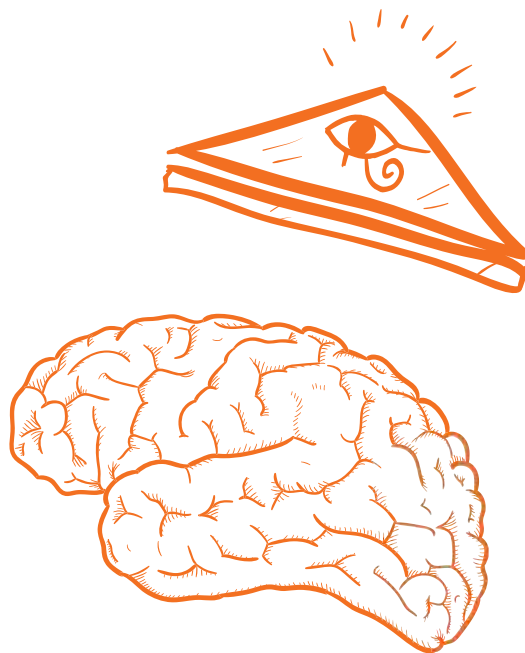
> ¿Has movido más barcas que los demás o has pasado desapercibido en ese aspecto?

● Planificación y gestión

> ¿Qué tipo de estrategia has seguido a lo largo del juego? ¿A corto o largo plazo?

● Aprender de la experiencia

> ¿Te ha servido la planificación de los demás jugadores para mejorar tu estrategia?







جورج

JEVIR

CARCASSONNE

Construye la asombrosa Carcassonne y coloca a tus seguidores de manera estratégica para conseguir la mayor cantidad de puntos posibles.



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 5. Recomendado de 3 a 4



TIEMPO

30 - 45 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

Familiar



MECÁNICAS

Colocación de trabajadores -
Colocación de losetas

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES

BAJO

MEDIO

ALTO

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Coloca la loseta central (la que tiene un color más oscuro en su parte trasera) en el centro de la mesa.
- Baraja el resto de losetas y colócalas boca abajo, de manera que todos los jugadores puedan alcanzarlas.
- Reparte a cada jugador sus seguidores correspondientes y coloca uno de ellos en el track de puntuación.
- El jugador más joven será el jugador inicial.

RECUERDA

- Las losetas que coloques deben coincidir con el terreno adyacente.
- No puedes colocar un seguidor en una zona que ya contenga uno, incluido el tuyo.
- Sí está permitido que dos seguidores se encuentren en una misma zona, solo si esta zona se ha creado a partir de la unión de dos territorios distintos.



EL JUEGO



En su turno cada jugador realizará las acciones que se indican a continuación: colocar una loseta de terreno, poner un seguidor y provocar una puntuación.

1. Colocar una loseta de terreno: El jugador siempre tiene que robar una nueva loseta de terreno del montón y colocarla de modo que toque al menos el lateral de otra loseta. Siempre debes colocar la loseta que acabes de robar de tal modo que encaje en el terreno. En el improbable caso de que no pudieras colocar la loseta, déjala en la caja y roba una nueva loseta.

2. Poner un seguidor: A continuación, el jugador puede poner uno de los seguidores de su reserva sobre la loseta que acaba de colocar. Asegúrate de que no haya ningún otro seguidor en esa misma zona.

3. Provocar una puntuación: El jugador tiene que realizar cualquier puntuación que hubiera ocasionado al colocar su loseta.

a) Un camino se completa cuando ambos extremos finalizan en un pueblo, una ciudad, un monasterio o cuando el camino se cierra sobre sí mismo. Cada loseta del camino aporta 1 punto.

b) Una ciudad se completa cuando queda totalmente rodeada de murallas y no queda ningún hueco en su interior. Cada loseta de ciudad, así como cada escudo que tuviera aportan 2 puntos.

c) Un monasterio se completa cuando queda totalmente rodeado por 8 losetas. Cada monasterio aporta 9 puntos. La puntuación siempre se realiza al final de un turno. En ese momento todos los jugadores que tengan algún seguidor en las zonas completadas recibirán puntos. Después de cada puntuación los jugadores recuperan los seguidores que tengan en las zonas puntuadas

4. La partida termina cuando un jugador ya no puede robar y colocar una loseta. Cuando



- En caso de empate de seguidores en una misma zona, ambos jugadores recibirán la misma cantidad de puntos.

- Los campesinos no se podrán volver a utilizar una vez los coloques, pues sólo puntuarán al final de la partida.



termina la partida, se conceden puntos por todas las zonas que contengan algún seguidor:

- a) Cada camino aporta 1 punto por cada loseta de camino que tenga.
- b) Cada ciudad sin completar aporta 1 punto por cada loseta de ciudad y por cada escudo.
- c) Cada monasterio aporta 1 punto más 1 punto adicional por cada loseta adyacente.
- d) Cada campo aporta 3 puntos por cada ciudad completada con la que limite.

Tras este recuento final, el jugador con más puntos de victoria será el ganador.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

• Identificar oportunidades

> Durante la partida, ¿te has aprovechado de la construcción de algún jugador para compartir puntos o has preferido evitar interactuar con los demás jugadores?

• Valorar ideas

> ¿Qué objetivos te han parecido más asequibles y fáciles de realizar?

• Pensamiento ético y responsable

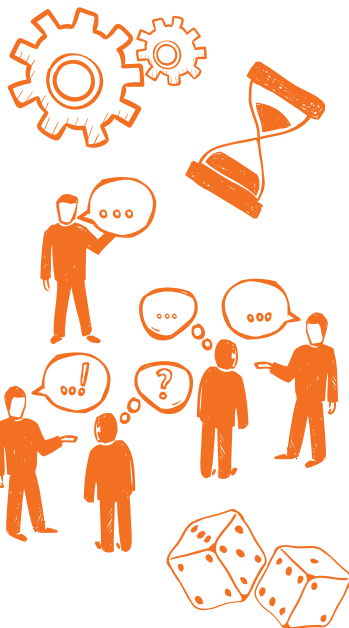
> ¿Has intentado entorpecer el progreso de los demás jugadores mediante la colocación de determinadas losetas? Si ha sido así, ¿te beneficiaba a ti a la vez que perjudicabas al otro o no ha sido así?

RECURSOS

• Movilizar recursos

> ¿Qué habilidades personales has utilizado durante el juego?

(este juego tiene una relación directa con la percepción espacial, un área imprescindible para multitud de actividades)



> ¿Te ha resultado difícil guiarte a través del tablero? ¿Te ha costado trabajo ver las distintas posibilidades de colocación que tenías disponibles?

● Educación financiera y económica

> ¿Has preferido perder oportunidades de ganar puntos con la finalidad de no beneficiar a otro jugador?

> ¿Qué crees que ha influido más en los resultados de la partida? ¿La suerte o la estrategia de los jugadores?

● Involucrar a otros

> ¿Has intentado convencer a otros jugadores para que colocaran la loseta en lugares que podían beneficiarte? ¿Alguno de los participantes ha intentado convencer a algunos de los compañeros de dónde colocar las losetas o los meeples?

PASAR A LA ACCIÓN

● Planificación y gestión

> ¿Te has planteado algún tipo de estrategia principal?

> ¿En algún momento de la partida te has quedado sin seguidores? ¿A qué crees que se ha debido?

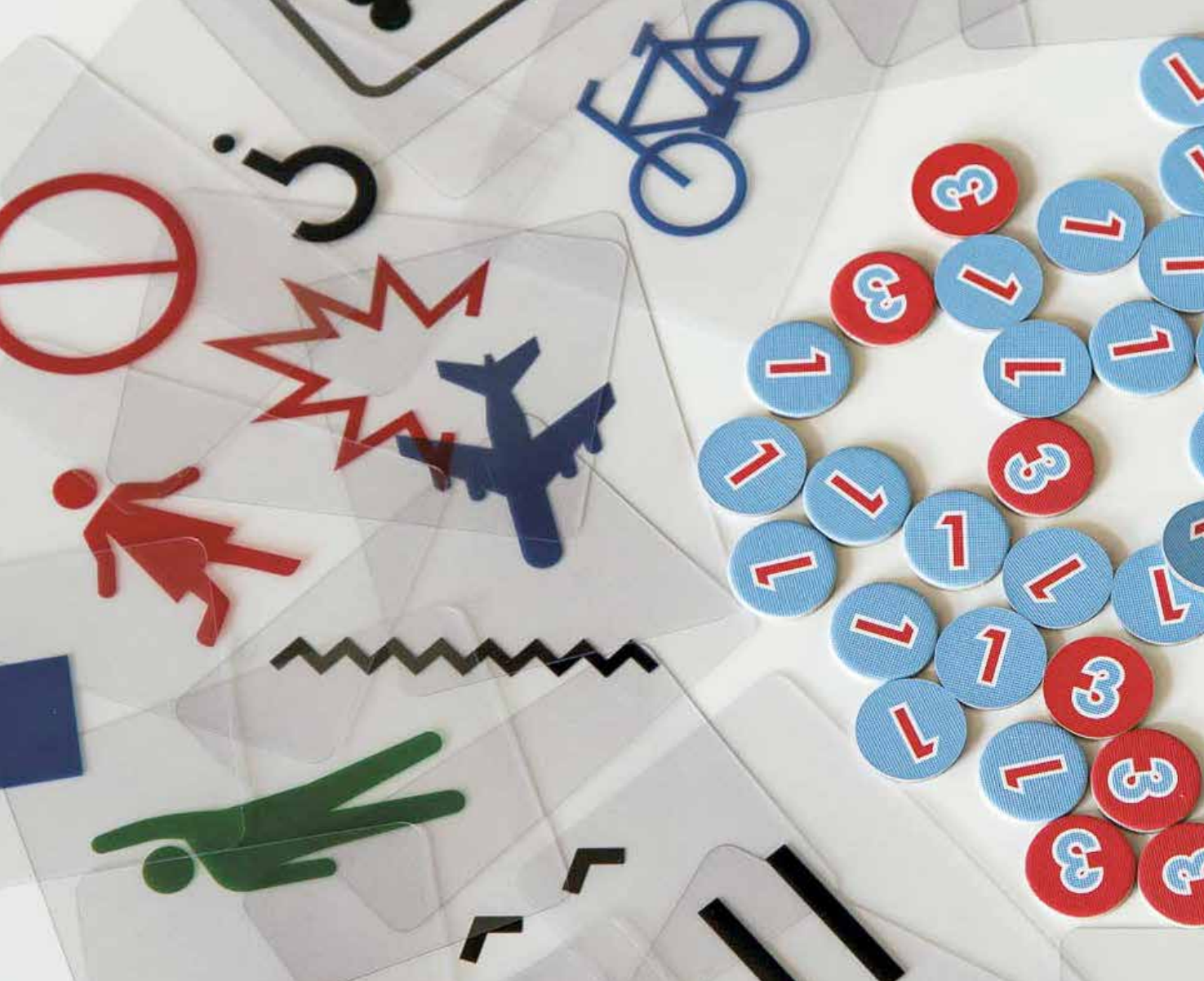
> La estrategia de los campesinos ¿te ha parecido fácil o difícil? ¿Cuál crees que es su utilidad?

● Manejar la incertidumbre y el riesgo

> ¿Te has sentido desorientado, sin saber dónde colocar tu loseta? ¿Qué has hecho, seguir reflexionando o colocarla directamente en el primer lugar que se te ha ocurrido ante la presión de los demás jugadores?

● Aprender de la experiencia

> Las estrategias y jugadas de los demás jugadores, ¿te han servido para aprender de ellos y modificar tu plan de actuación?





1	📍 OCIO Y DEPORTES
	Rodeo
2	📍 PERSONA FAMOSA
	Pablo Picasso
3	📍 EXPRESIÓN O REFRAN
	Pedir la luna
4	📍 OBJETO
	Una tubería
5	📍 NATURALEZA Y ANIMALES
	Un nido
6	📍 OBJETO
	Una porta
7	📍 UNA CANCIÓN
	We will rock you
8	📍 PROFESIONES CURIOSAS
	Un lanzallamas

IMAGINE

¡Despierta tu creatividad! Elige las cartas que quieras e intenta que tus compañeros adivinen lo que intentas transmitir. ¡El tiempo apremia!



