



GUCA

-  **Edad:** +6
-  **Nivel educativo:** Todos los Ciclos de primaria
-  **Nº Jugadores:** +2 jugadores
-  **Tiempo:** 10-15 Min

Competencias clave:

- > **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** En Guca 5, tenemos que trabajar, como hemos indicado, distintos conceptos matemáticos como las sumas y restas, las igualdades, las secuencias lógicas o el cálculo mental. El uso de distintos colores y formatos para las unidades también es algo aplicable a las matemáticas.
- > **Competencia en comunicación lingüística:** En el juego de mesa Guca 5 tenemos que explicar cuál es la acción que estamos llevando a cabo. Incluso aunque no sea estrictamente necesario, es algo que se suele hacer motu proprio para justificar por qué bajamos determinadas cartas. Se pone en marcha por tanto la comunicación oral (escucha y comprensión).
- > **Aprender a aprender** Este juego requiere, entre otras cosas, la reflexión sobre lo que estamos haciendo y sobre cómo lo hacen el resto. De ese proceso surge el aprendizaje sobre cómo podemos mejorar en esta tarea. Además, cada vez que bajamos una jugada tenemos un cierto feedback de que estamos avanzando en el juego y de que vamos adquiriendo más competencia.
- > **Competencias sociales y cívicas** Al ser un juego competitivo, Guca 5 nos pone en una excelente situación para comunicarnos de forma constructiva en un entorno que no es necesariamente cooperativo. Así, puedes alabar o admirar (y expresarlo o no) la acción de tu rival, pero también respetar los turnos, las normas, etcétera. Y, por supuesto, mantener en todo momento una actitud correcta en un contexto social.

Áreas Curriculares:

- > **Lengua castellana y literatura:** Como hemos comentado, se trata de un juego en el que podemos explicar cuál es la acción que hemos realizado, bajando el grupo de cartas correspondiente y justificando nuestra acción. Por este motivo, trabajamos en Educación Primaria
 - **Comunicación oral:** Tenemos que expresar mensajes verbales coherentes y con sentido, de forma que el resto acepte nuestra argumentación.
- > **Matemáticas** Por supuesto, una de las áreas más importantes para el caso de Guca 5 sería esta. En concreto, trabajaríamos en Educación Primaria:
 - **Procesos, métodos y actitudes en matemáticas,** ya que tienen que entender el enunciado o, en este caso, las premisas válidas, en la resolución de sus acciones.
 - **Números,** ya que deben ser capaces de realizar operaciones matemáticas (cálculo mental) y conocer los números ordinales y las cantidades.
- > • **Valores sociales y cívicos:** Los juegos competitivos como este Guca 5 nos permiten trabajar en un contexto social en el que debemos comportarnos de una determinada manera.
 - **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:

- > **Orientación espacial:** En Guca 5 debemos tener en cuenta cuáles son los dos lados de la igualdad y, además, colocar los símbolos de la forma apropiada (en ocasiones, girándolos, como puede ser el de menor o mayor que).
- > **Coordinación óculo-manual:** De cara a poner las cartas en el orden adecuado e introducir las nuevas cartas en las líneas del resto, tenemos que hacerlo coordinando ojo-mano.
- > **Psicomotricidad fina:** A la hora de coger unas u otras cartas, de robar, etcétera, se hace preciso poner en marcha la psicomotricidad fina para hacer pinza.
- > **Visopercepción:** tenemos que poner en marcha esta habilidad puesto que en las cartas aparecen colores y números, los cuales tenemos que ser capaces de discriminar para poder hacer los tríos, las escaleras o poner nuestras cartas en las que ya han bajado otras personas.
- > **Atención:** debemos ser capaces de mantenernos centrados en el juego durante el transcurso del mismo: saber cuándo es nuestro turno, estar concentrados en las cartas que tenemos e ir viendo las acciones de las demás personas en el transcurso del juego para ir pudiendo planificar nuestras acciones. Si nos distraemos, perderemos opciones en el juego.
- > **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
 - > **Memoria de trabajo:** debemos ser capaces de recordar las acciones que se pueden llevar a cabo y pudiendo recuperar de nuestra memoria información que nos permita comprobar operaciones matemáticas que nos permitan bajar cartas de nuestra mano.
 - > **Toma de decisiones:** en el caso de que podamos realizar varias opciones con las cartas que tenemos en mano, deberemos decidir cuál de todas esas posibilidades nos va a permitir avanzar en la partida.
 - > **Planificación:** relacionada con el punto anterior, para tomar esas decisiones, deberemos previamente haber elaborado una planificación. Por ejemplo, qué jugada nos va a permitir bajarnos más cartas, si al poner esas cartas en mesa, las que nos quedan en la mano nos van a permitir poner en las otras jugadas que el resto de las personas hayan hecho, etc.
 - > **Flexibilidad cognitiva:** tendremos que ser capaces de ir cambiando nuestra planificación a medida que vayan surgiendo cosas en el transcurso de la partida, lo cual requiere de esta
- > **Lenguaje:** cuando bajemos a la mesa nuestra operación matemática, diremos en voz alta la jugada que llevamos a cabo. Esto requiere una expresión adecuada de lo que estamos realizando como comprensión por parte del resto de las personas. Si bien no es una de las habilidades principales, sí que puede ser necesaria para comunicarnos con las otras personas.

HABILIDADES SOCIALES:

- > **Aceptación de normas:** en este Guca 5, como en todos los juegos, hemos de comprender que las reglas son iguales para todas las personas que juegan y hemos de seguirlas tal y como son, aceptándolas todas por igual.
 - > **Tiempos de espera:** En este caso tenemos que saber respetar los turnos. Hay que entender que, aunque tengamos muchas ganas de volver a actuar, tenemos que saber esperar a que nos vuelva a tocar jugar sin apremiar a las demás personas.
 - > **Cohesión grupal:** generalmente en los juegos de mesa, se crea entre las personas una cohesión grupal, aunque el juego no sea de tipo cooperativo, ya que se está estableciendo entre todos unos códigos que se ponen en marcha en el transcurso del juego y eso genera complicidad.
-

HABILIDADES EMOCIONALES:

- > **Tolerancia a la frustración:** en numerosas ocasiones las cartas que nos toquen no nos van a permitir poder bajar cartas o bajar pocas en comparación de lo que vemos que pueden estar haciendo otras personas, lo cual puede generar frustración. Debemos ser capaces de controlarla y seguir jugando hasta el final de la partida.
 - > **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** en el transcurso del juego, cada una de las personas pueden sentir diferentes emociones como alegría, enfado, entusiasmo, envidia, etc. Al estar expuestos en un entorno social, se pueden identificar dichas emociones en el resto, aparte de en sí mismas. Además, tenemos que ser capaces de gestionar y expresar las emociones para poder adaptarnos al entorno social, en el que poco a poco nos regulamos.
-

Nivel Educativo:

Educación primaria: Guca podría ser utilizado en el aula para trabajar en todos los ciclos de Educación Primaria diversos conceptos con base de Matemáticas.

