



MINISTERIO
DE JUVENTUD
E INFANCIA

SUBSECRETARÍA

SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA

Subdirección General de Recursos,
Relaciones Internacionales y Publicaciones

**UNIDAD DE INFORMACIÓN DE
TRANSPARENCIA**

O F I C I O

ASUNTO: **ACCESO A LA INFORMACIÓN**

N.º EXPEDIENTE: 00001-00112895

INTERESADO: JESUS PEDRO TORRES CASTRO

De acuerdo con lo previsto en la Resolución del Secretario de Estado de Juventud e Infancia, de 25 de marzo de 2026, por el que se le concedía la información solicitada en el expediente de referencia, procede, una vez transcurrido el plazo de dos meses, dar acceso a la información solicitada, de conformidad con lo dispuesto en los artículos 20.2 y 22.2 de la Ley 19/2013, de 9 de diciembre, de transparencia, acceso a la información pública y buen gobierno.

EL SUBDIRECTOR GENERAL DE RECURSOS,
RELACIONES INTERNACIONALES Y PUBLICACIONES,
Pablo Muñoz García.

La información contenida en este documento está clasificada como **PÚBLICA RESTRINGIDA** por parte del Ministerio de Juventud e Infancia, no pudiendo ser compartida fuera del ámbito de este sin el consentimiento de su responsable y/o de los interesados

MINISTERIO
DE JUVENTUD
E INFANCIA

CSV : GEN-bb1d-ed04-df8b-3285-9424-da31-ddd5-0358

DIRECCIÓN DE VALIDACIÓN : <https://run.gob.es/hsbIF8yLcR>

FIRMANTE(1) : PABLO MUÑOZ GARCIA | FECHA : 15/06/2026 13:43 | Sin acción específica



Nº EXPEDIENTE:
ES_E05079401_2025_EXP_AC2000000259747
FECHA EXPEDIENTE: 26/10/2025

NOMBRE: [REDACTED]
CÓD. DE IDENTIFICACIÓN: [REDACTED]
CORREO ELECTRÓNICO: [REDACTED]
TELÉFONO: [REDACTED]

Procedimiento:

Premio Nacional del Juguete (SIA: 3210613)

Datos de la solicitud:

Solicitante

Tipo de documento

NIF

Nº Identificación

[REDACTED]

Nombre

[REDACTED]

Primer apellido

[REDACTED]

Segundo apellido

[REDACTED]

Datos del contacto

Teléfono

[REDACTED]

Correo electrónico

[REDACTED]

¿Cómo quieres actuar?

Selecciona una opción

En nombre propio

Premio Nacional del Juguete

Dirección General de Derechos de la Infancia y de la Adolescencia Ministerio de Juventud e Infancia. Calle Alcalá, 27.
28014, Madrid

1. Datos de la persona solicitante

Seleccione una opción

Persona física

Nombre y apellidos / Razón social

[REDACTED]

DNI/CIF

[REDACTED]

Domicilio completo

[REDACTED]

Código postal

[REDACTED]

Municipio

[REDACTED]

Provincia

[REDACTED]

País

[REDACTED]

Correo electrónico a efectos de notificaciones

[REDACTED]

Teléfono

[REDACTED]

2. Datos de representante (en caso de que haya representante)

Nombre y apellidos

[REDACTED]

NIF

[REDACTED]

Teléfono

[REDACTED]

Correo electrónico a efectos de notificaciones

[REDACTED]

3. Explicación sucinta del juguete o juego

Tipo de juguete o juego

[REDACTED]

Juego de mesa

Denominación

Dragones atrapados en la isla

Población etaria a la que se dirige

Desde los 6 años en adelante

Descripción. Características principales

El juego de mesa Dragones atrapados en la isla, es un juego original e innovador que cuenta con un registro de la propiedad intelectual, y que a su vez se publica en la [REDACTED] con el EAN [REDACTED]. Dicho juego contiene la etiqueta FSC, por su material fabricado a base de cartón, con carácter perdurable y sin plásticos. Se sustenta en el principio de igualdad, equidad y el respeto por las diferencias individuales, asumiendo en sí mismo el principio de la no discriminación. Por otro lado, tiene una intención pedagógica desde la perspectiva de la neuroeducación, ya que funciona como una herramienta muy potente que estimula las funciones ejecutivas, promueve la cooperación, facilita la inclusión, y se adapta a distintos grupos etarios, todo ello siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), y varios fines incluidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) propuestos por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), según la Agenda 2030. Finalmente, la adaptabilidad y diseño accesible está presente en el formato del juego: los participantes con diversidad funcional que tengan limitaciones, pueden jugar con una persona ayudante y los materiales son accesibles ya que se adaptan a todo de jugadores, independientemente de su edad, condición y habilidades.

Documentos que deberán acompañar a la solicitud

Obligatorios *

A. Memoria explicativa

MEMORIA_EXPLICATIVA_PremioNacionalJuguete.pdf

B. Documento que acredite el poder otorgado a un tercero para actuar en nombre de una persona física o jurídica

Poder_en_nombre_de_tres_autoras.pdf

C. Fotografías de embalaje del juguete y del propio juguete

CAJA_dragones.pdf

cartas_reto1.juego_dragones.pdf

CARTAS_RETONIVEL2.pdf

fichas_recompensas.juego_dragones.pdf

instrucciones_juego_dragones.grapa_al_centro.pdf

TABLERO.pdf

troqueldragones.pdf

Declaraciones y autorizaciones

De acuerdo con el artículo 28.2 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, el órgano del Ministerio de Juventud e Infancia a quien se dirige esta petición, consulte los datos consignados en esta solicitud y recabe aquellos documentos que sean precisos para su resolución, a través de sus redes corporativas o mediante consulta a las plataformas de intermediación de datos y otros sistemas electrónicos habilitados al efecto. En concreto:

Autorizo de forma expresa a la Dirección General de Derechos de la Infancia y de la Adolescencia para que realice consultas durante la tramitación de este procedimiento a la Agencia Estatal de la Administración Tributaria para determinar que el interesado se halla al corriente de sus obligaciones tributarias.

Consulta de estar al corriente en el cumplimiento de obligaciones tributarias:

Autoriza

No manifiesto oposición a que la Dirección General de Derechos de la Infancia de la Adolescencia realice consultas durante la tramitación de este procedimiento a otras Administraciones Públicas para determinar que el interesado se halla al corriente de sus obligaciones frente a la Seguridad Social

No manifiesto oposición

Si

Declaración responsable

Acredito cumplir con los requisitos para obtener la condición de beneficiaria de subvenciones, de conformidad con el artículo 13.2 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones.