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 8. Recomendado de 6 a 8



TIEMPO

30 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión de papel



CATEGORÍA

Party



MECÁNICAS

Cartas

HABILIDADES COGNITIVAS



ABC



HABILIDADES SOCIALES

BAJO

MEDIO

ALTO

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES

1. Identificar oportunidades

2. Creatividad

3. Visión

4. Valorar ideas

5. Pensamiento ético y sostenible

RECURSOS

6. Autoconocimiento y confianza

7. Motivación y Perseverancia

8. Movilizar recursos

9. Educ. Financiera y Económica

10. Involucrar a otros

PASAR A LA ACCIÓN

11. Tomar la iniciativa

12. Planificación y gestión

13. Manejar incertidumbre y riesgo

14. Trabajar con otras personas

15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Crea un círculo con todas las cartas que contiene el juego.
- El mazo de temas lo tendrá en su poder el jugador activo.
- Coloca los tokens de puntuación cerca de las cartas.

RECUERDA

- Puedes montar las cartas unas sobre otras, moverlas o hacer ruidos, pero nunca hablar.
- El tiempo máximo de cada turno debéis decidirlo antes de empezar a jugar.
- Puedes elegir el tema correspondiente al número que han dicho los demás jugadores o el que está encima o debajo de dicho número.



EL JUEGO



Los jugadores le dicen un número del 1 al 8 al jugador activo y éste puede elegir entre ese tema o aquellos que tenga inmediatamente encima o debajo de ese número.

Una vez elegido el tema, el jugador activo lee la pista que aparece encima de la palabra a adivinar.

Crea la palabra que aparece en la carta de tema con las cartas que hay sobre la mesa. Los demás jugadores deberán intentar adivinar de qué palabra se trata antes de que se agote el tiempo.

Si se adivina la palabra, tanto el jugador activo como el que la acertó, obtendrán un punto de victoria y el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convertirá en el jugador activo.

La partida finaliza cuando todos los jugadores hayan representado correctamente al menos dos conceptos. El jugador con más puntos de victoria será el ganador.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

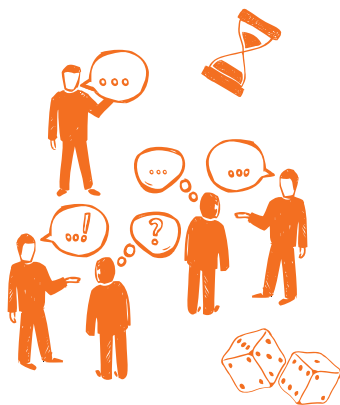


IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar oportunidades

- > Las respuestas erróneas de tus compañeros, ¿te han servido de utilidad para acertar la definición?
- > ¿Has tenido en cuenta los conocimientos que pudiesen tener tus compañeros sobre determinados temas a la hora de representar tus cartas?





• Creatividad

> ¿Has tenido varias ideas diferentes para explicar un concepto? ¿Has establecido asociaciones creativas entre el concepto y las cartas elegidas que hayan permitido adivinar la respuesta?

> ¿Al tener que adivinar un concepto, has sido eficaz dando respuestas variadas o por el contrario te has estancado en algunos conceptos específicos?

> ¿Has recurrido a la literalidad a la hora de presentar algunos de tus términos?

RECURSOS

• Motivación y perseverancia

> Al representar un concepto, si tus compañeros no adivinaban la idea que querías transmitir, ¿has cambiado de cartas o incorporado nuevas acciones?

• Movilizar recursos

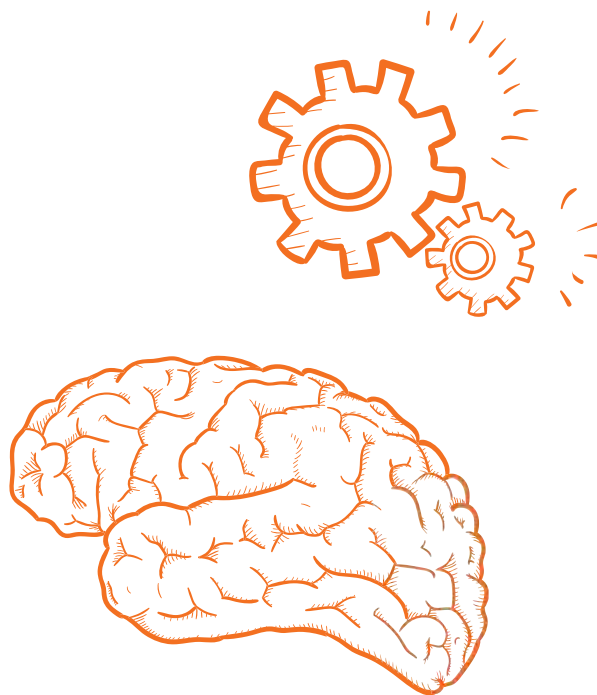
> ¿Crees que tus compañeros han sabido representar bien sus cartas?, ¿y tú? ¿Qué recursos habéis puesto en valor?

PASAR A LA ACCIÓN

• Planificación y gestión

> Cuando te tocaba representar, ¿lo hacías sobre la marcha o has preparado las cartas que ibas a utilizar antes de comenzar la representación?

> ¿Has tenido en cuenta la puntuación de los demás jugadores a la hora de hacer más fácil o difícil tu representación?







CATÁN

Aprovecha los recursos que te proporciona la isla, construye ciudades, pueblos y carreteras, y conviértete en el señor de Catán.



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 8. Recomendado de 6 a 8



TIEMPO

30 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión de papel



CATEGORÍA

Party



MECÁNICAS

Cartas

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

COMPETENCIA EMPRENDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Montad el tablero según el modo de juego que hayas elegido (novato o experto).
- Cada jugador recibe una tabla de costes de construcción y todas las figuras de un color.
- Las cartas de materia prima se separan en 5 pilas según tipo y se colocan boca arriba en los compartimentos de los portacartas. Los dos portacartas se dejan a un lado del tablero de juego.
- Elegid un jugador inicial y en sentido horario, cada uno coloca un poblado y una carretera adyacente a éste. A continuación, comenzando por el último jugador que colocó su poblado y en sentido antihorario, se repite la misma acción.
- Los jugadores reciben las materias primas correspondientes de los territorios adyacentes a este segundo poblado.
- Podéis comenzar a jugar.



EL JUEGO

El jugador de más edad será el jugador inicial.



El turno de un jugador se divide en las fases siguientes, que debe resolver en el orden indicado:

Tirar los dados: para determinar la producción de materias primas del turno (el resultado se aplica a todos los jugadores). Cada jugador con un poblado o ciudad adyacente a dicho territorio consigue una o dos materias primas de ese tipo.

Si se obtiene un 7 entonces ningún jugador recibe materias primas ese turno. Todos los jugadores que tengan más de 7 cartas de materia prima eligen la mitad de sus cartas de materia prima y las devuelven a las pilas correspondientes y el jugador que ha lanzado el dado mueve a los ladrones, tapando el número de algún territorio y robando una carta a un jugador con un poblado o ciudad adyacente a dicho territorio.

Comerciar: puedes intercambiar materias primas, con el banco o con el resto de jugadores. Puedes realizar todos los intercambios que quieras con los jugadores. ¡Es el momento de negociar!

Construir:

- carreteras: deben estar adyacentes a otras carreteras, poblados o ciudades propias.
- poblados: deben estar adyacentes a una carretera propia y debe existir una distancia de mínimo dos carreteras entre otros poblados.
- ciudades: debes retirar un poblado del tablero y sustituirlo por una ciudad.
- comprar cartas de desarrollo

3. En cualquier momento de su turno (también antes de tirar los dados) puede jugar una de sus cartas de desarrollo.



RECUERDA

- Comenzarás el juego con los recursos que obtengas al colocar el segundo poblado.
- La regla de la distancia entre ciudades.
- Cada poblado proporciona 1 punto y cada ciudad proporciona 2.
- Los bonos de Caballeros y Gran Ruta Comercial proporcionan 2 puntos.
- El límite de cartas en mano si aparece el ladrón es de 7. Ten cuidado al acumular demasiados recursos.
- A la hora de comerciar, también puedes hacerlo con la banca y los puertos mercantiles.
- Las cartas de desarrollo pueden contener puntos, eventos o cartas de caballero.
- Las ciudades y carreteras no las recuperarás una vez construidas, mientras que los poblados si podrás volverlos a reutilizar.



4. Después, el turno pasa al siguiente jugador situado a su izquierda, que empieza de nuevo desde la fase 1.

5. La partida acaba cuando un jugador consigue 10 puntos de victoria o más.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar oportunidades

> A la hora de posicionarte en la isla ¿has tenido en cuenta el tipo de territorio, la probabilidad de aparición de ciertos números en los dados o un conjunto de ambos factores?

● Visión

> ¿Te has centrado en tus objetivos y planificación o has intentado averiguar el de los demás jugadores? ¿te ha servido para tener una visión de conjunto y adaptar tus objetivos?

● Pensamiento ético y sostenible

> ¿Has jugado cabalmente o has tenido tendencia a perjudicar el juego de alguno de tus rivales? ¿Has establecido alianzas con algún jugador y posteriormente no has cumplido?

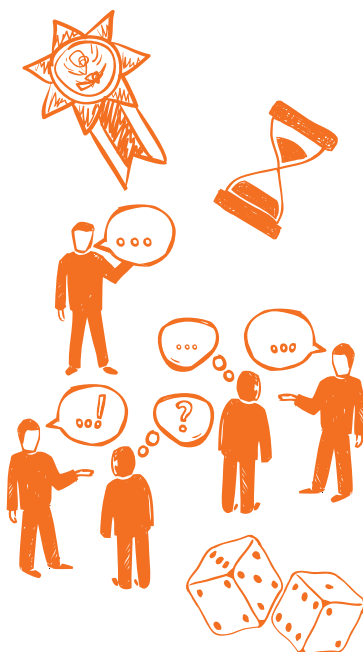
RECURSOS

● Autoconocimiento y confianza

> ¿Has tomado conciencia de tu actitud cuando te han robado cartas, te han puesto el ladrón o han perjudicado tu plan de juego?

● Motivación y perseverancia

> ¿Al ver que tu plan de juego no conseguía objetivos, has cambiado de estrategia o has mantenido la misma? , ¿cómo has gestionado esta situación?



- **Mobilizar recursos**

> ¿Has sido capaz de recordar qué recursos tenían tus contrincantes en la mano a lo largo de la partida? ¿Esto te ha servido a la hora del desarrollo del juego?

- **Educación financiera y económica**

> ¿Crees que has salido ganando con los intercambios o no te ha salido tan rentable como esperabas? ¿Crees que hay recursos más importantes que otros? ¿Cuáles?

- **Involucrar a otros**

> ¿Has intentado crear alianzas durante el juego? ¿Te han resultado útiles? ¿Has rechazado negociar con algún jugador en algún momento de la partida? ¿Por qué?

PASAR A LA ACCIÓN

- **Planificación**

> ¿Las cartas de desarrollo o los bonus especiales han sido un factor de peso en tu estrategia?

> ¿Tenías una estrategia clara desde el principio de la partida o has esperado al desarrollo de ésta para fijarte un objetivo?

- **Manejar la incertidumbre y riesgo**

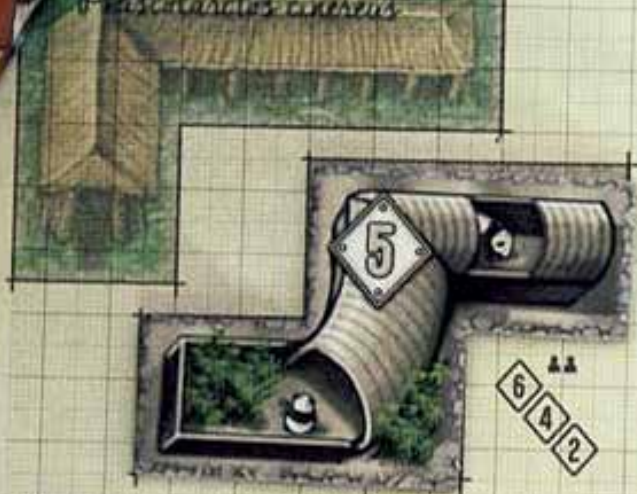
> ¿Ha habido turnos que consideras perdidos o desperdiciados? ¿Cómo has actuado ante esta situación?

