



1-4



8+



20'

DATOS GENERALES

Autor: Juan Carlos Ruiz

Ilustrador: Jonathan Cañamero

Componentes: Cartas

Mecánicas: Serious Games

DESCRIPCIÓN

Mejora tu inglés viajando por el mundo de la mano de la simpática Jessie, the tourist. En cada viaje deberás descubrir si el texto es correcto o tiene algún error respecto a gramática, comprensión,...habrá que estar muy atento!!!

DESARROLLO DE HABILIDADES

- **Cognitivas:** La atención, razonamiento, asociación de conceptos y acontecimientos.
- **Psicomotor:** Motricidad fina, colocación espacial.
- **Afectivas:** Interacción con los jugadores. Juego en grupo. Respeto de reglas de juego y turnos, tolerancia a la frustración, diversión.

CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia conciencia y expresiones culturales:** A nivel cultural es un juego muy rico debido a que la temática ayuda. Conocerán diferentes lugares del mundo, lugares emblemáticos de diferentes capitales y curiosidades culturales, en especial la cultura británica.
- **Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Indagación al desarrollo de estrategias mentales para alcanzar la victoria y colocar la secuencia correcta en función al relato.
- **Competencia para aprender a aprender:** Reflexión en procesos de la manipulación de las cartas, colocación de los objetos y comprensión de reglas de juego, teniendo en cuenta los distintos niveles de dificultad.
- **Competencia comunicación lingüística:** Promovemos riqueza de intercambios comunicativos entre los jugadores, desarrollo de historia del juego y vocabulario adecuado a la edad. Comprensión lectora.
- **Competencia social y cívica:** Razonamiento, conteo y numeración.

ORIENTACIÓN Y APLICACIÓN EN EL AULA

Nos encontramos con un juego educativo destinado al trabajo de la lengua extranjera: inglés por medio de actividades gramaticales y culturales para 2° y 3° ciclo de Primaria (+8 años) donde lo importante es conocer, aprender y diferenciar los errores gramaticales y ambientales que se pueden dar según el idioma, a través de una secuencia de verdadero o falso.

Juego especial para trabajar en el aula, en casa o en cualquier entorno lúdico-educativo que se presente.

Podemos trabajar desde el área:

- De Matemáticas: Trabajamos el conteo y numeración básica.
- De Lengua: Podemos hablar las curiosidades, monumentos y distintos lugares que visita Jessie. Expresión y comprensión oral.
- De ciencias: Trabajamos muchos lugares importantes del mundo, curiosidades culturales, el mapa del mundo, los continentes, países, océanos...
- Ed. Física: podemos trabajar el juego en vivo, con diferentes roles y colocación. Elaborando un juego en gigante, trabajando por grupos y llegando a conclusiones comunes para resolver los relatos. Para área bilingüe es ideal.
- Ed. Artística: ¿Qué tal si creamos y decoramos nuestras propias cartas de turista? La creatividad entra en escena.

Corresponde a un serious game diseñado a conciencia para refuerzo y ampliación del área de inglés.

Puede ser jugado en solitario, por grupos o individualmente.

