







## ¡NO LO DIGAS!

-  **Edad:** +6
-  **Nivel educativo:** Ciclos de primaria y secundaria.
-  **Nº Jugadores:** +4 jugadores
-  **Tiempo:** +-15 Min

### Competencias clave:

- > **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** Podemos trabajar esta competencia a la hora de puntuar en el juego. Ya que, dependiendo del nivel de dificultad, sumaremos una u otra puntuación o tendremos que restar si nos equivocamos de palabra.
- > **Competencia en comunicación lingüística:** Puesto que es un juego con un componente verbal muy marcado, trabajamos continuamente esta competencia, ya que tendremos que buscar antónimos o sinónimos para que el resto de las personas averigüen la palabra, emplear categorías semánticas, emplear correctamente la gramática y la construcción de frases para poder dar el mayor número de pistas posibles y averiguarlo cuanto antes.
- > **Conciencia y expresiones culturales:** Muchas de las palabras que vamos a ver y, de hecho, muchas de sus pistas, están asociadas a expresiones culturales y al conocimiento de estas.
- > **Aprender a aprender** Dado que se trata de un juego con una mecánica que requiere dar una respuesta y esta puede ser correcta o incorrecta, tenemos la posibilidad de aprender de nuestros errores. Tras decir las palabras o cuando se acabe el tiempo, podemos ver cuáles son las opciones correctas y qué no entendíamos de lo que nos estaban intentando explicar. Eso nos ayuda a mejorar en nuestra comunicación.
- > **Competencias sociales y cívicas** Como cualquier juego, ¡No lo digas! nos pone en una situación social y, en este caso, además, por equipos, por lo que nos obligará a comunicarnos con otras personas. También a respetarnos, a respetar los tiempos, las normas, los turnos, etcétera.

### Áreas Curriculares:

- > **Lengua castellana y literatura:** como hemos indicado, tenemos que comunicarnos y, además, al ser un juego por equipos, se va a trabajar especialmente en Educación Primaria:
  - **Comunicación oral:** hablar y escuchar. Tenemos que entendernos: hablarnos claramente y escuchar lo que decimos. Debemos tratar de tener un discurso lo más coherente y ordenado posible, así como desarrollar estrategias y normas para el intercambio comunicativo.
  - **Comunicación escrita: leer.** Las tarjetas hay que leerlas para comprobar qué palabra debemos describir y cuáles no debemos decir.
- > **Matemáticas** para la puntuación del juego deberemos tener en cuenta cuántas de cada color hemos conseguido, multiplicar por la puntuación, sumarlas y luego restarles todas las erróneas. Por tanto, trabajaremos los siguientes bloques de esta área:
  - **Procesos, métodos y actitudes en matemáticas** tenemos que hacer uso de números y operaciones en contextos cotidianos.
  - **Números**, puesto que vamos a realizar operaciones matemáticas (cálculo mental) y hemos de conocer los números ordinales.
- > **Valores sociales y cívicos:** ya que se trata de un juego por equipos, hemos de cooperar y comunicarnos cívicamente.
  - **La identidad y la dignidad de la persona**
  - **La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales,**
  - **La convivencia y los valores sociales,**

### HABILIDADES COGNITIVAS:

- > • **Visopercepción:** en ¡No lo digas! deberemos poner en marcha esta habilidad ya que tenemos que leer las diferentes palabras que tienen que tratar de adivinar las demás personas y la palabra estímulo. También el hecho de que las palabras vengan en diferentes colores para indicar los niveles de dificultad implica que seamos capaces de diferenciarlos.
- > • **Atención:** es un juego que requiere que mantengamos la atención durante toda la partida, para poder escuchar la información que nos está dando la persona y tratar de adivinarla. Debemos de ser capaces de inhibir información irrelevante para la actividad.
- > • **Memoria semántica:** ¡No lo digas! es un juego en el que tenemos que poner en funcionamiento nuestro conocimiento previo sobre los conceptos que pueden surgir en el transcurso de la partida. Tendremos que tratar de asociar lo que describe la persona que da las pistas con nuestro conocimiento previo para tratar de adivinarlo.

