







CATOWL

-  **Edad:** +4
-  **Nivel educativo:** A partir de 1er 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 Catowl, como hemos indicado, ponemos en marcha, sin duda, conceptos con base matemática y conocimientos relativos a ello restas, sumas, cálculo mental, conceptos de mayor y menor, etcétera
- > **Conciencia y expresiones culturales** Por el hecho de estar jugando a un juego de mesa, ya estamos valorando un elemento cultural como son este tipo de productos, Además, ayuda a valorar con sensibilidad y sentido estético los elementos que aparecen en la caja colores vistosos, formas, etcétera, Por último, la referencia a Halloween es también una referencia cultural, como lo relativo a las brujas, con todo lo que ello implica.
- > **Aprender a aprender** El juego Catowl requiere de utilizar estrategias para conseguir dar mejores respuestas más rápidas y acertadas Esas estrategias se pueden explicar e ir aplicando, y también se pueden ir aprendiendo e incorporando con dicho aprendizaje Ello les ayudará también a transferir ese conocimiento a otros campos o materias
- > **Competencias sociales y cívicas** En este juego, que además implica interacción inmediata porque siempre gana alguien en cada ronda, existen muchas oportunidades de trabajar las competencias sociales y cívicas Comprender y aceptar la derrota, comunicarse adecuadamente, mostrar tolerancia, etcétera

Áreas Curriculares:

- > **Matemáticas:** Catowl trabajamos el área de Matemáticas.
 - > **Primaria**
 - **Procesos, métodos y actitudes en matemáticas,** ya que tienen que comprender el enunciado (en este caso, la "petición" de los dados) en la resolución de problemas.
 - **Números,** ya que tenemos que ser capaces de realizar operaciones matemáticas constantemente de sumas y/o restas (cálculo mental) y conocer los números ordinales (del 1 al 7).
 - > **Infantil:**
 - **Medio físico: elementos, relaciones y medida,** con la percepción de semejanzas y diferencias, diferenciar atributos, comparación cuantitativa, relaciones de igualdad y desigualdad, etc.
- > **Valores sociales y cívicos:** Muy importante y algo a trabajar en los juegos competitivos, porque estamos trabajando varios aspectos de esta área
 - **La identidad y la dignidad de la persona,** expresando sus propias emociones y también actuando de forma respetable.
 - **La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales,** dado que tenemos que expresar de forma respetuosa y con lenguaje positivo lo que queramos decir al resto.
 - **La convivencia y los valores sociales,** ya que aceptamos y aplicamos el concepto de norma y entendemos lo que significa

HABILIDADES COGNITIVAS:

- > **Coordinación óculo-manual:** De forma muy explícita, en este juego es necesario realizar una coordinación ojo-mano para conseguir coger el tótem que queremos coger.
- > **Psicomotricidad fina:** Cada vez que volteamos una carta es importante hacerlo con precisión y se pone en marcha la psicomotricidad fina, ya que tenemos que hacer pinza para hacerlo. También al lanzar los dados es algo que se trabaja, como al agarrar fuertemente el tótem.
- > **Visopercepción:** Muy importante en Catowl, con cada dado que lanzamos o cada carta que volteamos, así como usando los tótems, tenemos que discriminar muy bien cantidad, formas, tramas y colores.
- > **Atención:** Del mismo modo, la identificación de los distintos patrones tenemos que hacerla poniendo la máxima atención posible al juego, ya que nos implicará obviar el resto de los estímulos que no sean relevantes
- > **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
 - > **Memoria de trabajo:** Para poder dar una respuesta (decir un número, un atributo o coger un tótem), es necesario evaluar la información y trabajar con ella en la memoria de trabajo, donde calcularemos cuál es la respuesta apropiada.
 - > **Velocidad de procesamiento:** En el modo de juego ¡Sé el primero! entra en juego la velocidad de procesamiento, ya que será la primera persona que coja el tótem correctamente quien gane el punto (la carta).
 - > **Control inhibitorio:** En el juego "¡Sé el primero!", debemos tener especialmente un control sobre nuestras acciones y no dar la primera respuesta que se nos pase por la cabeza, ya que, de hacerlo así, tendremos que pagar una penalización. En el resto de los juegos también tenemos que esperar a tener la certeza sobre la respuesta.
 - > **Razonamiento:** Se trata de un razonamiento lógico matemático el que hacemos con este Catowl. Hemos de dar con la respuesta correcta en base a una premisa, haciendo las operaciones lógicas correspondientes.
- > **Memoria visual:** En varios de estos juegos tenemos un componente de memoria en el que tenemos que retener cuántos elementos hay con distintos atributos.

HABILIDADES SOCIALES:

- > **Aceptación de normas:** Como es normal, este juego tiene una serie de reglas que tenemos que cumplir. Ello nos permitirá obtener puntos, penalizaciones y lo que corresponda, ajustándonos a las normas puestas en común con el resto de personas. Así, es posible jugar.
 - > **Tiempos de espera:** Salvo en el último juego de rapidez mental, en el de atención y en el de memoria sí tenemos que esperar a nuestro turno, ser pacientes y no invadir el tiempo del resto.
 - > **Cohesión grupal:** Cuando jugamos a este tipo de juegos de velocidad, los momentos en los que casi obtenemos la recompensa, pero otra persona nos la roba, puede dar lugar a la expresión de muchas emociones. También, sin duda, a generar recuerdos divertidos que formen parte de la historia compartida con ese juego. Ello fomenta, sin duda, la cohesión de grupo.
-

HABILIDADES EMOCIONALES:

- > **Tolerancia a la frustración:** Trabajamos nuestra tolerancia a la frustración exponiéndonos a ella. Este tipo de juegos en los que la velocidad es tan importante, son lugares de gran exposición a la frustración, ya que es muy frecuente, como decíamos, que nos quiten el tótem varias veces seguidas. También la sensación de saber la respuesta y haberlo dicho mal, por ejemplo, es frustrante.
- > **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** durante el juego, como hemos dicho, nos exponemos a situaciones en las que podemos sentir alegría, enfado, entusiasmo, envidia, etcétera. Al exponernos a estas situaciones en un entorno social, podemos identificar dichas emociones no solo en nosotras mismas, sino también en el resto. Además, tenemos que gestionar y expresar las emociones para poder adaptarnos al entorno social, en el que poco a poco nos regulamos.

Nivel Educativo:

Educación primaria: para trabajar en el área de matemáticas conceptos como: números naturales hasta el 7, resolver problemas, cálculo mental (sumas y restas), identificar patrones, conceptos de mayor y menor, etc.

Educación secundaria: para trabajar habilidades cognitivas, sociales y emocionales en tutorías y actitudes relacionadas con la convivencia.

