



1-4



8+



20'

## DATOS GENERALES

Autor: Juan Carlos Ruiz

Ilustrador: Jonathan Cañamero

Componentes: Cartas

Mecánicas: Serious Games

## DESCRIPCIÓN

Acompaña al joven Bob el explorador en sus aventuras, identificando palabras. Deberás emplear objetos como linterna, mochila, cantimplora,... (verbo, sustantivo, adjetivo) adecuados para explorar cada lugar. Descubre los lugares más asombrosos!!!

## DESARROLLO DE HABILIDADES

- **Cognitivas:** La atención, razonamiento, asociación de conceptos y acontecimientos.
- **Psicomotor:** Motricidad fina, colocación espacial.
- **Afectivas:** Interacción con los jugadores. Juego en grupo. Respeto de reglas de juego y turnos, tolerancia a la frustración, diversión.

## CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia conciencia y expresiones culturales:** A nivel cultural es un juego muy rico debido a que la temática ayuda. Conocerán diferentes lugares del mundo (maravillas del mundo) y diferentes curiosidades culturales.
- **Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Indagación al desarrollo de estrategias mentales para alcanzar la victoria y colocar la secuencia correcta en función a las operaciones.
- **Competencia para aprender a aprender:** Reflexión en procesos de la manipulación de las cartas, colocación de los objetos y comprensión de reglas de juego, teniendo en cuenta los distintos niveles de dificultad.
- **Competencia comunicación lingüística:** Promovemos riqueza de intercambios comunicativos entre los jugadores, desarrollo de historia del juego y vocabulario adecuado a la edad. Comprensión lectora. Trabajamos aspectos gramaticales tales como: sustantivo, adjetivo, determinante y verbo.
- **Competencia matemática y ciencia y tecnología:** Razonamiento y resolución de problemas matemáticos sencillos con operaciones básicas en 2 niveles de dificultad. Además, las distintas estaciones del año, el clima o las distintas formas de relieve.
- **Competencia social y cívica:** Razonamiento, conteo y numeración.

## ORIENTACIÓN Y APLICACIÓN EN EL AULA

Nos encontramos con un juego educativo destinado a la resolución de actividades gramaticales para 2° y 3° ciclo de Primaria (+8 años) donde lo importante es conocer, aprender y diferenciar los tipos de palabras gramaticales que se dan, a través de una secuencia de objetos de explorador.

Juego especial para trabajar en el aula, en casa o en cualquier entorno lúdico-educativo que se presente.

Podemos trabajar desde el área:

- De Matemáticas: Trabajamos el conteo y numeración básica.
- De Lengua: trabajamos la lectura comprensiva. Los jugadores tendrán tanto que leer como escuchar el relato y entenderlo. Colocar su secuencia de objetos en función a los tipos de palabras gramaticales que se proponen. Expresión y comprensión oral.
- De ciencias: Trabajamos muchos lugares importantes del mundo, curiosidades relacionadas con la ciencia y exploración. Trabajamos las máquinas simples y complejas.
- Ed. Física: podemos trabajar el juego en vivo, con diferentes roles y colocación. Elaborando un juego en gigante, trabajando por grupos y llegando a conclusiones comunes para resolver los relatos.
- Ed. Artística: ¿Qué tal si creamos y decoramos nuestras propias cartas de exploración? La creatividad entra en escena.

Corresponde a un serious game diseñado a conciencia para refuerzo y ampliación del área del lenguaje para trabajar diversos aspectos gramaticales.

Puede ser jugado en solitario, por grupos o individualmente.