Declaración responsable para agrupaciones de personas físicas o jurídicas

En el caso de agrupaciones de personas físicas o jurídicas se acredita que a lo largo del procedimiento de concesión del premio se mantendrá la misma formación de la agrupación.

Certificación de la información

Certifico la veracidad de todos los datos obrantes en la presente solicitud

Información básica sobre protección de datos personales

RESPONSABLE DEL TRATAMIENTO: Ministerio de Juventud e Infancia. Dirección General de Derechos de la Infancia y de la Adolescencia. DELEGADO DE PROTECCIÓN DE DATOS: dpd@juventudeinfancia.gob.
FINALIDAD DEL TRATAMIENTO: Gestionar solicitudes de participación en el Premio del Juguete. BASE JURÍDICA: Artículo 6.1.c) del RGPD "el tratamiento es necesario para el cumplimiento de una obligación legal aplicable al responsable del tratamiento". Artículo 13. Protección de datos. Orden PJC/810/2025, de 23 de julio, por la que se regulan las bases del Premio Nacional del Juguete y por la que se modifica la Orden de 22 de junio de 1995, por la que se regulan los Premios Nacionales del Ministerio de Cultura. DERECHOS RECONOCIDOS: Puede ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, supresión y portabilidad de sus datos, y de limitación u oposición a su tratamiento, a través del Procedimiento de ejercicio de los derechos de protección de datos personales disponible en la sede electrónica del Ministerio. Si considera que no se han tratado sus datos personales de acuerdo con la normativa, puede dirigirse al Delegado de Protección de Datos o bien presentar una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos. INFORMACIÓN ADICIONAL: Para más detalles del tratamiento específico de sus datos, así como información de cómo ejercitar sus derechos, consulte la información actualizada en la página web del Ministerio de Juventud e Infancia sección Servicios Protección de Datos, antes de firmar y presentar el presente formulario

Leído y aceptada la política de protección de datos

si

MEMORIA EXPLICATIVA

Criterios de valoración.

- a) Principio de sostenibilidad y respeto del medio ambiente. Materiales empleados en la fabricación del juguete o juego y su embalaje.

El material empleado en la fabricación del juego es de cartón con carácter perdurable, eliminando el uso de cualquier tipo de plástico y catalogado con la etiqueta FSC. Es decir, es un sello de certificación socioambiental reconocido internacionalmente que indica que la madera se obtuvo de manera sostenible, ya que se protege la biodiversidad y también los derechos de las comunidades locales, a través de talas controladas y con reposición de árboles.

La publicación del juego se realiza en la [REDACTED] con el EAN [REDACTED]. Se incluyen fotografías de la caja y de los materiales en el *Anexo I*.

- b) Creatividad. Diseño original e innovador.

El diseño original e innovador del juego está reconocido por la propiedad intelectual cuyo documento se adjunta en el *Anexo II*.

Ahora bien, ¿Cómo surgió la idea del juego y el formato del mismo? La idea original parte del diseño realizado por una niña de 7 años (reconocida como autora y representada por su madre [REDACTED] según se muestra en la resolución de la propiedad intelectual).

Esta idea, basada en el juego lúdico y a la vez innovadora, fue llevada a nuestro equipo de trabajo con el objetivo de ir puliendo aspectos que permitiesen adquirir competencias educativas, mejorando no sólo a nivel escolar, sino también a nivel social y personal. En una sociedad en la que ser el mejor tiene una gran recompensa popular, y el resto no tiene valor, surge la necesidad de saber trabajar en equipo, de forma cooperativa y sabiendo resolver los problemas en conjunto. Es por ello, que el juego que planteamos es cooperativo, que genera un verdadero liderazgo positivo y reconocido por los demás. Se pretende la autorregulación socioemocional. De igual modo, los retos abarcan un amplio registro de habilidades, para que cualquier jugador pueda sentirse muy competente en la resolución de algunos de ellos, y también para que adquiera la capacidad de dejarse ayudar y aprender de los otros jugadores.

Una característica singular del diseño del tablero es que uno de los dragones parte de un punto diferente del mismo tablero.

Es un juego adaptativo ya que parte del nivel de conocimiento de los jugadores, existiendo retos de distintos niveles. De igual manera, se trabajan las funciones ejecutivas a largo de toda la partida.

c) Principio de igualdad y no discriminación

El juego que se presenta se sustenta en el principio de igualdad, equidad y el respeto por las diferencias individuales, asumiendo en sí mismo el principio de la no discriminación.

Los dragones protagonistas, no asocian su color a un género determinado. Cada jugador asume un dragón de forma aleatoria. En función del valor que se haya obtenido en el dado, han de adoptar a un determinado dragón, con unas características concretas, eliminando así estereotipos y actitudes discriminatorias o sexistas. Dichos dragones no presentan un género, y a su vez muestran una serie de potencialidades y puntos a mejorar, aspectos que permiten que cualquier jugador se pueda ver reflejado en ellos.

El objetivo del juego da cabida a la participación de diferentes jugadores independientemente de su raza, etnia o religión. Las diferencias de cada uno enriquecerán al resto a través de las aportaciones realizadas en los debates necesarios para la toma de decisiones y resolución de problemas que puedan encontrarse en su aventura. Este juego no sólo está pensado para llevarse a cabo en un entorno escolar, sino también en un contexto familiar, en el que la diferencia intergeneracional se considera un valor motivador muy importante ya que todos los jugadores se benefician mutuamente.

d) Valores de inclusión y cultura de paz.

Dragones atrapados en la isla, está adaptado a todo tipo de jugadores que deben trabajar en equipo ya que es un juego cooperativo. Se tienen en cuenta a todo tipo de jugadores que presentan diversidad funcional, aspecto explicado en el apartado f).

El concepto de juego cooperativo no sólo abarca la finalidad de éste “o todos ganan, o todos pierden”, sino que va más allá. Independiente del jugador que caiga en la casilla de retos, para su superación, todos los jugadores han de participar. Del mismo modo, las recompensas que se consiguen pertenecen al grupo y no al jugador que ha caído en la casilla de reto. Así, se persiguen actitudes de convivencia positiva, habilidades sociales proactivas y el hecho de que se valoren los unos a los otros, con toma de decisiones compartidas, ya que cada jugador es diferente y tiene unas habilidades distintas que le permiten aportar en ciertos retos. Además, se promueve la capacidad de liderazgo y respeto mutuo.

