



EUGENI CASTAÑO CHECHU NIETO
CARGOLINO VALENTINO



2-6



5+



20'

DATOS GENERALES

Autor: Eugeni Castaño

Ilustrador: Chechu Nieto

Componentes: Tablero, tokens y dados de colores

Mecánicas: Gestión de dados, roles ocultos.

DESCRIPCIÓN

Cargolino Valentino es un juego donde gana el jugador que termine último. Usa los dados para mover a tus caracoles rivales según su color o el color de la casilla donde está posicionado.

DESARROLLO DE HABILIDADES

- **Cognitivas:** Ideal para la estimulación cognitiva debido a los tipos de casillas y colores. Rol oculto. Gestión de dados.
- **Psicomotor:** Motricidad fina, estructura espacio-temporal.
- **Afectivas:** Interacción con los jugadores. Juego en grupo. Respeto de reglas de juego. Roles ocultos.

CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia conciencia y expresiones culturales:** Diversidad cultural.
- **Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Indagación al desarrollo de una estrategia válida para alcanzar la victoria a través de la gestión de los dados y estrategia de rol oculto.
- **Competencia para aprender a aprender:** Reflexión en procesos de la manipulación de los dados y las fichas, además de comprensión de reglas de juego. Capacidad de relacionar distintas variables.
- **Competencia comunicación lingüística:** Usando los diversos intercambios comunicativos con la gestión de cada turno.
- **Competencia matemática y ciencia y tecnología:** Cálculo mental sencillo para elaborar estrategia de carrera a nivel matemático. Los animales invertebrados: los moluscos. Las plantas, sus tipos, partes y características.
- **Competencia social y cívica:** Consciencia del cuidado del medio ambiente y el NO al maltrato animal. Respeto a los animales.

ORIENTACIÓN Y APLICACIÓN EN EL AULA

Realmente podemos elaborar muchas actividades teniendo en cuenta nuestro alumnado, sus necesidades, los alumnos con neae y el centro.

Con Cargolino Valentino podemos trabajar:

- Aspectos de ciencias tales como los animales invertebrados, las plantas.
- Aspectos de plástica tales como los colores fríos y cálidos.
- Aspectos de matemáticas tales como los números ordinales, el cálculo mental o las figuras geométricas.
- Aspectos de lenguas extranjeras tales como el vocabulario, conceptos delante, detrás, números...
- Aspectos de lengua tales como descripciones de animales, de lugares. Creación de poemas, redacciones...
- Aspectos musicales tales como asignación de una célula rítmica a cada caracol, las notas musicales por colores...

Disponemos de un cuadernillo tipo de actividades y pequeña aplicación didáctica para aplicar en el aula. Actividades de diversas áreas: Matemáticas, Lengua, plástica y Ciencias.

