



2-8



4+



20'

DATOS GENERALES

Autor: Juan Carlos Ruiz y Raúl López

Ilustrador: Fco. Millán

Componentes: Cartas tamaño poker y cartas grandes.

Mecánicas: Interacción, roles ocultos.

DESCRIPCIÓN

Mascotas es un juego de cartas rápido y de interacción entre jugadores, que pretende identificar al mejor cuidador de mascotas. Mecánicas sencillas e ilustraciones divertidas conforman este divertido juego.

DESARROLLO DE HABILIDADES

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

CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia conciencia y expresiones culturales:** Está relacionado con aspectos de mascotas, cuidados, formas de vida.
- **Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Indagación al desarrollo de una estrategia válida para alcanzar la victoria, gestionando los recursos y estableciendo una adecuada estrategia de rol oculto.
- **Competencia para aprender a aprender:** Reflexión en procesos de la manipulación de la cartas y comprensión de reglas de juego. Capacidad de relacionar distintas variables.
- **Competencia comunicación lingüística:** Promovemos riqueza de intercambios comunicativos entre los jugadores, desarrollo gramatical de diversos tipos de palabras: adjetivo, nombre, verbo y vocabulario adecuado a la edad.
- **Competencia matemática y ciencia y tecnología:** En relación con las ciencias, trabajamos aspectos como los tipos de animales (mamíferos, peces, ovíparos...). Tamaño de las cartas y forma.
- **Competencia social y cívica:** Consciencia del cuidado del medio ambiente y el NO al maltrato animal.

ORIENTACIÓN Y APLICACIÓN EN EL AULA

Mascotas es un juego que es muy adecuado para su trabajo en el aula de los distintos niveles de Primaria de una manera transversal e interdisciplinar, teniendo en cuenta sus posibilidades para ciencias naturales y/o ciencias sociales. Su temática ayuda mucho en este aspecto, ya que los animales, y más concretamente posibles animales domésticos son un reclamo en general para los niños/as. Podemos trabajar desde el área de Ciencias conceptos tales como el tipo de animales, su forma de vida, hábitat, ecosistemas..., además desde el área de Ed. Artística conceptos tales como los colores fríos y cálidos, los colores primarios, canciones de animales. Además, su susceptibilidad para la narrativa es un recurso ideal se hace indispensable para trabajar la lectoescritura, las descripciones y la gramática. En diferentes áreas, podemos incluirlo con actividades puntuales para lenguas extranjeras (aplicando expresiones y vocabulario). Disponemos de un cuadernillo tipo de actividades relacionadas con Mascotas para aplicar en el aula en la web. Actividades de diversas áreas: Matemáticas, Lengua, plástica y Ciencias.