Otro aspecto que se considera de especial relevancia es la acción y la forma de adoptar a los distintos dragones. Tal y como se menciona en el apartado anterior, los jugadores no tienen poder de decisión en la adopción de los dragones. Es el azar, mediante el valor que obtengan en su tirada, el que indica el dragón otorgado. Esto supone un proceso de empatía y de responsabilidad personal y compartida que permite que los jugadores no sólo trabajen a nivel interpersonal sino también interpersonal, lo que supone la adquisición de una competencia social de forma práctica y activa.

Una tercera consideración es la toma de decisiones conjunta. Todos han de participar en un debate en el que se exponga la situación real del avance de sus dragones sobre el tablero. Es decir, han de valorar aquellos que han conseguido avanzar de forma más lenta o rápida., ya que la premisa del juego es “o todos ganan o todos pierden”. Para lograrlo cuentan con una de las normas del juego, que establece que algún jugador puede delegar su tirada a otro, antes de empezar cada ronda, con el objetivo de acortar distancias entre todos; y por otro, con el uso de las recompensas, que pertenecen al grupo y no a un jugador en concreto. Por ello, dialogar, ponerse de acuerdo y exponer opiniones de forma razonada, son destrezas socio-comunicativas que han de desarrollar para conseguir su objetivo como grupo.

Así pues, se fomentan valores tales como la equidad, la empatía, la justicia social, el diálogo, la tolerancia y la no violencia.

e) Carácter pedagógico.

El concepto del juego de mesa Dragones atrapados en la isla, parte de una intención pedagógica desde la perspectiva de la neuroeducación, ya que funciona como una herramienta muy potente porque estimula las funciones ejecutivas, promueve la cooperación, facilita la inclusión, y se adapta a distintos grupos etarios, todo ello siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

El juego promueve el desarrollo de las funciones ejecutivas que a su vez se relaciona con determinados procesos cognitivos, canales de aprendizaje y competencias educativas, donde los jugadores colaboran para alcanzar un objetivo común (*Anexo III*). Es decir, se pone en marcha una aventura para alcanzar un objetivo común, en la que han de ir superando diversos retos que compilan diferentes funciones ejecutivas y su relación con las competencias educativas, cuyas recompensas recaen sobre el propio grupo. Son los propios jugadores los que han de poner en marcha todas las habilidades necesarias para superar los retos y gestionar las recompensas.

De igual modo, la metodología DUA se demuestra en múltiples formas de participación, representación y expresión, adaptables a distintas capacidades o edades. Así se persiguen varios fines incluidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) propuestos por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), según la Agenda 2030.

Tales objetivos son principalmente los siguientes: ODS 4. Educación de calidad; ODS 5. Igualdad de género; ODS 10. Reducción de las desigualdades; ODS 12. Producción y consumos responsable; ODS 13. Acción por el clima; ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.

Este juego presenta una metodología interdisciplinar en el que todos cuentan, y cada uno de los jugadores tiene un papel relevante durante el desarrollo. No hay un solo protagonista, ni nadie prescindible. Todos son necesarios y prioritarios en el juego. Es por ello que, Dragones atrapados en la Isla es un juego familiar, pero también un juego educativo que fomenta el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) dentro de un planteamiento cooperativo. Para ello se ha puesto en marcha una combinación de distintos tipos de metodologías activas, que no se centran en el desarrollo completo de las mismas, sino en la puesta en práctica de ciertas habilidades didácticas. Además de la metodología ABJ y el aprendizaje cooperativo, se incluyen:

Aprendizaje Basado en Competencias (ABC).

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).

Aprendizaje basado en distintos canales de acceso a la información.

Aprendizaje centrado en la adquisición y desarrollo de las funciones ejecutivas.

En el centro educativo se propone una evaluación continua por parte del docente a través de una hoja de registro que permite llevar a cabo una correlación de cada jugador entre funciones ejecutivas, habilidades mostradas y dificultades detectadas durante el proceso (*Ver Anexo IV*).

f) Adaptabilidad y diseño accesible.

La adaptabilidad y diseño accesible está presente en el formato previo y final del juego. Algunos de los ejemplos de tales criterios son los siguientes:

- Los participantes con diversidad funcional que tengan limitaciones, bien sea en la movilidad o en alguna habilidad o competencia para superar los retos, pueden jugar con una persona ayudante, quien también adoptará al mismo dragón y reto que se presente.
- Los dragones que funcionan como fichas, están sostenidos en peanas que facilita su manipulación sin requerir una motricidad fina tan precisa. Así mismo su formato físico, lleva un color determinado que favorece la memoria visual y de trabajo de sus características principales. Además, su tarjeta identificativa incluye pictogramas que permite que cualquier jugador pueda acceder a dicha información.
- El tablero permite adaptarse a cualquier necesidad socioeducativa: Las dimensiones del tablero facilitan su accesibilidad visoespacial. Las imágenes, el color y ciertos detalles en el mismo, permiten identificar la colocación de los materiales, sin recargar la información visual, y a su vez adentrarse en la aventura.

- Las instrucciones básicas y las tarjetas de la mayor parte de los retos, van acompañadas de imágenes y pictogramas para facilitar su comprensión.
- La información se ofrece a través de distintos canales de aprendizaje (kinestésico, visual, auditivo, etc.).
- En la fase empírica, el juego ha sido probado con población que abarca gran variedad de niños con necesidades educativas específicas y especiales, entre las que se incluyen personas con altas capacidades y con diversidad funcional. Antes de llegar al formato final del juego, se ha testado en centros ordinarios y centros específicos de educación especial, ubicados tanto en zonas rurales como urbanas. También lo han probado diferentes tipos de familias. La gran cantidad de información obtenida ha permitido ajustar el juego los futuros jugadores, con independencia de su edad o condición.

DRAGONES ATRAPADOS EN LA ISLA

DRAGONES
ATRAPADOS EN LA ISLA

GEU EDITORIAL

Noelia García González Irene Hervás Morinigo Flora María Nieto Linares Sofía Busnadiego García
Ilustrado por: Jorge Vallejo de Castro

DRAGONES
ATRAPADOS EN LA ISLA

GEU EDITORIAL

Anexo I: Imagen del tablero del juego DRAGONES atrapados en la isla.