- **Trabajar con otros**

> A la hora de negociar con los demás jugadores ¿has cedido a sus exigencias o te has mantenido en tus ofertas iniciales?

> ¿Ha habido momentos en los que ningún jugador ha querido negociar contigo? ¿A qué crees que se ha debido?

> A la hora de colocar los ladrones ¿has preferido colocarlo en una localización concreta para perjudicar a otros o para robar una carta determinada a un jugador?



Phascogaster cuneatus



Ursus maritimus



Ursus arctos



Ursus arctos



melanoleuca



Adelura



Ailuropoda melanoleuca

OSOPARK

Coloca losetas de distintas formas y tamaños para crear una magnífica reserva de osos antes que tus compañeros. ¡Cuanto más osos más puntos tendrás!



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 4. Recomendado de 3 a 4



TIEMPO

30 - 45 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

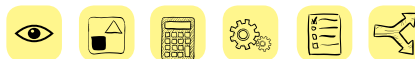
Familiar



MECÁNICAS

Colocación de losetas -
Set Collection

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Coloca el tablero de recursos en el centro de la mesa. Rellena los huecos dibujados en él con el tipo de loseta correspondiente teniendo en cuenta el número de jugadores.
- Coloca todas las estatuas de oso (ordenadas por valor de mayor a menor) cerca del tablero de recursos.
- Mezcla los solares sin entrada y divídelos en 2 pilas de 6 losetas de modo que se vea solo el primero de cada pila.
- Reparte a cada jugador una loseta de entrada al parque y un tipo de recurso dependiendo del orden de turno (un aseo para el inicial, una zona de recreo para los intermedios y una zona de restauración para el último).
- De manera opcional, puedes elegir 3 tipos de objetivos finales, ordenarlos por valor de mayor a menor y colocarlos cerca del tablero de recursos.



EL JUEGO



Un turno consta de cuatro fases: Colocar una loseta, resolver iconos, colocar una estatua de oso y completar un objetivo.

Colocar una loseta: Debes colocar una de tus losetas en el parque. Si no tienes o no puedes, debes pasar y coger una loseta de la zona verde del tablero de recursos, pero no podrás colocarla este turno. Ten en cuenta las reglas de colocación:

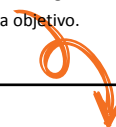
- Debes colocarla adyacente a al menos a una loseta previamente colocada.
- Puedes girarla como desees.
- Debes respetar la cuadrícula del parque.
- No puede salir de los bordes del parque.
- Si puede colocarse sobre varios solares.
- No puede tapar el foso, otra loseta o la entrada.

Resolver iconos: Debes resolver en el orden que quieras, todos los iconos que cubriste con tu loseta.

- *Carretilla:* Obtienes una loseta de zona verde.
- *Hormigonera:* Obtienes una loseta de guardia o una de zona verde.
- *Excavadora:* Obtienes una loseta de recinto, guardia o zona verde.
- *Obreros:* Obtienes una loseta de solar y la añades a tu parque. No puedes colocarla por debajo de tu entrada y todos los iconos deben quedar correctamente orientados.

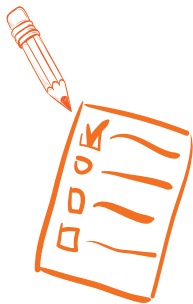
Colocar una estatua de oso: Si consigues completar un solar, toma la estatua de oso de mayor valor sobre la mesa y colócala en el foso de dicha loseta.

Completar un objetivo: Si cumples los requisitos de algunos de los objetivos, coge la loseta con el valor más alto de ese tipo. Solo puedes tener una loseta de cada objetivo.



RECUERDA

- Los fosos no pueden taparse, salvo con una estatua de oso.
- Cuando colocas una loseta debe de estar adyacente a otra ya colocada.
- Cuando pasas no puedes colocar la loseta que acabas de coger, debes esperar al siguiente turno.
- No hay límite de losetas que puedas tener en tu reserva.
- Las losetas de parque no pueden colocarse por debajo de la entrada.
- Si al final del juego hay empate entre jugadores, tus losetas sobrantes pueden suponer tu victoria.



El juego finaliza si uno de los jugadores tiene sus cuatro solares completos (los demás jugadores tienen un turno más) o si ninguno de los jugadores puede colocar losetas. El jugador con más puntos de victoria es el ganador.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

• Identificar oportunidades

> ¿Has estado atento de las losetas que necesitaban los demás jugadores para adelantarte a ellos?

• Valorar ideas

> ¿Qué crees que es más rentable en el juego, ¿conseguir losetas de oso o el mayor número de puntos en losetas? ¿Ha influido este pensamiento en tu estrategia?

RECURSOS

• Motivación y perseverancia

> ¿Has decidido no intentar cumplir los objetivos debido a su dificultad o a que no encajaban con tu estrategia principal?

> ¿Crees que otros han intentado entorpecer tu progreso debido a la cantidad de puntos que acumulabas o tu modo de jugar?

• Movilizar recursos

Este juego tiene una gran relación con la orientación espacial y la planificación. ¿has tenido dificultad en ello?

> ¿Te ha sido difícil colocar las losetas en tus solares?



> ¿Te ha costado rentabilizar el espacio de tus solares a la hora de colocar losetas?

> ¿Qué habilidades personales has utilizado durante el juego?

PASAR A LA ACCIÓN

• Tomar la iniciativa

> ¿Has intentado cumplir los objetivos principales antes que nadie?

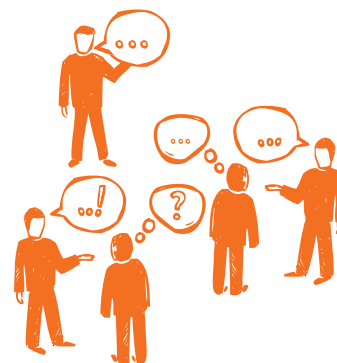
• Planificación y gestión

> ¿Has acumulado losetas en previsión de futuros turnos?

> ¿Tu estrategia ha tenido que cambiar a mitad de partida debido a que se habían agotado algunos tipos de losetas?

• Manejar la incertidumbre y riesgo

> Al ver que no podías cumplir con tu planificación, ¿has seguido jugando sin establecer un nuevo plan dejando tus posibilidades al azar?







RESCATE

Un gran incendio está asolando un edificio de viviendas, tú y tu equipo de bomberos debéis rescatar a todos sus habitantes antes de que sea tarde. ¡Tened cuidado con las explosiones y hacedlo antes de que el edificio se venga abajo!



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 6. Recomendado 4



TIEMPO

30 - 45 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

Familiar



MECÁNICAS

Cooperativo - Puntos de Acción

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN



- Coloca el tablero en el centro de la mesa.
- Cada jugador recibe una ficha de bombero y la figura de su color.
- Coloca las primeras fichas de humo y fuego como se indica en el reglamento.
- Devuelve a la caja dos fichas de persona y una de falsa alarma. Coloca 3 de las fichas restantes boca abajo en el tablero tal y como se indica en el reglamento.
- Coloca los marcadores de puerta en sus correspondientes huecos en el tablero.
- Colocad vuestros bomberos en cualquier casilla de la zona exterior del edificio.

RECUERDA

- Durante la fase de Propagar el fuego se pueden producir explosiones que acaben con los PDI. Tened mucho cuidado.
- Los PA que no gastes durante tu turno, se acumularán para el siguiente.

EL JUEGO

En cada turno de juego tendrás 4 PA para realizar acciones en el orden que desees:

- a) *Mover a una casilla* (1 o 2 PA dependiendo del tipo de casilla)
- b) *Abrir/Cerrar una puerta* (1 PA)
- c) *Extinguir* (1 PA para eliminar una ficha de humo o convertir una de fuego en humo o 2 PA para eliminar una ficha de fuego)
- d) *Derribar* (2 PA)

Propagar el fuego: Lanza los dados para colocar nuevas fichas de humo y comprueba si hay explosiones y cómo se propaga el fuego por el edificio. Si durante este paso el fuego alcanza algún PDI retíralo y colócalo en la zona de PDI perdidos.

Reponer los puntos de interés: Siempre debe haber 3 PDI en el tablero. Lanza los dados para ver dónde debes colocar los nuevos PDI y si estos sufren algún tipo de daño.

La partida termina si el edificio se derrumba, si los jugadores han ganado (rescatando a 7 personas) o si los jugadores han perdido (perdiendo a 4 o más personas)

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

- **Identificar oportunidades**
- > ¿Has sabido dirigir tu estrategia a distintos objetivos a lo largo de la partida?

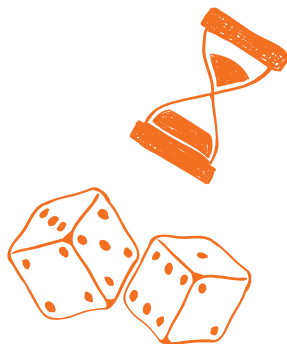


- Existe un modo de juego avanzado. Prueba a jugar con él cuando estés más familiarizado con las reglas.

- Podéis hablar todo lo que queráis durante la partida. Intentad generar una estrategia entre todos los jugadores.

- Cada bombero tiene una habilidad especial.

- Si derribáis muchas paredes, provocaréis que el edificio se venga abajo.



- **Valorar Ideas**

> ¿Crees que teníais un método concreto para establecer estrategias? ¿Ha habido propuestas novedosas y bien razonadas o por el contrario habéis actuado sin criterio?

RECURSOS

- **Involucrar a otros**

> ¿Crees que alguien ha influido en el grupo más que otros? ¿A qué crees que se ha debido?

PASAR A LA ACCIÓN

- **Tomar la iniciativa**

> ¿Crees que has sido un líder en el grupo o que todos habéis tenido el mismo peso a la hora de tomar decisiones?

- **Planificación y gestión**

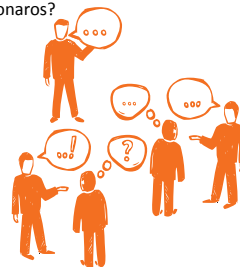
> ¿Vuestra manera de jugar era calculada y ordenada o por el contrario era caótica y frenética?

