

# Hungry Shark



2-8



6+



10'



## DATOS GENERALES

Autor: Eugeni Castaño  
Ilustrador: Ramsés Bosque  
Componentes: Cartas  
Mecánicas: Rapidez Visual

## DESCRIPCIÓN

HUNGRY SHARK es un juego de rapidez visual donde debes ser el más rápido en identificar cuantos peces escaparán del hambriento tiburón. Un juego con diferentes niveles de dificultad.

## DESARROLLO DE HABILIDADES

- **Cognitivas:** La atención, la memoria, velocidad de procesamiento.
- **Psicomotor:** Motricidad fina, colocación espacial.
- **Afectivas:** Interacción con los jugadores. Juego en grupo. Respeto de reglas de juego y turnos, tolerancia a la frustración.

## CONSECUICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia conciencia y expresiones culturales:** Está relacionado con aspectos estaciones del año, referente al cuidado del medio ambiente, naturaleza, y más concretamente los mares y océanos.
- **Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Indagación al desarrollo de estrategias mentales para alcanzar la victoria, realizando agrupamientos mentales y operaciones básicas.
- **Competencia para aprender a aprender:** Reflexión en procesos de la manipulación de las cartas y comprensión de reglas de juego, teniendo en cuenta las distintas variables según la modalidad de juego.
- **Competencia comunicación lingüística:** Promovemos riqueza de intercambios comunicativos entre los jugadores, desarrollo de historia del juego y vocabulario adecuado a la edad. Descripciones marinas.
- **Competencia matemática y ciencia y tecnología:** En relación al trabajo del cálculo mental para el recuento de peces que sobreviven al tiburón trabajamos las matemáticas de una manera divertida, así como el conteo, operaciones básicas de sumas y restas, secuencias de colores y variables.

## ORIENTACIÓN Y APLICACIÓN EN EL AULA

Con Hungry Shark nos encontramos con un juego ideado, trabajado y diseñado con fin educativo, enmascarado con una temática y diseño ejemplar como es el fondo marino y algunos de sus animalitos.

Es un juego muy adaptable al aula de una manera somera, estableciendo turnos de juego, grupos segmentados técnicas cooperativas de equipo, ya que sus entrañables personajes son muy dados a ello.

Podemos trabajar desde el área:

- De Matemáticas: conceptos tales como los números de 0 a 9. Los grupos, el cálculo mental, suma y resta de números enteros, la direccionalidad.

Para trabajar en Ed. Infantil, comenzamos con conteo de peces en general, siguiendo por colores, tipos y dirección.

Para Ed. Primaria trabajamos las parejas, los tríos, el cálculo mental y los números enteros.

- De Lengua: trabajamos descripciones de lugares (fondo marino) y animales (peces, pulpo); invención de narrativas referidas al contexto, creación de nombres y vocabulario.

- De ciencias: paisajes de costa, mares y océanos, ecosistema marino, los peces, los animales vertebrados.

- Ed. Física: podemos trabajar el juego en vivo, con diferentes roles y colocación. Lateralidad, dirección.

- Ed. Artística: trabajamos los colores fríos y su incidencia en el diseño, los personajes, músicas referidas (Música acuática de Handel, Acuario de Saint-Saëns...)

Es un juego muy susceptible de realizar actividades en el aula, además de incorporarlo a las distintas UDIs en función de los contenidos a trabajar.