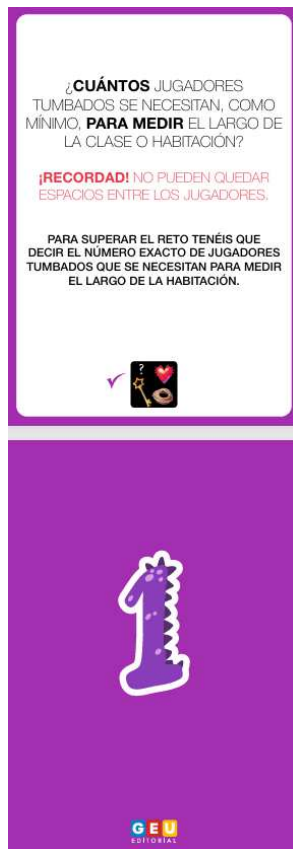
Anexo I: Imagen de los troqueles de los dragones del juego



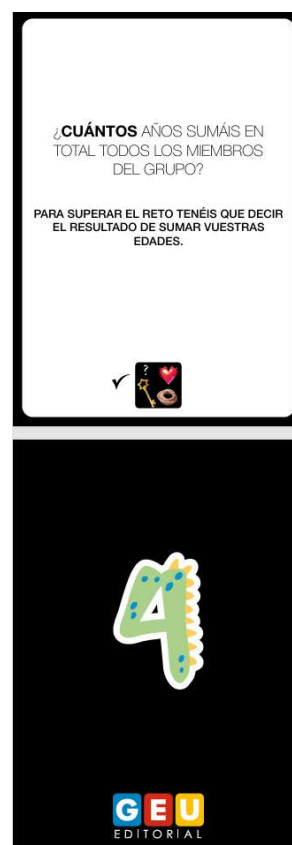
Anexo I: Imagen de las tarjetas de recompensa



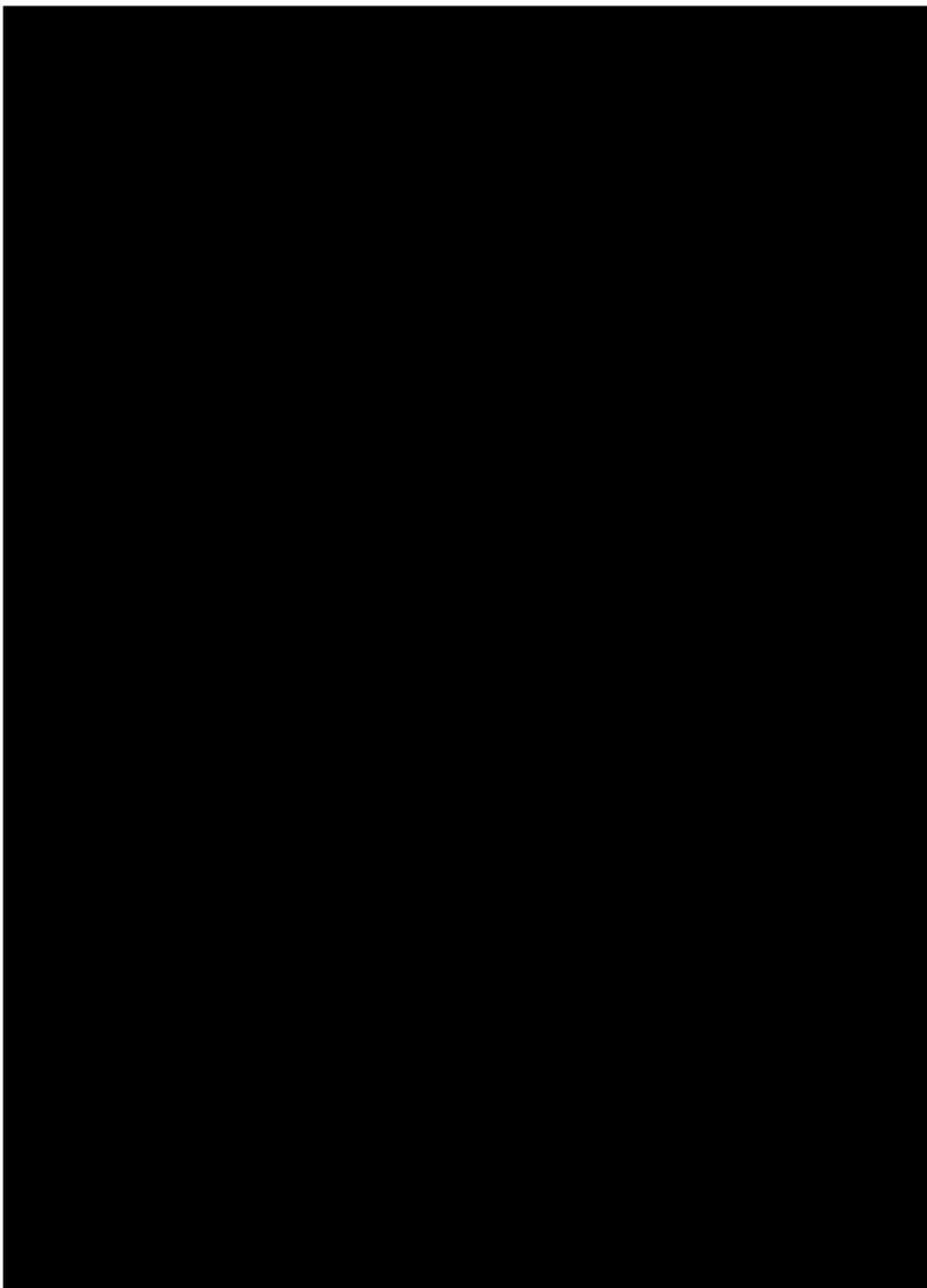
Anexo I: Imagen de las tarjetas de retos