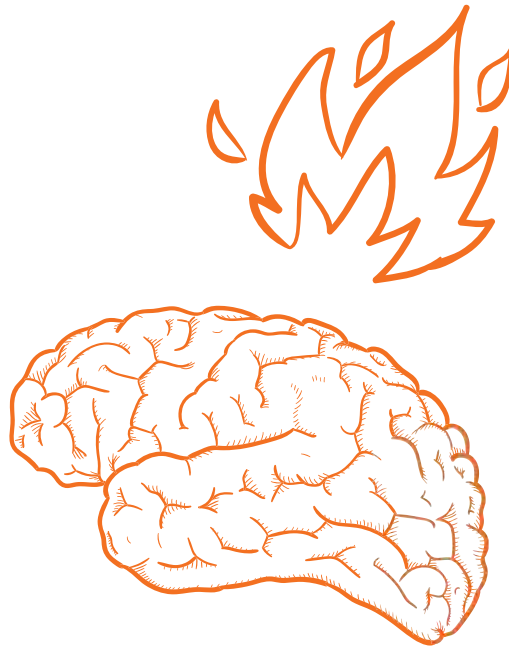
- **Manejar la incertidumbre y riesgo**

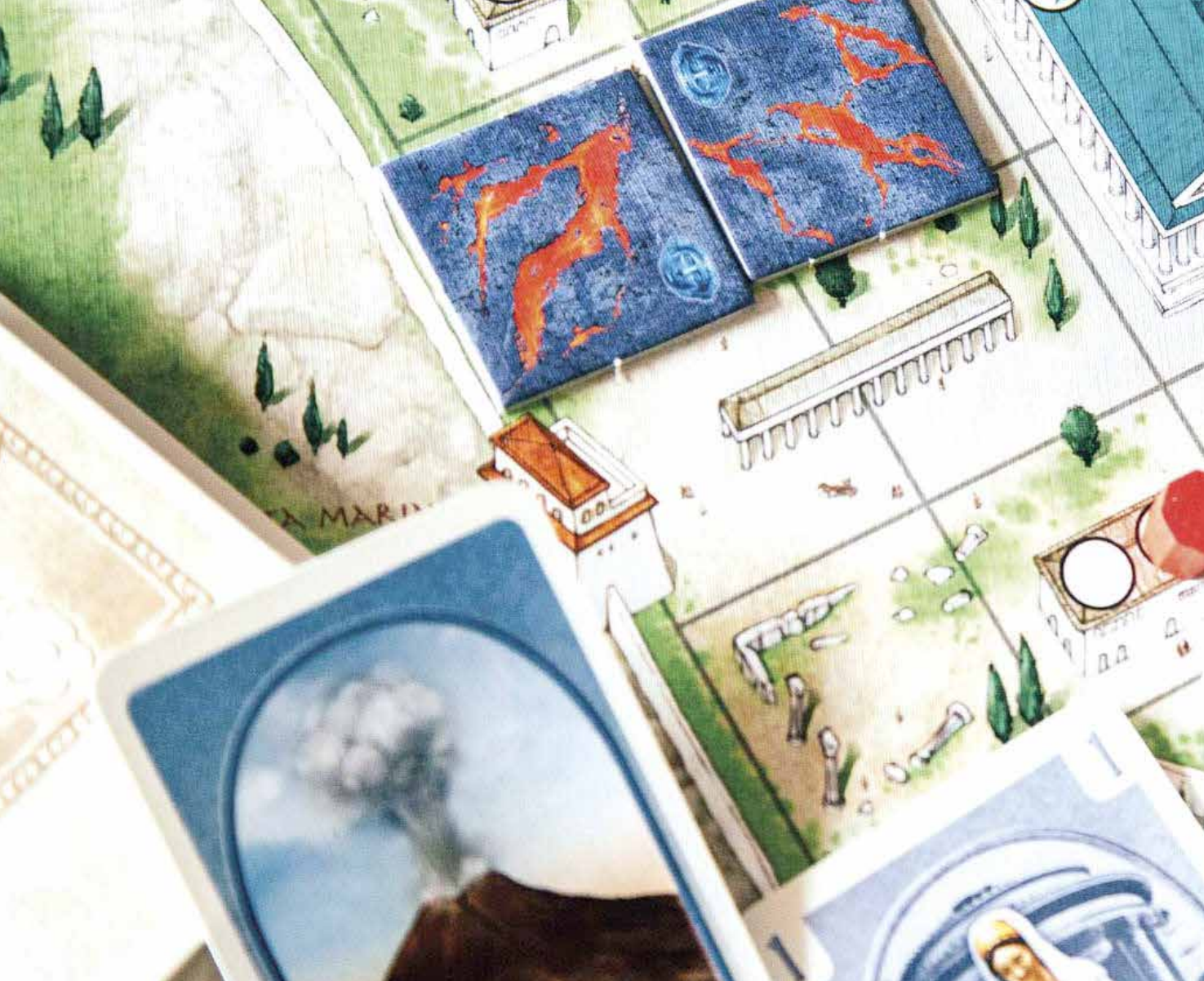
> ¿Cómo has gestionado que tras alcanzar un PDI este estuviera en blanco?

- **Trabajar con otras personas**

> ¿Crees que el ambiente de grupo ha sido el idóneo? ¿Crees que podríais haber mejorado algún aspecto relacionado con vuestra forma de relacionaros?









LA NOCHE QUE CAYÓ POMPEYA

El monte Vesubio ha entrado en erupción y debes escapar de Pompeya antes de que te atrape la lava. Pero recuerda que otras familias lo están intentando y tienes que vigilar tus espaldas.



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 4. Recomendado 4



TIEMPO

45 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

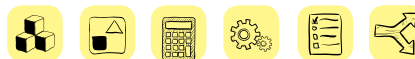
Familiar



MECÁNICAS

Colocación de losetas -
Gestión de mano

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Coloca el tablero en el centro de la mesa.
- Cada jugador recibe habitantes en un color: con 2 o 3 jugadores, cada uno 30 habitantes y con 4 jugadores, cada uno 25 habitantes.
- Antes de empezar a jugar, debes preparar la pila de cartas de la manera que se indica en el reglamento.
- Mezcla las losetas de lava y colócalas dentro de la bolsa de tela
- Cada jugador recibe 1 de las pilas de 4 cartas restantes
- Podéis empezar a jugar

RECUERDA



- Una vez se ha robado la primera carta de erupción, las reglas de colocación de familiares sufren cambios.
- Cuantos mas familiares haya en un edificio, más casillas podrás moverte.

EL JUEGO

El juego dura una serie de turnos determinados por la aparición de las cartas de erupción. Cada turno deberás realizar los siguientes pasos:



Jugar una carta.

Juega una de las cartas de tu mano para colocar familiares en el tablero.

Coloca un familiar.

Coloca un familiar en algunos de los edificios del tablero que te permita tu carta.

Roba una carta.

Si es una carta de familiar tu turno finaliza. Si es una carta del monte Vesubio descártala y roba otra carta y aplica las nuevas reglas del juego en lo relativo a la colocación de familiares.

Cuando robes la segunda carta del monte Vesubio comienza la segunda fase del juego con los siguientes pasos:

Cada jugador coloca una loseta de lava en el tablero hasta que haya 6 losetas sobre él.

Roba una loseta de lava de la bolsa y colócala en el lugar adecuado. A continuación puedes mover 2 de tus familiares un número de casillas igual al número de familiares de cualquier jugador dentro del edificio en el que se encuentre.

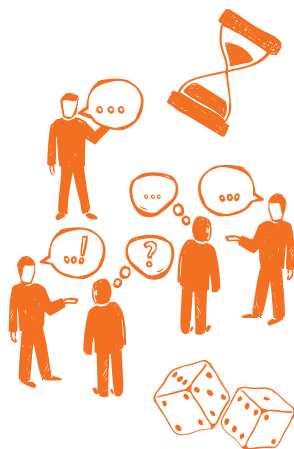
El juego finaliza cuando se haya sacado la última loseta de la bolsa y ese jugador ha finalizado su turno. El jugador con más familiares a salvo es el ganador.



- Si tus familiares se encuentran atrapados entre la lava, se considerará que han muerto.

- Eres libre de seguir el flujo de lava que más te guste siempre que cumpla las reglas de colocación de losetas.

- Busca edificios que estén cerca de las puertas de la ciudad de Pompeya.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar oportunidades

> ¿Has sido capaz de analizar las estrategias de huida de tus compañeros? ¿Lo has tenido en cuenta al colocar las losetas de lava y poder beneficiarte?

● Valorar ideas

> En el caso de que tú o los demás participantes hayáis recibido consejos para colocar losetas de lava, ¿los habéis tenido en cuenta?

RECURSOS

● Movilizar recursos

> ¿Qué habilidades personales crees que has usado? ¿Destacas alguna característica de alguno de los participantes que le haya servido para jugar bien?

● Involucrar a otros

> ¿Has intentado convencer a tus compañeros para que no obstaculizaran tu escapada?

PASAR A LA ACCIÓN

● Planificación y gestión

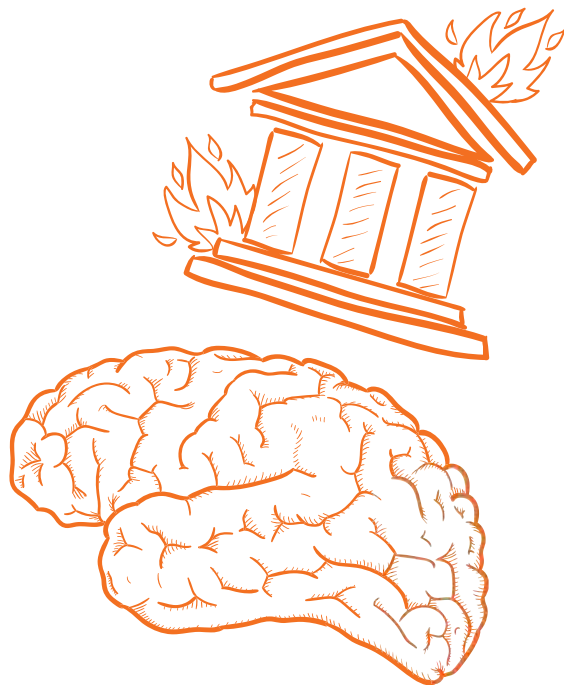
> ¿Qué aspectos has tenido en cuenta al gestionar tus ciudadanos?

● Trabajar con otras personas

> Este es un juego de fastidiar a los demás, a pesar de ello, cuando salías perjudicado, ¿has mantenido el sentido del humor y generado un buen ambiente en el grupo?

● Manejar la incertidumbre y el riesgo

> En muchas ocasiones tus ciudadanos han sido arrojados al volcán ¿cómo has gestionado que tus compañeros obstaculizaran tu juego?, ¿te ha costado tomar decisiones en los movimientos de escape?



LÍMITE DE
LA LOCURA



CIUDAD



16-18

15o17



PIÑOS ALBINOS

arios pingüinos ciegos, y era
ue el temor que les inspiraba
se acercaba era tan grande
i resultaba inexplicable.



CIUDAD



Curación



7-11



3-4



9



BOOK



LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA

Tus compañeros y tú deberéis subir a las montañas de la locura y sufrir sus consecuencias. ¿Seréis capaces de recoger todas las reliquias y escapar sin perder la cabeza?



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 5. Recomendado de 4 a 5



TIEMPO

60 - 90 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

Party



MECÁNICAS

Cooperativo -
Gestión de mano

HABILIDADES COGNITIVAS



ABC



HABILIDADES SOCIALES

BAJO

MEDIO

ALTO

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES

1. Identificar oportunidades

2. Creatividad

3. Visión

4. Valorar ideas

5. Pensamiento ético y sostenible

RECURSOS

6. Autoconocimiento y confianza

7. Motivación y Perseverancia

8. Movilizar recursos

9. Educ. Financiera y Económica

10. Involucrar a otros

PASAR A LA ACCIÓN

11. Tomar la iniciativa

12. Planificación y gestión

13. Manejar incertidumbre y riesgo

14. Trabajar con otras personas

15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Colocad el tablero en el centro de la mesa y elegid una hoja de personaje.
- Colocad al azar las Losetas de Encuentro en los espacios correspondientes, boca abajo.
- Formad los mazos de Cartas de Herida, Cartas de Material Arcano y Cartas de Reliquia.
- Robad tantas Cartas de Herida como jugadores haya, y ponedlas boca arriba en la zona de descarte de material.
- Formad los mazos de Cartas de Locura por nivel, barajad y colocad boca abajo.
- Repartid a cada jugador sus Cartas de Material: 5 si son 3 jugadores, 4 si son 4 y 3 si son 5.
- Elegid un líder. Poned el Avión y el Trineo con 6 Fichas de Liderazgo delante de él.
- El líder reparte Cartas de Locura entre los jugadores: ninguna si son 3 jugadores, 1 de Nivel 1 a cada uno excepto así mismo si son 4, y 1 de Nivel 1 a cada uno si son 5..

EL JUEGO



El juego dura una serie indeterminadas de rondas en las que cada turno consta de 5 fases:

1.MOVIMIENTO

El líder mueve el avión a un espacio adyacente y coge la loseta de encuentro si la hubiera.

2.ENCUENTROS

Se gira el reloj de arena y el grupo dialoga para decidir cómo reunir los materiales indicados en el desafío.

3.RESOLUCIÓN

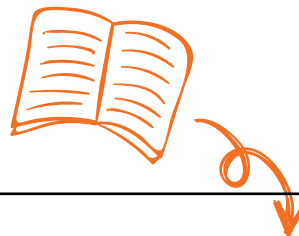
Si el valor total de las cartas del tipo de material requerido es igual al valor de desafío requerido (o está en el intervalo requerido), el desafío es un éxito. Si se supera al menos uno de los desafíos de la loseta, ganáis la recompensa indicada. Por cada desafío fracasado, el líder elige una consecuencia de las tres disponibles.

4.ROBO DE CARTAS

Los jugadores roban cartas de material hasta que cada uno tenga 5 si son 3 jugadores, 4 si son 4 y 3 si son 5, o no queden más cartas.

5.DESCANSO (opcional)

Si el avión está en la tercera loseta de huida, la expedición huye y la partida termina. De lo contrario, el líder pasa a ser el jugador de la izquierda del líder actual.



