

CHAF CHOF



AUTOR: N/A

ILUSTRADOR: N/A

NÚMERO DE JUGADORES: 2-4

EDAD: 3+

TIEMPO: 15 MINUTOS APROXIMADAMENTE

MECÁNICAS: TIRAR DADOS, HABILIDAD, MEMORIA Y PATRONES.



NIVEL EDUCATIVO

Asociado a la edad mínima recomendada, el juego es óptimo para ser utilizado en el **último curso de educación infantil** desarrollando así habilidades de memoria, atención y percepción entre otras.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lógico-matemática: vinculada al conteo de tarjetas obtenidas y asociación entre figuras-colores del dado y de las tarjetas

Visual-espacial: reconocimiento de ubicaciones físicas y memoria visual.

Corporal: desarrollando la coordinación óculo-manual y la psicomotricidad fina.

Intrapersonal: reconocimiento de fortalezas, fijación de objetivos, regulación de impulsos y tolerancia a la frustración.

Interpersonal: resolución de conflictos, respeto y asertividad.

COMPETENCIAS

SOCIALES:

Respeto: en cuanto a la aceptación de los turnos y normas de juego.

Resolución de conflictos: que puedan aparecer en el momento en que varios jugadores posicionen a la vez su mano encima de la "carta objetivo", debiendo decidir qué jugador ha sido el más rápido. O bien a la hora de tener que devolver una de las cartas ganadas cuando cometamos un error de visualización.

COGNITIVAS:

Atención: el juego requiere de una atención sostenida y constante a la combinación que aparezca en los dados y su inmediata relación con una de las tarjetas.

Memoria: vinculada a la memoria visual, de modo que intentemos recordar la ubicación y combinación de las tarjetas según avanza el juego.

Razonamiento: a partir de las diferentes combinaciones que vayan mostrando las tiradas de dados, llegando a la

conclusión de la carta que debemos buscar.

Capacidad de asociación: estableciendo relaciones entre las imágenes-colores que muestren los dados y las tarjetas a buscar.

Flexibilidad cognitiva: en función de la adaptación a las diferentes condiciones de juego que se vayan presentando, como por ejemplo, cuando la tarjeta a buscar no esté ya sobre la mesa, debiendo decir CHAF CHOF y buscarla entre las obtenidas por los jugadores.

Visualización espacial: en cuanto a la memoria visual relacionada con la ubicación de las tarjetas, y su relación directa con la combinación obtenida en los dados.

Percepción: sobre todo para identificar los elementos a encontrar de cada tarjeta en cada tirada de dados.

Simbolización e interpretación: vinculada a la asociación entre la combinación obtenida en cada tirada de dados con la tarjeta a encontrar, así como el interpretar que la combinación de la tarjeta ya no se encuentra sobre la mesa y asociarla a algún jugador.

EMOCIONALES:

Autoconocimiento y automotivación: en cuanto a fortalezas personales aplicadas al juego (destreza, rapidez, memoria visual...)

Asertividad: vinculada en el momento en que decimos CHAF CHOF y robamos la tarjeta en cuestión al jugador que la poseía.

Tolerancia a la frustración: que aparece en el momento en que otros jugadores observan la tarjeta objetivo con mayor rapidez que nosotros.

Gestión de impulsos: relacionada con el hecho de no coger tarjetas al azar sino las que correspondan con las combinaciones de dados que se obtienen en cada jugada.

ADAPTACIÓN AL AULA

Ciclo educativo: educación infantil.

Contenido: área de conocimiento del entorno.

CHAF CHOF



Objetivos:

- Asociación e identificación de colores.
- Reconocer diferentes animales del mundo marino.
- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.

Desarrollo de la actividad:

3 posibles propuestas de juego:

- Despejamos el centro de la clase o nos situamos en un espacio que permita el libre movimiento al alumnado. Pedimos a este que se coloque en el centro del aula y colocamos las tarjetas "chaf chof" rodeando al alumnado (formando una especie de círculo) y le explicamos que tienen que buscar una tarjeta que contenga los colores o animales que los dados nos indiquen (el docente dirá en voz alta los colores o animales a buscar para facilitar su búsqueda) y el primero que lo encuentre deberá sentarse encima de la tarjeta. Si es correcta la dejará donde la encontró y será el encargado de tirar los dados en la siguiente ronda y de decir en voz alta los colores o animales a buscar. En caso de no ser correcta seguiremos la ronda hasta que alguien encuentre la tarjeta correcta y se sienta encima.
- Despejamos la clase o nos colocamos en un lugar que permita el movimiento libre del alumnado. Esta vez repartimos las tarjetas "chaf chof" por toda la clase dejando visibilidad completa a su contenido y facilitando su comprensión (por ejemplo pegadas a las paredes del aula mediante un pequeño trozo de celo). Hacemos 4 equipos del mismo número de alumnos y les explicamos que esta vez solo se van a utilizar dos dados, uno de colores y otro de animales, de modo que al tirar los dados obtendremos un animal y un color, por ejemplo: caballito de mar rosa. Todo el alumnado tendrá que buscar tarjetas que incluyan este animal, porque ahora son varias las tarjetas que contienen el animal que buscamos. Para finalizar la ronda contaremos cuántas tarjetas ha conseguido cada equipo y las canjearmos por puntos que anotaremos en un lugar visible para todos. Cada equipo vuelve a colocar las tarjetas que había conseguido repartidas por el aula y podemos comenzar la segunda ronda. Podemos establecer un límite de puntuación para finalizar el juego o realizar un número específico de rondas.
- Dividimos al alumnado en dos equipos. En cada ronda un jugador de cada equipo será el encargado de intentar lograr el punto para su equipo. Le proporcionamos tres dados al alumno que ha salido

a representar a su equipo en esta, a uno los dados de colores y al otro los dados de animales. Esta vez el juego se ha dado la vuelta y el docente va a mostrar una carta al alumnado y este tendrá que configurar los dados de modo que estos muestren la combinación marcada por la tarjeta "chaf chof".

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

La actividad puede ser adaptada de este modo a alumnado que presente T.E.A:

- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado.
- El docente realizará una lectura clara y pausada de los colores o animales a buscar facilitando la comprensión por parte del alumnado.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad para facilitar el proceso de comprensión y juego por parte de todos.
- La posible ejecución de la actividad por parejas desarrollará la interacción social del alumno y facilitará su realización mediante sistemas de comunicación aumentativos.