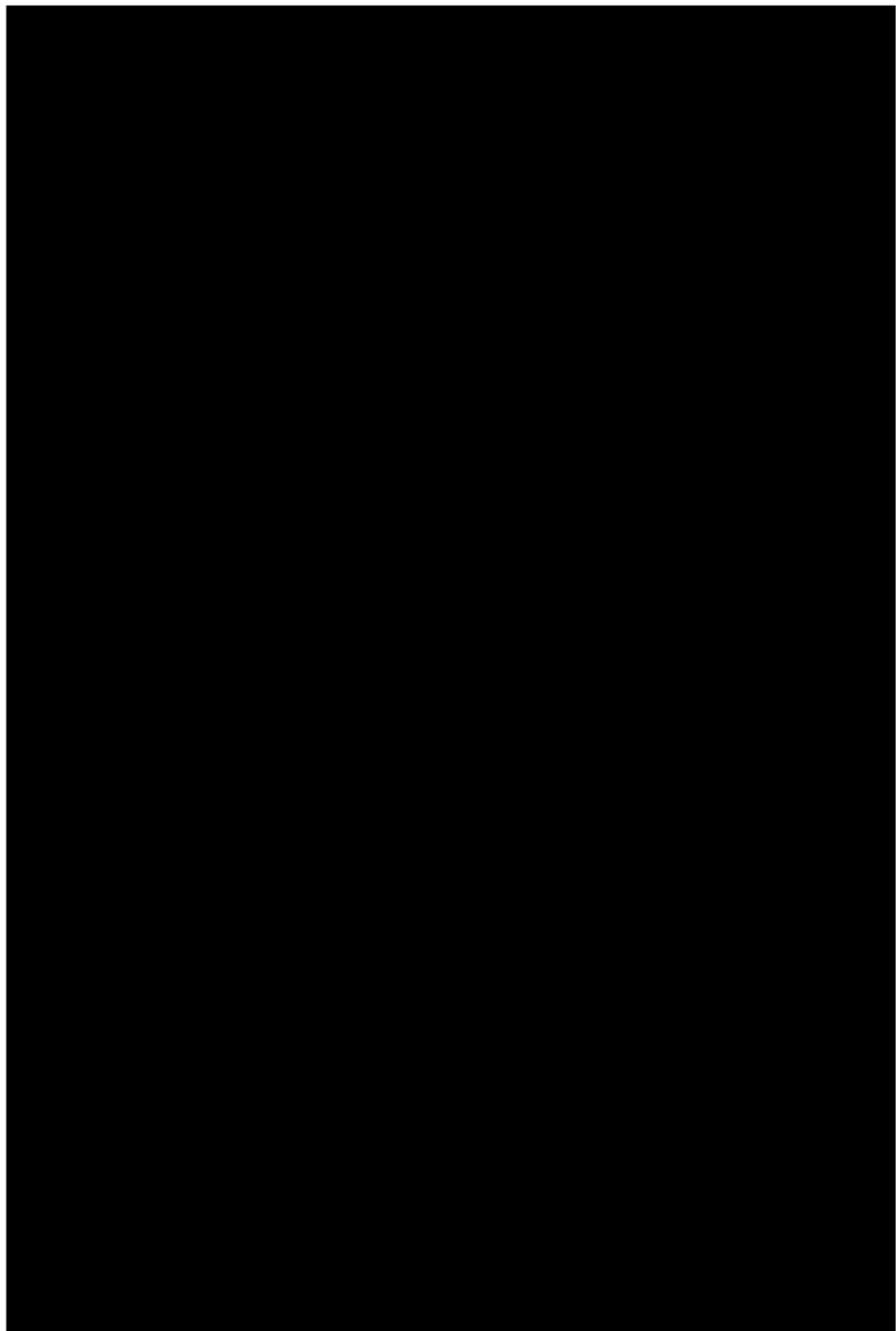


Ejemplo tarjeta Nivel 1



Ejemplo tarjeta Nivel 2





Anexo III: Tabla que correlaciona funciones ejecutivas, canales de aprendizaje y competencias básicas en cada uno de los retos.

RETOS	FUNCIONES EJECUTIVAS	CANALES DE ACCESO AL APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
1.	Inhibición Inicio y finalización de la tarea Organización	Visoespacial Kinestésico Lógico- matemático Interpersonal	Matemática
2.	Inhibición Inicio y finalización de la tarea Organización	Visoespacial Kinestésico Lógico- matemático Interpersonal	Matemática
3.	Monitorización Inhibición Velocidad de procesamiento	Kinestésico Lógico- matemático Interpersonal	Matemática
4.	Monitorización Memoria de trabajo	Kinestésico Lógico- matemático Interpersonal	Matemática
5.	Monitorización Velocidad de procesamiento Organización Anticipación	Visoespacial Kinestésico Lógico- matemático Interpersonal	Matemática
6.	Visoespacial Memoria de trabajo Velocidad de procesamiento	Lingüístico Kinestésico Interpersonal Creativo-artístico	Artística creativa
7.	Fluidez Memoria de trabajo Velocidad de procesamiento	Lingüístico Interpersonal	Lingüística
8.	Memoria de trabajo Fluidez Velocidad de procesamiento	Lingüístico Interpersonal	Lingüística Conocimiento y expresión Cultural
9.	Memoria verbal Inhibición Monitorización	Lingüístico Interpersonal	Lingüística
10.	Monitorización Fluidez Memoria de trabajo Velocidad de procesamiento	Lingüístico Interpersonal	Lingüística
11.	Actualización Fluidez Memoria de trabajo	Lingüístico Interpersonal	Lingüística Social y ciudadana
12.	Planificación y organización Memoria de trabajo	Lingüístico Interpersonal Creativo- artístico	Lingüística Creativa
13.	Memoria de trabajo Monitorización Inhibición	Visoespacial Interpersonal Lógico-matemático	Matemática STEM
14.	Memoria de trabajo Monitorización	Visoespacial Interpersonal Lógico-matemático	Matemática STEM
15.	Inhibición Memoria de trabajo	Musical Interpersonal Creativo-artístico	Artística Musical Conciencia y expresión cultural
16.	Inhibición Anticipación Planificación	Visoespacial Lingüístico Interpersonal.	Lingüística Social
17.	Inhibición Organización Planificación Velocidad de procesamiento	Visoespacial Lingüístico Lógico-matemático	Matemática STEM
18.	Actualización Fluidez Flexibilidad cognitiva	Visoespacial Naturalista Interpersonal	Artística STEM Aprender a aprender