RECUERDA

- No podéis hablar de vuestras cartas mientras el reloj de arena no esté activo.
- Si se agota el mazo de robo habéis perdido la partida. Descansar es muy importante.
- Si devolvéis a la caja todas las fichas de Liderazgo habréis perdido.
- Cuanto más ascendas en la montaña, los requisitos son más complicados de ver.
- Cuando juguéis la primera carta en el trineo deberéis estar en silencio hasta el final del turno.
- En ocasiones os tendréis que mover por la habitación como consecuencia de vuestra locura. Jugad en una habitación con bastante espacio.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

• Identificar oportunidades

> ¿En tu papel de líder has sabido identificar las mejores opciones? ¿Has visto qué participantes podían proveer con mayor rendimiento el éxito de la misión?

• Creatividad

> En las dificultades de comunicación que establece el juego, ¿has sido capaz de desenvolverte con tu locura de una forma creativa que te permitiera una buena comunicación con el resto de participantes?

RECURSOS

• Autoconocimiento y confianza en sí mismo

> ¿Crees que has sabido comunicarte adecuadamente para que los demás entendieran tu mensaje?

• Involucrar a otros

> ¿Habéis generado un trabajo cooperativo entre todos o por el contrario el juego lo han liderado unos pocos?

• Tomar la iniciativa

> ¿Ha habido diferencias significativas en el rol de cada participante? Además de la figura de líder, ¿crees que alguno de los participantes ha ejercido un papel esencial para llevar a cabo las misiones?

PASAR A LA ACCIÓN

• Planificación y gestión

> ¿Has conseguido una forma de comunicar con el resto del equipo de forma ordenada y rápida? O por el contrario ¿ha habido una comunicación ineficaz que ha impedido realizar la misión?



• **Manejar la incertidumbre y el riesgo**

> En este juego hay que tomar muchas decisiones en poco tiempo y la comunicación se entorpece con las cartas de locura. ¿Cómo te has sentido al ver que tus compañeros no entendían lo que querías decirles? ¿Has establecido alguna estrategia para que pudieran entenderte?

• **Trabajar con otras personas**

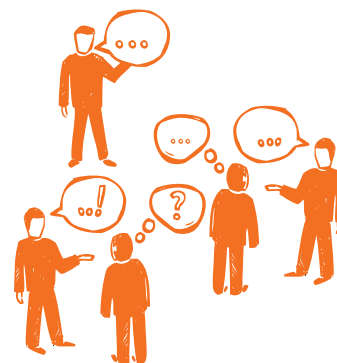
> ¿Has tenido en cuenta a todos los participantes o te has centrado en algunos de ellos?

> ¿Cómo has reaccionado ante la ineficaz operatividad de algunos de los participantes?

> ¿Cómo lo habéis gestionado para mejorar la comunicación?

• **Aprender de la experiencia**

> Tras finalizar la partida, ¿has podido darte cuenta de cómo mejorar tus estrategias de cara a futuras partidas?





PANDEMIC

EXPANSIÓN EN EL LABORATORIO



PANDEMIA

El mundo está siendo asolado por 4 peligrosas enfermedades; tú y tu equipo tenéis la misión de salvarlo. Viaja por distintas ciudades, investiga y acaba con ellas antes de que sea tarde.



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 5. Recomendado 4



TIEMPO

45 minutos



TIPO DE JUEGO

Cohete



CATEGORÍA

Eurogame



MECÁNICAS

Cooperativo - Sistemas de puntos de acción - Gestión de mano

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

COMPETENCIA EMPRENDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



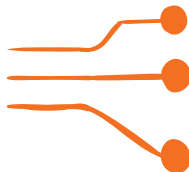
Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Coloca un centro de investigación en la ciudad de Atlanta.
- Coloca el marcador de brotes y el de infección en sus posiciones iniciales.
- Roba 9 cartas del mazo de infección y coloca 3 cubos de enfermedad de su color correspondiente en las 3 primeras ciudades robadas, 2 cubos en las 3 siguientes y un único cubo en las 3 últimas.
- Reparte un personaje al azar a cada jugador junto a su peón y colócalos en Atlanta.
- Baraja el resto de cartas y reparte a cada jugador 4/3/2 cartas si son 2/3/4 jugadores.
- Prepara el mazo de juego dependiendo de la dificultad con la que quieras jugar.
- El jugador que tenga en su mano la ciudad más poblada será el jugador inicial.



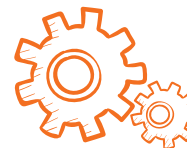
EL JUEGO

El juego dura una serie de rondas divididas en 3 fases:

Fase 1: Realizar acciones.

Puedes realizar hasta 4 acciones (repitiendo si quieres) de entre las siguientes:

- a) Viajar por tierra o mar
- b) Vuelo directo
- c) Vuelo chárter
- d) Puente aéreo
- e) Construir un centro de investigación
- f) Tratar enfermedad
- g) Compartir información
- h) Descubrir una cura



Fase 2: Robar 2 cartas.

Al robar cartas pueden ocurrir dos situaciones:

La carta es una carta de Epidemia:

- 1) Propagar: +1 el marcador de infección.
- 2) Infectar: coger la carta de debajo de la pila e infectarla con 3 cubos. Descartar carta.
- 3) Intensificar: barajar descartes de infectadas y ponerlos encima de la pila

Es una carta de evento o de ciudad:

Añádela a tu mano. Tienes un límite de mano de 7 cartas al final de tu turno. Deberás descartar el excedente o jugar cartas de evento en ese momento.



RECUERDA

- El límite de cartas en la mano es de 7 al finalizar tu turno.
- Vigila bien los cubos de enfermedad. Si se acaban habréis perdido.
- Cada personaje tiene su propia habilidad especial. Buscad la manera de combinarlas con las demás.
- Para poder hallar una cura hace falta un centro de investigación. Intentad que estén repartidos por todo el tablero.
- Es importante que os posicionéis bien en el tablero.
- Hablad todo lo que podáis entre vosotros para crear estrategias y planes. Las cartas no son secretas y cuanta más información compartáis mejor será el resultado obtenido.



Fase 3: Infectar ciudades.

Roba tantas cartas del mazo de infección como indique el marcador de infección y añade un cubo de enfermedad a esa ciudad. Si en la ciudad ya hay 3 cubos no añadidas el 4. En lugar de eso añade un cubo de esa enfermedad en todas las ciudades adyacentes y haz avanzar el marcador de brotes.

El juego finaliza cuando se acaba el mazo de cartas, se agotan los cubos de alguna enfermedad o el marcador de brotes alcanza el último espacio de su track. Si alguna de estas tres cosas ocurre, habréis perdido la partida. Sin embargo, si en algún momento conseguís descubrir la cura para las cuatro enfermedades, habréis ganado.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar oportunidades

> ¿Has sabido adaptarte a los constantes cambios que surgían en el tablero para optimizar así tus puntos de acción? ¿Has identificado la oportunidad de acción de los diferentes personajes?

● Valorar Ideas

> ¿Cuál ha sido vuestro método utilizado para elaborar las estrategias que habéis seguido durante el juego? Esta tarea, ¿os ha resultado complicada?

RECURSOS

● Movilizar recursos

> ¿Qué habilidades personales has utilizado durante el juego?

● Involucrar a otros

> ¿Has sido capaz de implicar a tus compañeros en tu plan de acción? ¿Quién es el participante que ha sido capaz de cohesionar al grupo para mejorar en la toma de decisiones?



PASAR A LA ACCIÓN

● **Tomar la iniciativa**

> ¿Crees que has sido un líder en el grupo?

> ¿Has escuchado a tus compañeros o tenías claras tus ideas y pensabas que eran las mejores?

● **Planificación y gestión**

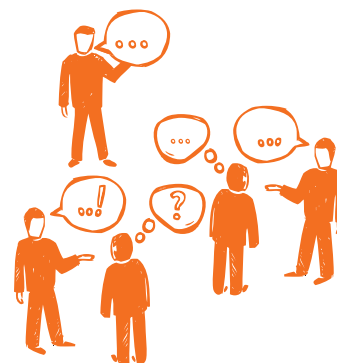
> ¿Habéis establecidos objetivos mientras jugabais o vuestra manera de actuar era más espontánea?

● **Manejar la incertidumbre y riesgo**

> ¿Has sentido dudas sobre qué decisiones tomar y las consecuencias de éstas?

● **Trabajar con otras personas**

> ¿Te has sentido escuchado por tus compañeros o te has dejado guiar por sus ideas con el fin de evitar un conflicto entre vosotros?







BETWEEN TWO CITIES

Construye dos ciudades a la vez junto a tus compañeros y gana jugosos puntos de victoria.
¡Pero cuidado! Solo puntuarás tu ciudad menos poderosa, así que intenta equilibrarlas o será tu perdición.



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 7. Recomendado de 5 -7



TIEMPO

20 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

Familiar



MECÁNICAS

Colocación de losetas -
Set Collection - Gestión de mano -
Cooperativo

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Determina el orden en el que os sentaréis mediante una de las cartas del juego.
- Baraja las losetas dobles y colócalas boca abajo formando una pila al lado del tablero de puntuación.
- Coloca la caja en medio de la mesa con todas las losetas de edificaciones dentro y boca abajo. Barájalas dentro de la caja.
- Reparte 7 losetas individuales a cada jugador.

RECUERDA

- Las losetas deben estar siempre orientadas hacia los jugadores.
- La parte de negociación y discusión es la más importante del juego.
- Intenta mantener un equilibrio de puntuación entre tus dos ciudades si quieres tener posibilidades de ganar.



EL JUEGO

La partida dura tres rondas, cada una con una manera distinta de juego.



Ronda 1.

Roba 7 losetas de edificación para formar tu mano y sigue estos pasos:

- Elegir:** Elige de forma secreta dos losetas y deja las restantes boca abajo, cerca de la ciudad de tu izquierda.
- Revelar:** Todos los jugadores revelan de forma simultánea las losetas elegidas.
- Colocar:** Discute de manera abierta con tus dos compañeros qué combinación de losetas es la más adecuada para vuestra ciudad en común y colócalas en ellas. Recuerda que todas las losetas deben tener la misma orientación.
- Repite:** Si hay losetas cerca de la ciudad de tu derecha, coge esas losetas y elige, revela y coloca de nuevo. Cuando solo quede una loseta a tu derecha, descártala y empieza la ronda 2.

Ronda 2.

Roba 3 losetas de edificación dobles para formar tu mano y sigue los mismos pasos que durante la Ronda 1.

Ronda 3.

Sigue los mismos pasos de la Ronda 1 pero esta vez coloca las losetas sobrantes a tu derecha y coge las de tu izquierda al terminar la ronda.

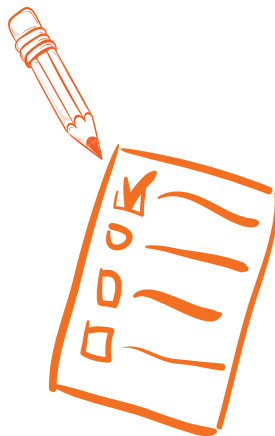
Cuando la Ronda 3 acabe, es hora de puntuar tus ciudades. Sigue las indicaciones en la hoja de ayuda para calcular cuántos puntos tiene cada ciudad. De tus dos ciudades solo



- Las losetas deben encajar en una cuadrícula de 4x4.

- Tras la primera, el resto de losetas deben colocarse adyacentes a otras losetas.

- Una vez colocada, una loseta no puede moverse.



puntuarás aquella que tenga menos puntos de victoria. El dueño o dueños del indicador más alto en el track de puntuación se alzarán con la victoria.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

• Valorar Ideas

> ¿Escuchabas las conversaciones de los otros jugadores con el fin de conocer sus estrategias?

RECURSOS

• Autoconocimiento y confianza en sí mismo

> ¿Te has dejado llevar por las opiniones de los demás?

> ¿Crees que alguno de tus compañeros no se ha preocupado por escuchar tus opiniones?

• Movilizar recursos

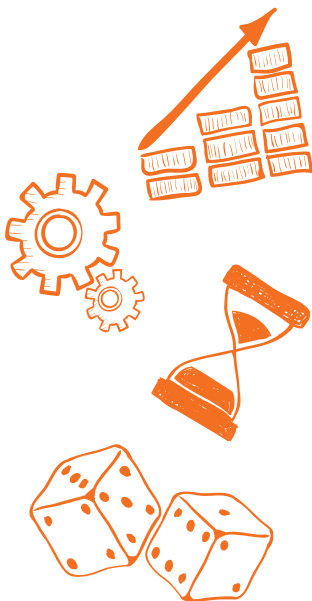
> ¿Elegir las losetas cada turno te ha resultado complicado?