### > FUNCIONES EJECUTIVAS:

- > • **Memoria de trabajo:** tenemos que recordar lo que va diciendo la persona que da las pistas y tratar de dejar en este almacén la información que vamos extrayendo de los almacenes de memoria a largo plazo.
- > • **Razonamiento:** para poder dar una respuesta adecuada, debemos deducir y razonar si las palabras que tenemos en nuestro almacén léxico cumplen las características de la pista que nos están dando.
- > • **Flexibilidad cognitiva:** empleamos esta habilidad porque al principio de la explicación de la palabra a averiguar habrá muchas que concuerden con esa definición, pero a medida que haya más pistas, cada vez habrá menos opciones y tendremos que poder ir variando nuestras opciones.
- > • **Lenguaje:** una de las habilidades más trabajadas en este juego, ya que, al ser por equipos, tendremos que ser capaces de comunicarnos con las demás personas de nuestro equipo. Trabajaremos la comprensión, ya que tenemos que ser capaces de entender las definiciones que nos vayan dando, la expresión, ya que tendremos que ser capaces de transmitir un mensaje para que las demás personas nos entiendan. La persona que da las pistas tendrá que emplear la comprensión escrita, puesto que tiene que leer la palabra objetivo y saber qué palabras no puede decir.

### HABILIDADES SOCIALES:

- > • **Aceptación de normas:** para jugar a ¡No lo digas! tendremos que aprender a aceptar las normas del juego. Las normas son iguales para todas las personas que están jugando. No se pueden cambiar de manera unilateral y no se debe hacer trampas.
- > • **Tiempos de espera:** tendremos que esperar a que las personas del otro equipo terminen su turno, y no podemos dar las respuestas cuando no nos corresponde. Tampoco se puede presionar al otro equipo para que termine antes su turno.
- > • **Cohesión grupal:** en este tipo de juegos en el que se juega por equipos, se fomenta la cohesión grupal, ya que entre todas las personas que lo componen se trata de alcanzar una meta común y tanto en el caso de que haya una victoria o una derrota se ha hecho entre varias personas. También se hace cohesión grupal con el otro equipo, puesto que se tienen vivencias en común.
- > • **Escucha activa:** puesto que es un juego en el que prima la comunicación, deberemos mantener una escucha activa del resto de las personas que componen nuestro equipo, porque quizás las respuestas que den ellas, sean las correctas.
- > • **Cooperación:** puesto que es un juego por equipos, la cooperación entre las personas que lo conforman tiene que ser lo máxima posible, ya que solo se podrá conseguir la victoria si todas ellas colaboran y van hacia el mismo objetivo. Nadie debería tratar de destacar, sino que todos están al mismo nivel.

## HABILIDADES EMOCIONALES:

- > **Tolerancia a la frustración:** puesto que podemos ver que el otro equipo va mejor que nosotros o que no conseguimos averiguar la palabra objetivo, debemos ser capaces de tolerar esa frustración para poder seguir jugando en condiciones óptimas, y más si cabe puesto que estamos trabajando en equipo con otras personas y esto puede perjudicar a todas.
- > **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** en el transcurso del juego pueden surgir en otras personas o en nosotras mismas diversos estados emocionales, como por ejemplo la alegría si vemos que vamos acertando muchas palabras, la tristeza si no conseguimos dar con la palabra que tenemos que adivinar o enfado si se comete alguna injusticia mientras jugamos. Aprenderemos a gestionar estas emociones para que sean acordes a la situación y también podremos ver cómo las manejan las otras personas y aprender de cómo lo hacen.

## Nivel Educativo:

**Educación primaria:** El juego ¡No lo digas! puede servir para trabajar en todos los cursos de Primaria, en el área de Lengua y Literatura, aspectos como el singular, plural, género, morfología, sinónimos, antónimos, etc.

**Educación secundaria:** Podríamos seguir empleando este juego en clases de secundaria, pero ya no tanto enfocado a Lengua sino para trabajar la cohesión grupal. Sería útil a nivel transversal, pudiendo emplearse en Tutorías, por ejemplo.