	Resolución de problemas	Creativo-artístico	Emprendedora Conciencia y expresión cultural
19.	Actualización Fluidez Flexibilidad cognitiva Resolución de problemas	Visoespacial Naturalista Interpersonal Creativo-artístico	Artística STEM Aprender a aprender Emprendedora Conciencia y expresión cultural
20.	Memoria de trabajo Monitorización Inhibición Velocidad de procesamiento	Musical Kinestésico Interpersonal	Musical Científica
21.	Fluidez Velocidad de procesamiento Anticipación	Visoespacial Musical Kinestésico Interpersonal Creativo-artístico	Lingüística Artística
22.	Fluidez Velocidad de procesamiento Anticipación	Visoespacial Musical Kinestésico Interpersonal Creativo-artístico	Lingüística Artística
23.	Fluidez Velocidad de procesamiento	Lingüístico Interpersonal Intrapersonal	Lingüística Social y ciudadana Conciencia y expresión cultural
24.	Fluidez Memoria de trabajo Actualización	Lingüístico Interpersonal	Lingüística
25.	Fluidez Planificación Cambio	Visoespacial Musical Naturalista Interpersonal Creativo-artístico	STEM Musical Conciencia y expresión cultural
26.	Fluidez Anticipación Autorregulación	Intrapersonal Interpersonal	Social y ciudadana Lingüística
27.	Fluidez Memoria de trabajo Velocidad de procesamiento	Lingüístico Interpersonal	Lingüística y plurilingüe
28.	Fluidez Memoria de trabajo Velocidad de procesamiento	Visoespacial Lingüístico Interpersonal Creativo-artístico	Lingüístico y plurilingüe
29.	Actualización Planificación Velocidad de procesamiento	Visoespacial Lingüístico Kinestésico Naturalista Interpersonal Creativo-artístico	STEM Artística
30.	Memoria de trabajo Monitorización Velocidad de procesamiento	Musical Lingüístico Interpersonal	Musical Expresión cultural
31.	Fluidez Memoria de trabajo Cambio	Lingüístico Interpersonal	Lingüística
32.	Velocidad de procesamiento Memoria de trabajo Toma de decisiones	Visoespacial Lingüístico Lógico-matemático Interpersonal Creativo-artístico	STEM Matemática
33.	Fluidez Flexibilidad cognitiva Anticipación	Lingüístico Naturalista Intrapersonal Interpersonal Creativo-artístico	Social y ciudadana Lingüística Conciencia y expresión cultural
34.	Fluidez Flexibilidad cognitiva Toma de decisiones	Intrapersonal Interpersonal	Social y ciudadana Conciencia y expresión cultural
35.	Memoria de trabajo Flexibilidad cognitiva Velocidad de procesamiento	Visoespacial Kinestésico Naturalista Lógico-matemático Interpersonal	STEM Social Emprendedora

		Creativo-artístico	
36.	Resolución de problemas Memoria de trabajo Velocidad de procesamiento	Visoespacial Lingüístico Kinestésico Naturalista Interpersonal	STEM Digital Social
37.	Resolución de problemas Memoria de trabajo Velocidad de procesamiento	Visoespacial Lingüístico Kinestésico Naturalista Interpersonal	STEM Digital Social
38.	Resolución de problemas Memoria de trabajo Velocidad de procesamiento	Kinestésico Naturalista Intrapersonal Interpersonal	STEM Ciudadana Aprender a aprender
39.	Memoria de trabajo Organización	Lingüístico Lógico-matemático Interpersonal	Social y ciudadana
40.	Planificación Organización Resolución de problemas	Visoespacial Kinestésico Naturalista Lógico-matemático Interpersonal	Matemática STEM
41.	Actualización Memoria de trabajo Toma de decisiones Velocidad de procesamiento	Visoespacial Lógico-matemático Interpersonal	Matemática STEM Aprender a aprender
42.	Flexibilidad cognitiva Resolución de problemas Actualización Velocidad de procesamiento	Lingüístico Intrapersonal Interpersonal	Ciudadana Aprender a aprender Conocimiento y expresión cultural
43.	Planificación Organización Resolución de problemas Velocidad de procesamiento	Visoespacial Kinestésico Naturalista Lógico-matemático Interpersonal	Matemática STEM
44.	Planificación Organización Flexibilidad cognitiva Fluidez Velocidad de procesamiento	Visoespacial Kinestésico Naturalista Lógico-matemático Interpersonal Creativo-artístico	STEM Artístico Expresión cultural
45.	Fluidez Memoria de trabajo Inhibición	Lingüístico Interpersonal	Lingüística
46.	Fluidez Memoria de trabajo Flexibilidad cognitiva Toma de decisiones	Lingüístico Interpersonal	Lingüística
47.	Fluidez Memoria de trabajo Flexibilidad cognitiva Toma de decisiones	Visoespacial Lingüístico Interpersonal	Lingüística STEM
48.	Fluidez Memoria de trabajo Flexibilidad cognitiva Toma de decisiones	Visoespacial Lingüístico Interpersonal	Lingüística STEM
49.	Fluidez Memoria de trabajo Flexibilidad cognitiva Toma de decisiones	Lingüístico ç Interpersonal	Lingüística STEM
50.	Planificación Toma de decisiones Resolución de problemas	Kinestésico Naturalista Interpersonal Creativo-artístico	STEM Artística Social Aprender a aprender
51.	Planificación Toma de decisiones Resolución de problemas	Kinestésico Naturalista Interpersonal Creativo-artístico	STEM Artística Social Aprender a aprender
52.	Toma de decisiones	Visoespacial	STEM

	Resolución de problemas Movimientos sacádicos	Interpersonal	
53.	Toma de decisiones Resolución de problemas Inhibición	Visoespacial Interpersonal	STEM Artístico
54.	Toma de decisiones Resolución de problemas Movimientos sacádicos	Visoespacial Interpersonal	STEM
55.	Toma de decisiones Resolución de problemas Movimientos sacádicos	Visoespacial Interpersonal	STEM
56.	Fluidez Memoria de trabajo Inhibición	Lingüístico Naturalista Interpersonal	STEM Lingüística Conocimiento y expresión cultural
57.	Planificación, establecimiento de metas Toma de decisiones Velocidad de procesamiento	Visoespacial Lingüístico Lógico-matemático Intrapersonal Interpersonal Creativo-artístico	STEM Artística Lingüística
58.	Fluidez Memoria de trabajo Monitorización	Visoespacial Lingüístico Interpersonal	Lingüística STEM
59.	Planificación Memoria de trabajo Actualización	Visoespacial Lógico-matemático Lingüístico	Matemática STEM
60.	Planificación Organización Memoria de trabajo Resolución de problemas	Visoespacial Lógico-matemático Interpersonal	Matemática

Anexo IV: Tabla de la evaluación del aprendizaje en el ámbito educativo que correlaciona funciones ejecutivas, habilidades mostradas y competencias básicas.

(ALUMNO)	HOJA DE REGISTRO				
RETOS Nº	CONSEGUIDO		Habilidades Mostradas	Adquisición Competencias	DIFICULTADES
	SÍ	NO			
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					
26.					
27.					
28.					
29.					
30.					
31.					
32.					
33.					
34.					
35.					
36.					
37.					
38.					
39.					

40.					
41.					
42.					
43.					
44.					
45.					
46.					
47.					
48.					
49.					
50.					
51.					
52.					
53.					
54.					
55.					
56.					
57.					
58.					
59					
60.					