> ¿Qué habilidades personales has utilizado durante el juego?

• Involucrar a otros

> ¿Te ha sido difícil conversar con tus compañeros? ¿Si es así, por qué motivo?

> ¿Has podido convencer a tus compañeros para que mostraran más interés por la construcción de vuestra ciudad?



PASAR A LA ACCIÓN

● Planificación y gestión

> ¿Has intentado que a tus compañeros les llegasen buenas losetas o lo has evitado por si las usaban con otros jugadores?

● Trabajar con otras personas

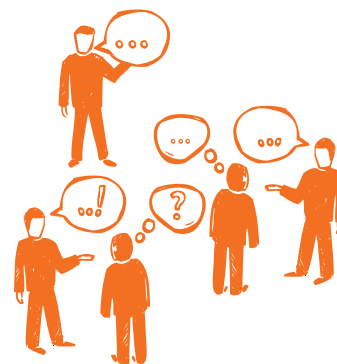
> Durante las conversaciones con tus compañeros ¿crees que has sido lo suficientemente persuasivo?

> ¿Llevabas la estrategia preestablecida y se la comunicabas a tus compañeros o escuchabas sus propuestas y debatíais el plan entre vosotros?

> ¿Escuchabas las conversaciones de los otros jugadores con el fin de conocer sus estrategias?

● Aprender de la experiencia

> ¿Crees que los resultados de la partida han sido en parte por ti, por tu compañero o por una combinación de ambos?



TERRAFORMING MARS

WALDO GAMES

TERRAFORMING MARS





TERRAFORMING MARS

Debes hacer de Marte un planeta habitable y convertirte en la empresa con más presencia del planeta rojo, pero para ello deberás gestionar muy bien los recursos del planeta y vigilar a las otras empresas.



NÚMERO DE JUGADORES

De 1 a 5. Recomendado 4



TIEMPO

120 minutos



TIPO DE JUEGO

Cohete



CATEGORÍA

Eurogame



MECÁNICAS

Colocación de losetas -
Set Collection - Gestión de mano -
Gestión de recursos

HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

COMPETENCIA EMPREDEDORA ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

PREPARACIÓN

- Coloca el tablero al centro de la mesa junto con las 9 losetas de océano apiladas sobre él. Coloca el resto de las losetas a un lado.
- Coloca los marcadores de oxígeno y temperatura en sus valores iniciales.
- Coloca el marcador de generación en la casilla 1 del marcador de VT.
- Forma las reservas de recursos.
- Elige si jugarás al modo básico o avanzado y selecciona las cartas de proyectos correspondientes para ese modo. A continuación baraja el mazo creado.
- Cada jugador recibe las piezas de su color y coloca su marcador de puntuación en 20 VT.

RECUERDA

- Ganas 3M al colocar losetas adyacentes a océanos.
- Al final de la partida muchas de tus cartas jugadas te proporcionarán puntos.



EL JUEGO

El juego dura una serie de rondas llamadas “Generaciones”. Cada generación consta de 4 fases:

Fase 1: Orden de turno.

Pasa el marcador de jugador inicial al jugador de tu derecha.



Fase 2: Investigación.

Cada jugador roba 4 cartas y decide cual quedarse a un coste de 3M por carta. Las cartas no deseadas, se descartan.

Fase 3: Acciones.

Cada jugador puede hacer entre 1 y 2 acciones. Puedes decidir pasar, pero no volverás a realizar acciones durante esta generación. Pueden repetirse las acciones. Las acciones disponibles son:

- Jugar una carta de la mano
- Usar un proyecto estándar
- Reclamar un hito
- Financiar una recompensa
- Usar la acción de una carta azul
- Convertir plantas en vegetación
- Convertir calor en temperatura



Fase 4: Producción.

Todos los jugadores producen sus recursos correspondientes en función a la posición de los marcadores de sus tableros individuales.

El juego finaliza cuando los valores de temperatura, oxígeno y océanos alcanza el máximo permitido. El jugador con más VT será el ganador.



- Recoger las recompensas asociadas a la zona donde coloques tus loquetas.
- Es importante que las ciudades estén adyacentes a bosques.
- No hay límite de cartas en mano.
- Para poder jugar cartas deben de poder cumplirse todos sus requisitos.
- Hay varias modalidades de juego. Prueba a jugar con ellas para ver cuál te gusta más.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar Oportunidades

> ¿Has sido capaz de modificar tus planes al observar los cambios que se producían en el tablero para obtener más beneficios de los que ya tenías planeados?

> ¿Te ha sido fácil adaptarte a esos cambios?

● Pensamiento ético responsable

> ¿Te ha servido el juego para tomar conciencia de la importancia de los recursos naturales y la necesidad de un equilibrio?

> ¿Has llegado a alguna conclusión sobre un sistema sostenible?

RECURSOS

● Autoconocimiento y confianza en sí mismo

> ¿Crees que has podido ralentizar el ritmo de juego debido a tu forma de jugar?

> ¿Te ha resultado difícil la comprensión de todo el conjunto de reglas?

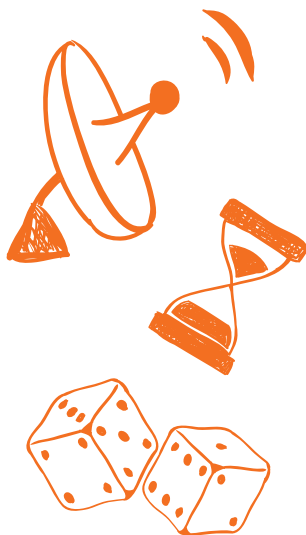
● Movilizar recursos

> ¿Has elegido las cartas con un criterio definido y teniendo en cuenta el tipo de recursos que podías desarrollar?

● Educación financiera y económica

> ¿Has sabido equilibrar adecuadamente tus recursos o por el contrario no has podido ejecutar algunas de las acciones por falta de mega créditos?

> ¿Has planificado bien el efecto de cartas combinadas para potenciar su beneficio?



PASAR A LA ACCIÓN

● Aprender de la experiencia

> Tras finalizar la partida, ¿has podido darte cuenta de cómo mejorar tus estrategias de cara a futuras partidas?

> ¿La forma de planificar de otros participantes te ha servido de guía para aprender?

> ¿Te ha servido el juego para adquirir conocimientos respecto al equilibrio?

● Planificación y gestión

> ¿Has comprado cartas que en principio no veías útiles con la previsión de un futuro plan?

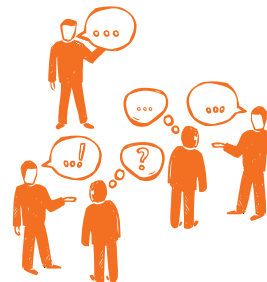
> ¿Te has visto en algún momento de la partida sin los recursos necesarios para ejecutar tus planes?

> ¿A qué crees que se ha debido?

● Manejar la incertidumbre y el riesgo

> En este juego hay que tomar muchas decisiones en poco tiempo

> ¿Te has sentido abrumado por la cantidad de componentes y recursos que tienes que tener en cuenta antes de decidir tus acciones?



6.8. FICHAS DE EVALUACIÓN





HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



FAST WORDS



HABILIDADES ENTRECOMP CREATIVIDAD - MOVILIZAR RECURSOS

CREATIVIDAD

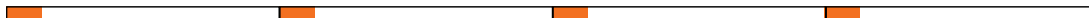
¿En qué medida los participantes han tenido respuestas novedosas y creativas?



¿En qué medida crees que los participantes han manejado la incertidumbre a lo largo de la partida?



¿Has observado mayor fluencia y rapidez conforme avanzaba la partida?



INVOLUCRAR A OTROS

¿Ha habido algún desequilibrio entre los participantes que haya impedido participar activamente a alguno de ellos?



¿Has apreciado diferencias significativas entre los participantes?



APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?





ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



ABLUXXEN



HABILIDADES ENTRECOMP

VALORAR IDEAS - MANEJAR INCERTIDUMBRE - INVOLUCRAR A OTROS - TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS

VALORAR IDEAS

¿En qué medida los participantes han valorado las cartas jugadas de los demás participantes?



MANEJAR LA INCERTIDUMBRE

¿En qué medida han persistido los jugadores menos aventajados para alcanzar la victoria?



INVOLUCRAR A OTROS

¿Algún participante intentaba perjudicar a otro participante reiteradamente sin que fuera la mejor jugada o sin que fuera el jugador mejor aventajado?



TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS

¿Ha habido algún jugador que se demoraba mucho en la toma de decisiones? ¿Cuál ha sido la actitud del resto de participantes?



APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?





ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



DRAGONES Y GALLINAS



HABILIDADES ENTRECOMP

MOVILIZAR RECURSOS - MOTIVACION Y PERSEVERANCIA - AUTOCONOCIMIENTO Y CONFIANZA - PENSAMIENTO ÉTICO SOSTENIBLE

MOVILIZAR RECURSOS

¿En qué medida han sabido gestionar y resolver los conflictos, por ejemplo al indicar a la vez el tesoro más abundante?



MOTIVACIÓN Y PERSEVERANCIA

¿En qué medida han persistido los jugadores con mayor dificultad en encontrar los tesoros?



AUTOCONOCIMIENTO Y CONFIANZA

¿Se han dado cuenta los participantes que tras varias partidas, son capaces de discriminar mejor y desenvolverse con mayor desenvoltura?



¿En qué medida has podido apreciar que iban adquiriendo los participantes mayor fluidez y rapidez de respuesta?



PENSAMIENTO ÉTICO Y SOSTENIBLE

¿Has observado si los jugadores más aventajados ofrecían alguna oportunidad a los demás participantes para que también cogieran tesoros?



El jugador que debía entregar tesoros al dragón, ¿ha realizado la acción con honradez? ¿Los demás participantes supervisaban la entrega o confiaban en su integridad como jugador?





APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



KARUBA JUEGO DE CARTAS



HABILIDADES ENTRECOMP

**MOVILIZAR RECURSOS - PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN - APRENDER DE LA EXPERIENCIA -
MOTIVACIÓN Y PERSEVERANCIA**

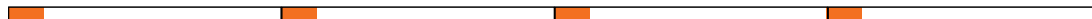
MOVILIZAR RECURSOS

¿En qué medida han sabido gestionar sus cartas y conseguir el mayor número de puntos de victoria posibles?



PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

¿En qué medida los jugadores han sabido generar nuevas estrategias que les hicieran mejorar partida a partida?



APRENDER DE LA EXPERIENCIA

¿Se han dado cuenta los participantes de los fallos cometidos durante la partida y han intentado mejorarlos?

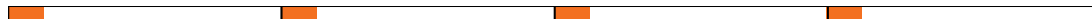


¿Has percibido si los jugadores realizan más rápido las elecciones de sus cartas y la colocación de éstas a medida que juegan varias veces al juego?



MOTIVACIÓN Y PERSEVERANCIA

¿En qué medida los participantes se han visto motivados a medida que formaban su matriz de cartas?



¿Has percibido si los jugadores observaban las matrices de los demás? Los jugadores observados ¿cómo han reaccionado?





APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



**HABILIDADES TRABAJADAS
DURANTE EL JUEGO**



FAST FOOD FEAR



HABILIDADES ENTRECOMP

TOMAR LA INICIATIVA - TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS - MANEJAR LA INCERTIDUMBRE Y RIESGO

TOMAR LA INICIATIVA

¿En qué medida han demostrado los participantes habilidades de liderazgo?



TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS

¿En qué medida han sabido organizarse y adquirir un papel activo y equitativo dentro del grupo?



MANEJAR LA INCERTIDUMBRE Y RIESGO

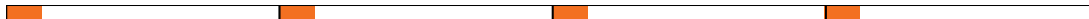
Ante la presión del tiempo y las dificultades en la comunicación, ¿han sido capaces los participantes de gestionar el tiempo y mantener la calma entre ellos?



¿Ha habido mayor liderazgo por parte de alguno de los participantes? ¿Alguno de los participantes no ha tomado suficiente iniciativa y se ha dejado llevar por las decisiones de los demás?



¿El trabajo en equipo ha sido eficaz y se han conseguido suministrar todas las demandas?





APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



**HABILIDADES TRABAJADAS
DURANTE EL JUEGO**



JUNK ART



HABILIDADES ENTRECOMP

**CREATIVIDAD - PENSAMIENTO ÉTICO SOSTENIBLE - MANEJAR LA INCERTIDUMBRE Y RIESGO -
APRENDER DE LA EXPERIENCIA**

CREATIVIDAD

¿Ha sorprendido la forma de colocar las piezas de algunos de los jugadores?



¿Antes o después del juego, los participantes han usado las piezas para construir o realizar formas conjuntamente?



PENSAMIENTO ÉTICO SOSTENIBLE

¿Se ha establecido en el debate alguna propuesta interesante sobre el uso que se le puede dar a objetos de basura?



MANEJAR LA INCERTIDUMBRE Y RIESGO

¿En qué medida los jugadores han mostrado templanza cuando han visto que su figura se caía reiteradamente?



APRENDER DE LA EXPERIENCIA

A medida que van realizando el tour ¿se percibe mayor destreza y precisión en la colocación de las piezas?





APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



PURRRLOCK HOLMES



HABILIDADES ENTRECOMP

PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN - IDENTIFICAR OPORTUNIDADES - MANEJAR LA INCERTIDUMBRE

PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

¿En qué medida los participantes han utilizado una estrategia concreta para descubrir el contenido de sus cartas?



El orden de las fichas de pista es importante en el juego, ¿crees que los jugadores lo han tenido en cuenta en sus turnos para decidirse a deducir su carta o para recabar más información para deducir en futuros turnos y conseguir así más puntos?



IDENTIFICAR OPORTUNIDADES

¿Los participantes han tenido en cuenta las cartas jugadas por sus contrincantes para ayudarse de esa información a la hora de deducir sus cartas?



MANEJAR LA INCERTIDUMBRE

¿En qué medida los jugadores han sabido gestionar su frustración al no averiguar qué carta tenían asignada?



APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?





ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



QUEST STORIES



HABILIDADES ENTRECOMP

CREATIVIDAD - PENSAMIENTO ÉTICO - INVOLUCRAR A OTROS

CREATIVIDAD

¿En qué medida los participantes han utilizado elementos distintos al nombre del personaje de las cartas que tenían en la mano como pueden ser el trasfondo, las imágenes, etc.?



¿Cuál ha sido el grado de complejidad de las historias expuestas durante la partida?



PENSAMIENTO ÉTICO

Cuando los jugadores actuaban como taberneros ¿han repartido objetivamente las monedas de cada ronda?



¿Crees que los taberneros se han dejado guiar más por una estrategia competitiva a la hora de repartir las monedas? ¿Esto ha generado malestar o conflictos entre los jugadores?



INVOLUCRAR A OTROS

¿En qué medida los jugadores han sabido defenderse y convencer al tabernero de su historia cuándo otros jugadores intentaban desmontarla?



A la hora de desmontar o criticar las historias de los demás, ¿se ha hecho de manera educada y respetuosa o crees que algunos jugadores no han sabido llevar a cabo esta tarea de manera correcta?





APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



TIMEBOMB



HABILIDADES ENTRECOMP

AUTOCONOCIMIENTO Y CONFIANZA - INVOLUCRAR A OTROS - TOMAR LA INICIATIVA

AUTOCONOCIMIENTO Y CONFIANZA

¿En qué medida los participantes han adquirido confianza en sus habilidades dialécticas y de convicción?



INVOLUCRAR A OTROS

¿Han percibido los participantes la importancia de involucrar a otros para conseguir sus objetivos?



TOMAR LA INICIATIVA

Es probable que algunos de los participantes hayan tenido un papel más destacado durante la partida, ¿en qué medida ha sido percibido por el resto? ¿En las sucesivas partidas, los menos participativos han intentado ejercer también influencia en el grupo?



APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?





ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



IMHOTEP



HABILIDADES ENTRECOMP

IDENTIFICAR OPORTUNIDADES - VISIÓN - EDUCACIÓN FINANCIERA Y ECONÓMICA - PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

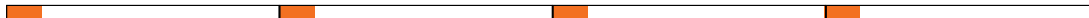
IDENTIFICAR OPORTUNIDADES

¿En qué medida los participantes han estado atentos para ver las oportunidades que ofrecían las acciones de los otros jugadores?



VISIÓN

¿Han sabido anticiparte a las acciones de los demás jugadores para intentar bloquear sus objetivo?



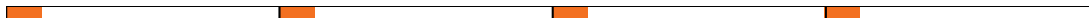
EDUCACIÓN FINANCIERA Y ECONÓMICA

¿Han sabido los participantes distribuir y planificar las acciones de modo que obtuvieran mayor beneficio?



PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

¿En qué medida los jugadores han establecido un plan de acción y una planificación?



Imhotep es un juego en el que los jugadores pueden aprender a planificar y tomar decisiones para mejorar el rendimiento, pero éste siempre viene condicionado por las acciones de los demás jugadores y las cartas de mercado que se consiguen, ¿has visto una evolución conforme se ha jugado varias veces?





APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



CARCASSONNE



HABILIDADES ENTRECOMP

INVOLUCRAR A OTROS - PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN - APRENDER DE LA EXPERIENCIA

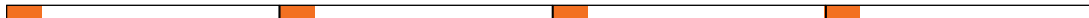
INVOLUCRAR A OTROS

¿En qué medida los jugadores se han dejado convencer por la opinión de sus compañeros a la hora de colocar las losetas?



PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

¿En qué medida los participantes han jugado con una planificación y estrategia razonada?

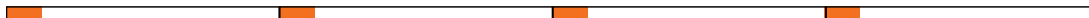


APRENDER DE LA EXPERIENCIA

¿La observación de las jugadas de los demás participantes servía a los demás como aprendizaje y mejor gestión de las losetas y colocación de *meebles*?



¿Han tenido presente los participantes desde el inicio del juego las puntuaciones que obtendrían al finalizar la partida?



¿Han establecido alianzas algunos de los participantes? Si es así, ¿cómo han actuado los demás jugadores?



APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?





ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



IMAGINE



HABILIDADES ENTRECOMP

CREATIVIDAD - MOTIVACIÓN Y PERSEVERANCIA

CREATIVIDAD

¿A lo largo del juego los jugadores se han mostrado creativos tanto en la configuración de figuras y producción de ideas como en sus respuestas?



MOTIVACIÓN Y PERSEVERANCIA

Ante la dificultad en adivinar algunos de los conceptos, ¿han tenido los participantes una actitud de búsqueda de alternativas y perseverancia?



¿Crees que ha habido empatía e intuición por parte de los participantes?



En el caso de que algunos de los participantes ya se conocieran, ¿ha resultado para ellos más fácil desenvolverse en el juego?

¿A qué crees que es debido?



APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?





ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



CATÁN



HABILIDADES ENTRECOMP

IDENTIFICAR OPORTUNIDADES - INVOLUCRAR A OTROS - PENSAMIENTO ÉTICO SOSTENIBLE

IDENTIFICAR OPORTUNIDADES

¿Los participantes han sabido readaptar su objetivos conforme evolucionaba el juego?

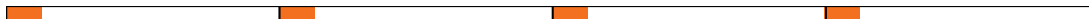


¿En qué medida han estado alerta de los objetivos marcados por los otros participantes?



INVOLUCRAR A OTROS

¿Se han dejado los participantes influenciar por los demás jugadores en la toma de decisiones?



SENTIDO ÉTICO SOSTENIBLE

¿En qué medida consideras que se ha competido limpiamente?



¿Ha habido algún conflicto entre participantes al robar continuamente a un jugador concreto? En ese caso, ¿alguno de los participantes ha facilitado la buena avenencia?



Al poner el ladrón en la propiedad de un jugador ¿has podido apreciar diferentes actitudes y forma de enfrentarse a la frustración?

¿has intervenido ante esos conflictos?



¿Alguno de los participantes ha liderado el juego influenciando en la toma de decisiones de los demás participantes? ¿Han sido conscientes de ello a lo largo de la partida? Si es así, ¿cómo han reaccionado?





APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



OSOPARK



HABILIDADES ENTRECOMP

MOTIVACIÓN Y PERSEVERANCIA - MOVILIZAR RECURSOS - PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

MOTIVACIÓN Y PERSEVERANCIA

¿En qué medida los jugadores han sabido reorganizar su modo de juego al verse agotados los tipos de loseta que necesitaban para su estrategia?



MOVILIZAR RECURSOS

¿En qué medida los jugadores han conseguido optimizar y rentabilizar sus losetas?



PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

¿Los jugadores han mostrado poseer una estrategia clara a lo largo del juego?



¿Crees que los jugadores han tenido en cuenta los parques de los demás jugadores con la idea de interferir en sus estrategias?



Si habéis jugado con la versión avanzada del juego que incluye los objetivos especiales ¿crees que los jugadores han estado atentos a éstos o por el contrario han pasado desapercibidos?



¿Has percibido una mala gestión de losetas? Como por ejemplo tener una gran cantidad de losetas que no podían ser colocadas en el parque o un parque sin apenas puntos de victoria, etc.





APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



RESCATE



HABILIDADES ENTRECOMP

TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS - TOMAR LA INICIATIVA - PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS

¿En qué medida se ha mantenido una correcta interacción entre los participantes?

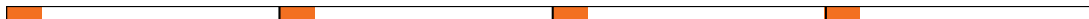


¿Se han establecido unas pautas grupales para el correcto desarrollo del juego?



TOMAR LA INICIATIVA

¿En qué medida crees que ha habido una participación equitativa dentro del grupo de jugadores?



¿Ha existido una figura de líder que dirigía el juego, la estrategia y los turnos de los demás?



PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

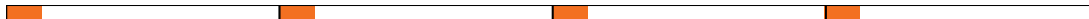
¿Crees que los jugadores han sabido optimizar sus puntos de acción y las habilidades especiales de sus personajes?



¿En qué medida los jugadores han expuesto claramente el tener un objetivo principal y buscar su consecución?



¿Ha existido algún conflicto con la aparición de la figura de un líder? ¿Han conseguido resolverlo?





APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



LA NOCHE QUE CAYÓ POMPEYA



HABILIDADES ENTRECOMP

IDENTIFICAR OPORTUNIDADES - INVOLUCRAR A OTROS - PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

IDENTIFICAR OPORTUNIDADES

¿En qué medida crees que los jugadores han sabido aprovechar los cambios en el tablero para utilizarlos en su favor?



INVOLUCRAR A OTROS

¿Has observado que los participantes hayan creado alianzas durante el juego para no interferir en las estrategias de los demás?



PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

¿Crees que los jugadores han logrado optimizar sus puntos de movimiento y las losetas de lava para conseguir la victoria?



¿Crees que los participantes han usado más las losetas de lava para atacar a otros jugadores o para construirse una vía de escape adecuada?



En el juego hay un nivel alto de interacción entre los jugadores ¿crees que esto ha provocado rencillas entre ellos o que por el contrario se lo han tomado como una manera más de divertirse?





APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA



HABILIDADES ENTRECOMP

AUTOCONOCIMIENTO - MANEJAR LA INCERTIDUMBRE - TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS

AUTOCONOCIMIENTO

¿Crees los jugadores se han visto cohibidos a la hora de realizar sus locuras?



¿Los jugadores han sabido adaptarse al ritmo frenético de cada turno?



MANEJAR LA INCERTIDUMBRE

¿En qué medida los jugadores han intentado generar estrategias para poder compaginar su locura con una correcta ejecución del turno?



TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS

¿En qué medida los jugadores han sabido comunicarse entre ellos de manera idónea?



¿Los jugadores se han culpado los unos a los otros si ese turno no se conseguían los objetivos?



¿Han sido capaz de superar esas diferencias o de cambiar su modo de actuar?





APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



PANDEMIA



HABILIDADES ENTRECOMP

VISIÓN - VALORAR IDEAS - MOVILIZAR RECURSOS - APRENDER DE LA EXPERIENCIA

VISIÓN

¿En qué medida los jugadores han sido capaces de tener una visión de conjunto y anticipar las consecuencias?



¿Cómo equipo, han sido capaces de valorar las ideas expuestas y ver la oportunidad de cada una de ellas?



TOMAR LA INICIATIVA

¿Ha mostrado el equipo capacidad para tomar iniciativa y solucionar los problemas conjuntamente?



