







## LAS LLAVES DEL CASTILLO

-  **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 (ejemplo: llave roja abre/cierra puerta roja), bien en nuestra jugada o bien en la de otro jugador.
- > **Flexibilidad cognitiva:** desarrolla la capacidad de adaptarnos a nuevas condiciones de juego no previstas (tras la apertura de una nueva puerta), 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 jugada (bloqueando el paso de otro jugador, abriendo un pasadizo secreto evitando un bloqueo...)

paso de otro jugador, abriendo un pasadizo secreto evitando un bloqueo...)

- > **Visualización espacial:** respecto a la orientación en los desplazamientos, reconocimiento de situaciones, ubicaciones físicas en la superficie de Juego y posición de avance de cada uno de los jugadores.
- > **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 los primeros en cruzar el castillo dificultando al mismo tiempo el avance del resto de jugadores.
- > **Simbolización e interpretación** vinculada a la identificación de cada una de las tarjetas-color-llave-acción correspondiente.

#### 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 a no obtener el resultado esperado tras abrir una puerta, y al momento en que otro jugador bloquea nuestro avance (o puerta adyacente), o bien pudiendo quedar dos turnos sin tirar.

## Inteligencias Múltiples:

- > **Lógico-matemática:** vinculada a la estrategia (siguientes puertas a abrir y/o cerrar), razonamiento, anticipación y planificación de movimientos propios.
- > **Visual-espacial** memoria visual y orientación en los despeamientos, reconocimiento de situaciones, ubicaciones físicas en la superficie de Juego.
- > **Intrapersonal:** reconocimiento de fortalezas, debilidades y posibilidades de mejora, estrategia y fijación de objetivos, empatía, toma de decisiones y tolerancia a la frustración.
- > **Interpersonal:** intuición, asertividad y resolución de conflictos.



## Aplicabilidad en el aula:

Las Llaves del castillo independiente de la gran cantidad de habilidades y competencias que desarrolla el propio Juego por el simple hecho de Jugar, "Las llaves del Castillo" es un juego que nos permite utilizarlo como recurso lúdico en el aula para trabajar diferentes contenidos curriculares (como repaso previo a una evaluación asignando a cada color de puerta una cuestión sobre el tema trabajado), incluso como tablero/juego viviente dentro de multitud de actividades enmarcadas en la asignatura de Educación Física. Además, es un Juego en el que la discriminación del color es esencial para su desarrollo, por lo que con una pequeña adaptación numérica (asignando un número a cada color de puerta) podemos facilitar su utilización por parte de alumnado que presente dificultades en la visión de colores (daltonismo).



### Las familias opinan:

uno de los puntos más destacables para nosotros es el hecho de poder entorpecer y bloquear la estrategia de alguno de los jugadores, es un puntazo de Juego. (Familia Cintas-Sánchez).