CERTIFICADO DE PUBLICACIÓN

En [REDACTED] 31 de octubre de 2025

[REDACTED], con domicilio social en [REDACTED] con más de 30 años de experiencia en la creación de materiales educativos dirigidos a Educación Infantil, Primaria, Secundaria y a las necesidades educativas especiales, certifica por medio del presente documento que:

El juego **“DRAGONES ATRAPADOS EN LA ISLA”**, cuyos autores son:

- [REDACTED]
- [REDACTED]
- [REDACTED]
- [REDACTED]
- [REDACTED]

y cuyo [REDACTED] se encuentra actualmente **en proceso de producción**.

Asimismo, se informa que la **fecha prevista para su salida al mercado será durante el mes de noviembre de 2025**, estimando su disponibilidad para la venta a través de nuestra tienda online y canales de distribución habituales.

Sin otro particular, y para que conste a los efectos oportunos, se firma el presente certificado.

Atentamente,

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] a 31 de Octubre de 2025





+6 años



2-6



40 min

Aquellos participantes con diversidad funcional que tengan limitaciones, bien sea en la movilidad o en alguna habilidad o competencia para superar los retos, pueden jugar con una persona ayudante, quien también adoptará al mismo dragón.

DRAGONES: ATRAPADOS EN LA ISLA.

Bienvenidos a un mundo mágico lleno de criaturas increíbles. Un mundo lleno de lugares maravillosos y de otros que ninguna criatura querría visitar. Y es en estos últimos, donde otros como vosotros consiguieron acceder y también escapar, no sin antes esconder algunos trucos o trampas, para así proteger a los habitantes más valiosos, los dragones. Lo único que hemos conseguido averiguar es que la mejor arma para luchar es el trabajo en equipo porque JUNTOS se logra lo imposible.

En este momento recibimos un mensaje intertemporal que nos comunica que los 6 dragones más valiosos de ese mundo están atrapados en una isla muy peligrosa, y vuestra misión es adoptarlos y rescatarlos a todos ellos.

CONTENIDO DEL JUEGO



BAARAJA DE RETOS NIVEL I Y II

60 CARTAS NIVEL 1
(Edad recomendada
6-8años).

60 CARTAS NIVEL 2
(Edad recomendada
a partir de 9años).

**1 DADO NUMÉRICO DE
SEIS CARAS**

36 FICHAS RECOMPENSA PARA AMBOS NIVELES.

6 CUERDAS



12 VIDAS



6 LLAVES



12 BLANCAS



6 FICHAS DE DRAGONES

**6 CARTAS DE
PERSONAJES**
CONTIENEN SUS PUNTOS
FUERTES Y DÉBILES.



**TABLERO.
CON 33 CASILLAS**

OBJETIVO DEL JUEGO

La finalidad del juego es liberar a todos los dragones que están atrapados en la isla. Para ello los jugadores tendrán que adoptarlos para cuidarlos y conducirlos a la salvación, **PORQUE O TODOS SE SALVAN O TODOS QUEDAN ATRAPADOS.**

Pero... ¿Cómo lo pueden lograr?

Al menos uno de ellos debe conseguir llegar a la meta, con la tirada exacta, y el resto debe encontrarse en las casillas de salvación, o alcanzar estas casillas en la siguiente ronda a contar desde el jugador que ha llegado a la meta. Las casillas de salvación se identifican en el tablero por tener el borde de color verde y se corresponden con los números del 28 al 33 (ambos incluidos). En el caso de no conseguir la tirada exacta con el dado para llegar a la meta, se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes se obtengan en dicha tirada.

En cualquier momento del desarrollo del juego, los participantes pueden decidir dentro de una misma ronda, si desean ayudar a su compañero, cediéndole su turno, por lo que éste último tiraría dos veces. No obstante, sólo se puede aplicar esta condición de ceder el turno, una vez como máximo en cada ronda.

MECÁNICA DEL JUEGO

1. Elegir el nivel al que se va a jugar.
2. Tirar el dado para saber qué dragón va a adoptar cada jugador. Leer el apartado Tarjetas de dragones.
3. Barajar los mazos de retos y de recompensa y colocarlos en su sitio correspondiente en el tablero.
4. Tirar el dado y, por turnos, avanzar con cada personaje en el tablero.
5. Al caer en la casilla de reto, coger una carta e intentar superarlo. Después, colocarlas en un montón aparte". El resto de la norma se elimina porque los retos no superados tienen que ponerse también fuera, no se devuelven al montón.
6. Después de superar un reto, coger una tarjeta de recompensa, que podrá ser utilizada a partir del siguiente turno.

¡ATENCIÓN! Cuando las fichas de recompensas sean usadas. Deberán ser devueltas al mazo.

TIPOS DE CARTA

FUNCIONAMIENTO DE LAS TARJETAS RETO.

¡ATENCIÓN! antes de empezar la partida hay que decidir con qué nivel de retos se va a jugar. Se cogerá una de estas tarjetas siempre que un jugador caiga en esta casilla.



Algunas tarjetas tienen tiempo, otras sólo las puede leer el jugador que las coge, tal vez sean necesarios lápiz y papel, o el propio cuerpo... pero para superar el reto, siempre deben participar todos los jugadores del equipo, porque todos aportan.

Las cartas de reto tienen diferentes dinámicas de equipo, con pruebas de matemáticas, ciencias, arte... la diferencia entre el nivel 1 y el dos es que se aumenta la dificultad en el segundo nivel.

En la cabecera de la carta podrás encontrar los iconos de tiempo o de silencio que te marcarán la duración o si la prueba es de mímica.

Al pie de la carta te indica cuántas cartas recompensas puedes levantar y el número(en caos de que haga falta de cuantas respuestas debéis de dar, en caso de que haga falta recordarlo)

CABECERAS



TIEMPO LIMITADO



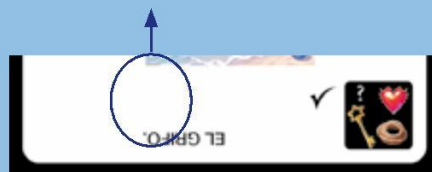
2 MINUTOS



¡ ATENCIÓN NO LEER EN VOZ ALTA!

PIE DE CARTAS

2 RESPUESTAS CORRECTAS



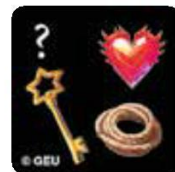
12
RESPUESTAS
CORRECTAS

PODRÁ COGER 2
FICHAS DE LA QUE
TENDRÁ QUE ELEGIR
UNA DE ELLAS



FICHAS DE RECOMPENSA

Las tarjetas de recompensas son en total 36. Antes de iniciar la partida es necesario barajarlas y ponerlas en un mazo boca abajo en el lugar correspondiente del tablero. **Si se supera un reto** grupal **se levanta** una tarjeta de recompensa que será para todo el equipo y éste podrá utilizarla, de manera consensuada, en los diferentes momentos del juego.