MOVILIZAR RECURSOS

¿Se han rentabilizado los recursos y habilidades que ofrece cada uno de los personajes para mejorar las oportunidades de juego?



La importancia de éste juego es saber consensuar y colaborar para resolver los problemas de forma rápida y eficaz, ¿ha habido una participación activa o por el contrario ha habido algún participante que lideraba y tomaba las decisiones? En dicho caso, ¿ha servido a los demás para aprender de la experiencia?





APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



BETWEEN TWO CITIES



HABILIDADES ENTRECOMP

INVOLUCRAR A OTROS - PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN - TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS

INVOLUCRAR A OTROS

¿En qué medida los jugadores han interactuado entre sí para generar estrategias



¿En qué medida los jugadores han intentado influir en las decisiones de sus compañeros para obtener un beneficio propio?



PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

¿Crees que los jugadores han sido capaces de gestionar de manera correcta sus dos estrategias de construcción?



La meta del juego es lograr un equilibrio entre las dos ciudades que construimos pero ¿crees que los jugadores han sido capaces de llevar a cabo esta tarea o por el contrario se han dejado influir por sus compañeros sin tener en cuenta ese aspecto?



TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS

¿Crees que la interacción de los jugadores con sus dos compañeros a la hora de construir sus ciudades, ha sido adecuada?



¿Crees que algunos jugadores han interactuado más con algunos compañeros que con otros?



¿Esto ha llevado a que algunos jugadores expusiesen su disconformidad?





APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.



Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



HABILIDADES TRABAJADAS DURANTE EL JUEGO



TERRAFORMING MARS

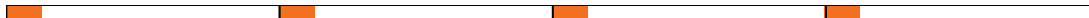


HABILIDADES ENTRECOMP

VISIÓN - EVALUAR IDEAS - PENSAMIENTO ÉTICO - EDUCACIÓN FINANCIERA -

VISIÓN

¿En qué medida crees que los participantes han sido capaces de usar su visión para tomar decisiones estratégicas?



EVALUAR IDEAS

¿Han sido capaces los jugadores de evaluar las estrategias de otros compañeros para mejorar su plan de acción?



PENSAMIENTO ÉTICO

¿En qué medida crees que los participantes han percibido la necesidad de mantener un ecosistema limpio y sostenible?



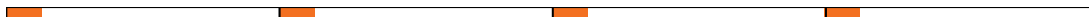
El trasfondo de Terraforming Mars nos muestra una Tierra devastada y la necesidad de colonizar el planeta rojo para sobrevivir.

¿Esta temática ha generado debate durante el juego?



EDUCACIÓN FINANCIERA

¿Crees que los jugadores han realizado una gestión eficiente de sus recursos económicos de manera que han podido prosperar a lo largo del juego?



En Terraforming Mars hay una gran cantidad de recursos que se utilizan para generar beneficios al planeta o para prosperar como compañía colonizadora ¿crees que los jugadores les han dado más importancia a ciertos recursos? ¿Cuáles? ¿A qué crees que se ha debido?



TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS

¿En qué medida los jugadores han entendido que el compartir los mismos objetivos en ciertos momentos de la partida les supondrá una ventaja en el futuro?



APRENDIZAJES

¿En qué medida crees que los participantes han evolucionado su juego a lo largo de la partida?



ACTITUD DURANTE EL JUEGO

Juego limpio.



Comprensión de las reglas y respeto de las mismas.



Respeto de los turnos de los compañeros.



Compañerismo.



Distinción de las fronteras que existen dentro del juego.



Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.



Uso de técnicas de diálogo y consenso.



Defensa de sus propias opiniones.



Valoración crítica de las opiniones de los demás.



Participación con entusiasmo.

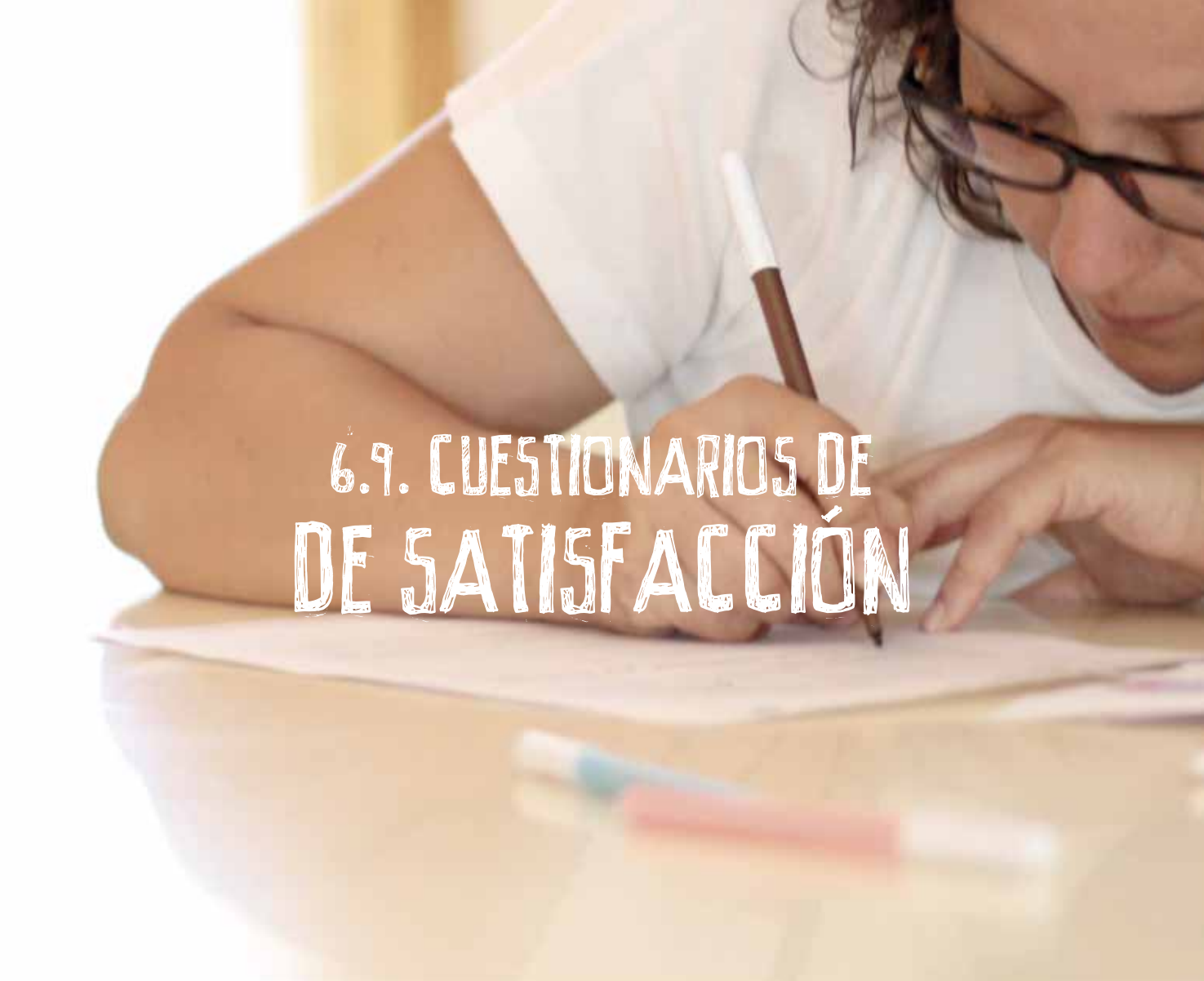


Barra de progreso Valora de 1 a 4



IDEAS Aspectos donde fijar tu atención para responder a las preguntas que se plantean



A close-up photograph of a person with dark hair and glasses, wearing a white shirt, sitting at a desk and writing on a piece of paper with a brown pen. The person's face is partially visible on the right side of the frame, looking down at the paper. The background is softly blurred, showing a light-colored wall and a wooden desk. The text '6.9. CUESTIONARIOS DE DE SATISFACCIÓN' is overlaid in the center of the image in a white, hand-drawn, chalk-like font.

6.9. CUESTIONARIOS DE DE SATISFACCIÓN

CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN PARTICIPANTES

☹️ NO

TAL VEZ

SÍ ☺️



MAL



REGULAR



NORMAL



BIEN



MUY BIEN



EXCELENTE

JUEGO

HE JUGADO A _____

EL JUEGO ME HA PARECIDO ☐

GRUPO: ACTITUD LÚDICA

EL GRUPO DE JUEGO HA SIDO ☐

LA ANIMACIÓN Y DIVERSIÓN ☐

DINAMIZADOR

HA CONECTADO CON EL GRUPO ☐

HA EXPLICADO EL JUEGO ☐

HA SABIDO DINAMIZAR ☐

FASE DE DEBATE

EL DEBATE ME HA PARECIDO ☐

INDÍCANOS LA REFLEXIÓN O ASPECTO APRENDIDO _____

¿REPETIRÍAS LA EXPERIENCIA? ☐

TU OPINIÓN
ES IMPORTANTE.
NOS AYUDA
A MEJORAR

CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN DINAMIZADORES



NO

TAL VEZ



SÍ



MAL



REGULAR



NORMAL



BIEN



MUY BIEN



EXCELENTE

JUEGO

HE JUGADO A _____

EL JUEGO ME HA PARECIDO

☐

GRUPO: ACTITUD LÚDICA

EL GRUPO DE PARTICIPANTES HA SIDO

☐

PIENSO QUE SE LO HAN PASADO

☐

MI FUNCIÓN DINAMIZADORA HA SIDO

☐

FASE DE DEBATE

EL DEBATE ME HA PARECIDO

☐

INDÍCANOS LA REFLEXIÓN O ASPECTO APRENDIDO _____

GUÍA

OPINO QUE LA GUÍA ES DE UTILIDAD PARA ADQUIRIR COMPETENCIA EMPRENDEDORA

☐

¿RECOMENDARÍAS ESTA GUÍA?

☐




7. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

- Bisquerra, R. y Pérez, N. (2007). **Las competencias emocionales**. *Educación XXI*, 10, 61-82.
- Boletín Oficial del Estado (2015). **Orden ECD/65/2015, de 21 de enero**, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Recuperado el día 20 de marzo de 2018 en <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2015-738>
- Csikszentmihalyi, M. (1998). **Finding flow: The Psychology of engagement With everyday Life (Cómo descubrir el flujo: La psicología del compromiso con la vida diaria)**. Basic Books.
- Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). **El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas**. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6 (2). Consultado el 25 de marzo de 2018 en: <http://redie.uabc.mx/vol6no2/contenido-extremera.html>.
- Huizinga, J. & Imaz, E. (2000). **Homo ludens**. Madrid: Alianza Editorial Emece.
- Mayer, J. D., Salovey, P., & Caruso, D. R. (2004). **Emotional intelligence: Theory, findings, and implications**. *Psychological Inquiry*, 15, 197-215.
- Mora, F. (2013). **Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama**. Madrid: Alianza Editorial, S.A.

- Pavía, Russo, Santanera y Trpin (1994). **Juegos que Vienen de Antes, incorporando el patio a la pedagogía. Capítulo: Poder jugar... aspectos de una negociación cotidiana.** *Humanitas. Bs. As.*
- Perkins, D. (2016). **Educación para un mundo cambiante. ¿Qué necesitan realmente los alumnos para el futuro.** *Ediciones SM.*
- Portellano, J. A. y García, J. (2014). **Neuropsicología de la atención, las funciones ejecutivas y la memoria.** *Madrid: Síntesis.*
- Marcos, M. y García, S. (2011). **Mediación del aprendizaje.** *Contribuciones de Feurstein y de Vygotsky*
- Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2016). **EntreComp: The Entrepreneur-ship Competence Framework.** *Luxembourg: Publication Office of the European Union; EUR 27939 EN; doi:10.2791/593884*
- Instituto de la Juventud de Extremadura (2017). **Juega y crece I . Los juegos de mesa como recurso en el desarrollo de habilidades.** *Primera edición. Instituto de la Juventud de Extremadura.*
- DESECO (2005). **La definición y selección de competencias clave.** Resumen ejecutivo. Rescatado en: <http://deseco.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadList.94248.DownloadFile.tmp/2005.dscexecutivesummary.sp.pdf>

JUEGA Y

CRECE



JUEGA Y CRECE (2)

JUNTA DE EXTREMADURA