

HURRICOUNT



-  **Edad:** +8
-  **Nivel educativo:** A partir de 2do y 3er Ciclo de primaria
-  **Nº Jugadores:** 2 a 5 jugadores
-  **Tiempo:** 10-15 Min

Competencias clave:

- > **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** Con el juego Hurricount ponemos en marcha esta competencia puesto que vamos a tener que hacer sumas trabajando el cálculo mental y comprender los símbolos de mayor, menor o igual.
- > **Competencia en comunicación lingüística,** Aunque en este juego no sea estrictamente necesario hablar, opera la lectura interna de la carta (en lenguaje matemático) y las auto-instrucciones para comprobar que el resultado es correcto. Además, siempre que se justifique posteriormente que hemos acertado (o fallado), estaremos trabajando el lenguaje oral (escucha y comprensión).
- > **Aprender a aprender** En este juego, una ronda tras otra nos vamos corrigiendo y vamos aprendiendo estrategias. Por ejemplo, cuando un valor es cero (es decir, cuando no hay animales de un tipo) sabemos que será inferior al otro si hay al menos uno. Poco a poco iremos aprendiendo estos trucos para dar respuestas más eficientes.
- > **Competencias sociales y cívicas** Como todo juego de mesa, en Hurricount tenemos que poner en marcha la capacidad de socialización de las personas que están trabajando. Tendrán que comunicarse de forma adecuada y constructiva, incluso aunque alguien gane y el resto pierdan, ya que el objetivo es poder seguir jugando hasta que termine la partida

Áreas Curriculares:

- > **Lengua castellana y literatura:** Hurricount es un juego en el que es interesante justificar por qué hemos acertado o fallado, por lo que trabajamos en Educación Primaria
 - **Comunicación oral:** hablar y escuchar. Entre otros aspectos de este bloque, nuestro discurso debe ser coherente y ordenado, hemos de comprender y expresar mensajes verbales.
- > **Matemáticas:** conforme sacamos una tarjeta, vamos sumando y calculando si cumplimos o no los requisitos de la carta. Para ello, estaremos trabajando este área:
 - **Procesos, métodos y actitudes en matemáticas,** teniendo que comunicar de forma razonada el proceso de resolución de problemas, además de comprender el enunciado en el mismo.
 - **Números,** puesto que tenemos que ser capaces de realizar operaciones matemáticas (mediante el cálculo mental rápido) y conocer los números ordinales, ordenar de mayor a menor, conocer los signos de desigualdad, etcétera.
- > **Valores sociales y cívicos:** En todos los juegos tenemos la posibilidad de trabajar de una forma u otra los valores sociales y cívicos. En este caso, con Hurricount, trabajamos:
 - **La identidad y la dignidad de la persona,** tenemos que actuar de forma respetable.
 - **La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales.**
 - **La convivencia y los valores sociales.**

HABILIDADES COGNITIVAS:

- > **Coordinación óculo-manual:** puesto que tenemos que ir sacando las cartas de nuestro mazo en un montón, debemos poner la carta a la que le estamos dando la vuelta encima del que ya tenemos hecho, lo cual requiere de esta habilidad. También la pondremos en marcha cuando tengamos que tocar la carta de operación si se cumple lo que dice.
- > **Visopercepción:** en las cartas aparecen 3 animales diferentes y los tenemos que diferenciar. Además, las cartas pueden contener diferente cantidad de animales, por lo que tendremos que ver cuántos vienen en cada carta. Y tenemos que saber qué es lo que dice la carta de operación.
- > **Atención:** quizás en los juegos de velocidad, esta habilidad tiene más peso, puesto que requiere que durante todo el tiempo estemos manteniendo la atención por si en algún momento se cumple la condición que nos dice la carta objetivo en juego.
- > **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
 - > **Memoria de trabajo:** tendremos que ir manteniendo en nuestra memoria de trabajo la condición de la carta objetivo e ir manejando los números de los animales que van saliendo a la vez, lo que requiere de esta habilidad.
 - > **Velocidad de procesamiento:** cuanto menos tiempo tardemos en procesar toda la información que hay encima de la mesa para ver si se cumple la condición de la carta objetivo y dar una respuesta, tendremos más probabilidades de ganar.
 - > **Flexibilidad cognitiva:** puede que tengamos claro qué es lo que faltaría para poder cumplir el objetivo, pero quizás, en el transcurso de que las demás personas vayan sacando cartas, esto se vaya modificando y tengamos que ir manejando nueva información
 - > **Control inhibitorio:** como las cartas tienen diferente cantidad de animales, puede que al ver el mismo que necesitamos para cumplir la condición aparezca, pero antes de dar una respuesta solo por verlo, debemos inhibirla para primero comprobar cuántos animales hay y si cumple ese criterio, ya que, de lo contrario, tendremos una penalización.
 - > **Razonamiento:** la carta objetivo nos da una condición que hay que cumplir, para ello deberemos realizar un razonamiento para comprender qué es lo que nos pide, si es mayor, menor o igual. Debemos razonar si las cartas que hay sobre la mesa de todas las personas cumplen ese objetivo
- > **Lenguaje:** en este caso, será un lenguaje escrito, ya que todas las personas que estamos jugando debemos leer cuál es la condición que nos indica la carta que estará en juego esa ronda. En el caso de que alguna de las personas tenga alguna dificultad y se lea en voz alta, se pondrá en marcha la comprensión oral.

HABILIDADES SOCIALES:

- > **Aceptación de normas:** debemos comprender que las normas se aplican a todas las personas por igual y respetarlo.
 - > **Cohesión grupal:** en los juegos de mesa se genera un clima de cohesión grupal, a pesar de que no sea un juego cooperativo, ya que al estar jugando al mismo juego y estar disfrutando genera un clima de confianza y de sentimiento de pertenencia al grupo.
-

HABILIDADES EMOCIONALES:

- > **Tolerancia a la frustración:** al ser un juego de velocidad, puede generar frustración el hecho de que otras personas puedan ser más rápidas que nosotras. También la generaría el hecho de que al equivocarnos, tengamos que deshacernos de una de nuestras cartas. Debemos aprender a lidiar con este tipo de circunstancias en el transcurso de la partida.
- > **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** mientras jugamos, las personas podemos sentir diferentes emociones, como por ejemplo alegría, enfado, satisfacción, orgullo. Debemos aprender a gestionar nuestras propias emociones para que estén acordes a la situación. También el hecho de verlas y reconocerlas en las demás personas jugadoras y de cómo las gestionan ellas puede ayudarnos a aprender sobre ellas.

Nivel Educativo:

Educación primaria: para trabajar en el 2º y 3er ciclo de Primaria las relaciones lógicas y la representación numérica, así como la lectura de enunciados de los problemas que representan las cartas.