Una vez que **dicha tarjeta se usa** por algún jugador, ésta **se devuelve al final de su mazo**. Si se obtiene una tarjeta de recompensa en blanco el equipo se queda con esa tarjeta a la espera de conseguir otra igual.

Las tarjetas de recompensa obtenidas se pueden usar según decida el equipo, de **forma consensuada**, en los diferentes momentos del juego.

FUNCIONAMIENTO DE LAS TARJETAS RECOMPENSAS.

CUERDA



Libra al dragón participante de un turno sin tirar en las arenas movedizas. Si obtiene otra cuerda se libraría de los dos turnos sin tirar, y por tanto de la penalización completa. Libra también al dragón de resbalarse en la roca.

LLAVE



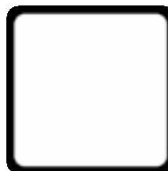
ayuda al dragón a abrir cualquiera de las dos trampas que hay por el sendero, y librarle de un turno sin tirar cuando caiga en esa casilla.

VIDA



Libra al dragón que cae en la casilla de la calavera de empezar de nuevo. Y libra al dragón que coincida en la casilla del dragón rojo de retroceder 6 casillas.

BLANCA



2 tarjetas blancas pueden ser intercambiadas por otra con el objeto de recompensa que se desee. En este caso, y puesto que se han de visualizar las tarjetas del mazo para seleccionar la elegida, se han de barajar todas de nuevo y ponerlas boca abajo en su lugar correspondiente del tablero.

TARJETAS DE DRAGONES

Seis dragones con puntos fuertes... y débiles.



**ADOPCIÓN SACAR 6
AL INICIO DE PARTIDA**

PUNTOS FUERTES

Puede abrir cerraduras, y flotar sobre las arenas movedizas, por lo que no se queda ningún turno sin tirar.

PUNTOS DÉBILES

No sabe volar, por este motivo no puede hacer de zarpa a zarpa.

Si cae en la calavera, vuelve a empezar.

No controla su ira por lo que, si termina su tirada en una casilla ocupada por algún otro dragón, o si otro dragón termina su tirada en la casilla en la que se encuentra el dragón rojo, le envía con su fuego a retroceder 6 casillas (menos con el dragón rosa).



**ADOPCIÓN SACAR 1 AL
INICIO DE PARTIDA**

PUNTOS FUERTES

Su gran habilidad silenciosa, hace que esquive a la muerte en la casilla de la calavera, por lo que no empieza de nuevo.



**ADOPCIÓN SACAR 2 AL
INICIO DE PARTIDA**

PUNTOS FUERTES

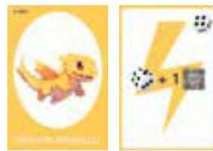
Su gran habilidad es abrir cerraduras que hace que no se le penalice con turnos sin tirar en la casilla de las trampas.



**ADOPCIÓN SACAR 3 AL INICIO DE
PARTIDA**

PUNTOS FUERTES

El verde le otorga fuerza en el fango, por lo que solo está una ronda sin tirar en la casilla de las arenas movedizas.



**ADOPCIÓN SACAR 4 AL INICIO
DE PARTIDA**

PUNTOS FUERTES

Su gran velocidad hace que si saca un 4, pueda elegir avanzar una casilla más.



**ADOPCIÓN SACAR 5 AL INICIO
DE PARTIDA**

PUNTOS FUERTES

Como tiene un gran corazón y una gran capacidad de escucha y de diálogo, si cae en la misma casilla en que el dragón rojo, no vuelve al inicio del tablero.

ADOPCIÓN DE LOS DRAGONES.

1. Comienza la partida tirando el dado el jugador de **menor edad**. Tendrán que lanzar el dado hasta que **alguno** de ellos **saque un 6** y **adopte al DRAGÓN ROJO**.
2. Una vez que un participante saca un 6 y adopta al **DRAGÓN ROJO**, por turnos, los demás tirarán el dado y, en Si sacan un número que se corresponde con un **DRAGÓN** que ya ha sido adoptado tendrán que volver a tirar **hasta conseguir** un **DRAGÓN** que esté disponible.
3. Cada jugador **coge la carta del DRAGÓN** asignado y observa las características de este. Esta carta la **guardará** para poder consultarla siempre que lo necesite.
4. La partida comienza colocando los **DRAGONES** en el lugar correspondiente. El **DRAGÓN ROJO** se sitúa en un lugar especial. El resto de los **DRAGONES** como son capaces de coincidir en una casilla sin enfadarse entre ellos empiezan juntos.

CUADRANTE DE ADOPCIÓN

1. **DRAGÓN AZUL**
2. **DRAGÓN MORADO**
3. **DRAGÓN VERDE**
4. **DRAGÓN AMARILLO**
5. **DRAGÓN ROSA**
6. **DRAGÓN ROJO**



EL TABLERO



En el tablero dispones de 33 casillas numeras, casillas reto o casillas especiales, 1 espacio de colocación de tarjetas reto y 1 espacio de colocación para tarjetas recompensas.

Para superar el juego en las casillas de zarpa, trampas bajo llave, arenas movedizas, rocas resbaladizas, y calavera hay que tener en cuenta las características de cada dragón. A continuación os explicamos el funcionamiento de estas casillas especiales.

LAS CASILLAS ESPECIALES.



En la casilla de zarpa , avanzas o retrocedes según su lugar en el tablero, porque “De zarpa a zarpa irás, y a otro lugar te transportarás”. Si se cae en la 4 se avanza a la casilla 11, y si se cae en la 11, se retrocede a la 4.

El jugador que ha caído en esta casilla no continúa hasta su próximo turno.



En las casillas de la trampa bajo llave , el dragón está una ronda sin tirar, porque... “caíste en la trampa y en la siguiente no lanzas”. Con una llave elimina la penalización.



En la casilla de roca resbaladiza , el dragón está una ronda sin tirar porque... “Rocas inestables, cuidado no resbales”. Con una cuerda elimina la penalización.



En la casilla de las arenas movedizas , el dragón está dos rondas sin tirar, porque... “Mira por dónde pisas, no te hundas ni te rindas”. Con dos cuerdas elimina la penalización.



En la casilla de la calavera , el dragón comienza la partida, porque... “El peligro no ha acabado, y de regreso al inicio te ha tocado”. Con una vida elimina la **penalización**.

¡Esperamos que consigáis salvar a todos los dragones y les cuidéis en vuestra travesía! Que disfrutéis...