





TRENDING KITTENS

-  **Edad:** +8
-  **Nivel educativo:** A partir de 2do y 3er Ciclo de primaria
-  **Nº Jugadores:** 2 a 4 jugadores
-  **Tiempo:** 15-25 Min

Competencias:

Sociales:

- > **Respeto:** en cuanto a los movimientos del resto de jugadores que impactarán en nuestro objetivo de juego.
- > **Paciencia:** a la espera de turno, analizando el movimiento del resto de jugadores y su repercusión en nuestra estrategia.

Cognitivas:

- > **Atención:** el juego requiere de una atención sostenida y constante a los movimientos propios y del resto de jugadores, permitiéndonos reaccionar a posibles contratiempos.
- > **Razonamiento y estrategia:** a partir de la extracción de conclusiones-hipótesis en cada jugada y permitiéndonos actuar en consecuencia.
- > **Capacidad de asociación:** estableciendo relaciones entre diferentes situaciones, bien en nuestra jugada o bien en la de otro jugador. A mismo tiempo, en función de las flechas de la tarjeta que coloquemos, analizaremos el impacto en las casillas adyacentes.
- > **Flexibilidad cognitiva:** desarrolla la capacidad de adaptarnos a nuevas condiciones de juego no previstas, asumiendo diferentes perspectivas, entendiendo y respetando motivaciones y objetivos del resto de jugadores.

- > **Anticipación y planificación:** por el hecho de estructurar las distintas acciones de nuestra tarjeta en cada turno, planificando cuándo utilizar la habilidad de nuestro clan.
- > **Visualización espacial:** en cuanto a la memoria visual relacionada con la colocación de las losetas.
- > **Percepción:** sobre todo de lo que ocurre en las jugadas del resto de jugadores y que afecta a nuestra situación en el juego.
- > **Motivación y fijación de metas:** en cuanto a que nuestra estrategia nos lleve a ser el clan más trending.
- > **Simbolización e interpretación:** vinculada a la identificación de cada uno de los clanes y las flechas de las losetas colocadas y su actuación posterior.

Emocionales:

- > **Autoconocimiento y automotivación:** en cuanto a fortalezas personales aplicadas al juego (estrategia, toma de decisiones, intuición...)
- > **Asertividad:** para llevar a cabo cada jugada decidida en función de nuestro criterio y no en el del resto de jugadores.
- > **Tolerancia a la frustración:** vinculada al momento en que otro jugador utiliza su loseta para perjudicar nuestra intención de juego.

Inteligencias Múltiples:

- > **Lógico-matemática:** vinculada a la estrategia, razonamiento, desarrollo de hipótesis-conclusiones y planificación de movimientos respecto al resto de jugadores.
- > **Visual-espacial:** reconocimiento de ubicaciones físicas, memoria visual, escenarios y desplazamientos.
- > **Intrapersonal:** reconocimiento de fortalezas, fijación de objetivos, gestión de impulsos y tolerancia a la frustración.
- > **Interpersonal:** respeto y asertividad.



Aplicabilidad en el aula:

Trending kittens nos permite utilizarlo como recurso lúdico en el aula para trabajar múltiples contenidos curriculares, pero sobre todo es de muchísima utilidad para el desarrollo de habilidades cognitivas tales como la estrategia, planificación, anticipación, percepción, pensamiento lateral y atención, siendo de gran utilidad también para trabajar con alumnado que presente NEE. Por todo ello, es un recurso educativo idóneo para ser utilizado con alumnado de segundo y tercer ciclo de primaria, así como en Educación Secundaria en asignaturas de empresa y emprendedurismo.

Las familias opinan:



Es un juego, simple y divertido, que permite partidas rápidas y que podamos jugar todos los de casa. Las ilustraciones son muy acertadas. ¡¡Nos encanta!!
(Familia Rico-González)