

POZIMUS

AUTOR: JOSEP M. ALLUÉ / DANI GÓMEZ

ILUSTRADOR: DANY MOLERO

NÚMERO DE JUGADORES: 2-5

EDAD: 6+

TIEMPO: 20 MINUTOS APROXIMADAMENTE

MECÁNICAS: TIRAR DADOS, MOVIMIENTO ENTRE PUNTOS, PROGRAMACIÓN DE ACCIONES, FUERZA TU SUERTE, MEMORIA.



NIVEL EDUCATIVO

Asociado a la edad mínima recomendada, el juego es óptimo para ser utilizado en el **segundo ciclo de educación primaria**, desarrollando así habilidades de memoria, planificación, atención y estrategia.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lógico-matemática: vinculada a la estrategia, razonamiento, memoria, desarrollo de hipótesis-conclusiones y planificación de movimientos respecto al resto de jugadores.

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

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

Interpersonal: resolución de conflictos, respeto y asertividad.

COMPETENCIAS

SOCIALES:

Respeto: en cuanto a las decisiones del resto de jugadores que puedan afectar a nuestro objetivo de juego.

Resolución de conflictos: que puedan aparecer respecto a las decisiones de juego tomadas por cada jugador al cambiar de posición los cubiletes, cubriendo alguno de los ingredientes de nuestra pócima.

COGNITIVAS:

Atención: el juego requiere de una atención sostenida y constante a los movimientos propios y del resto de jugadores, permitiéndonos reaccionar a posibles contratiempos.

Memoria: vinculada a la memoria visual, de modo que recordemos la ubicación física de los ingredientes que buscamos a pesar de estar cubiertos por algún cubilete.

Razonamiento y estrategia: a partir de la extracción de conclusiones-hipótesis en cada jugada y permitiéndonos actuar en consecuencia, pudiendo, por ejemplo, fijar el gato a uno de nuestros ingredientes evitando así que sea cubierto por un cubilete. Al mismo tiempo, debemos detectar cuáles

son los ingredientes que dejan descubiertos el resto de jugadores, intuyendo así sus jugadas y pudiendo marcar nuestra estrategia de juego, ligada también al momento en que “bebemos” una de nuestras pócimas obtenidas, alterando así el curso de la partida.

Capacidad de asociación: estableciendo relaciones entre diferentes situaciones, bien en nuestra jugada o bien en la de otro jugador.

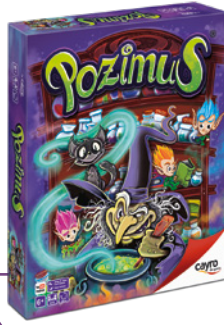
Flexibilidad cognitiva: desarrolla la capacidad de adaptarnos a nuevas condiciones de juego no previstas (por ejemplo cuando algún jugador cubre uno de nuestros ingredientes, debiendo reorganizar nuestra estrategia de nuevo) asumiendo diferentes perspectivas, entendiendo y respetando motivaciones y objetivos del resto de jugadores.

Planificación: por el hecho de estructurar los distintos movimientos de cubiletes en cada turno, provocando dejar al descubierto nuestros ingredientes y cubriendo los del resto de jugadores.

Visualización espacial: en cuanto a la memoria visual relacionada con la ubicación de los ingredientes, a pesar de que estos queden cubiertos por un cubilete.

Percepción: sobre todo de lo que ocurre en las jugadas del resto de jugadores y que afecta a nuestra situación en el juego.

Fijación de objetivos: presente desde el inicio de la partida (cuando detectamos en nuestra pócima los ingredientes a descubrir) y que nos motiva en cada una de las decisiones de juego.



POZIMUS

Simbolización e interpretación: vinculada a la combinación obtenida en cada tirada de dados con la relación de cubiletes a poder destapar, así como los colores de las pózimas en función de sus acciones cuando las “bebemos”.

EMOCIONALES:

Autoconocimiento y automotivación: en cuanto a fortalezas personales aplicadas al juego (estrategia, toma de decisiones, intuición...)

Asertividad: para llevar a cabo cada jugada decidida en función de nuestro criterio y no en el del resto de jugadores.

Tolerancia a la frustración: vinculada al momento en que otro jugador tapa con un cubilete alguno de nuestros ingredientes, frustrando así nuestro objetivo.

Gestión de impulsos: relacionada con el hecho de considerar qué cubilete mover en lugar de mover en función de nuestra estrategia de juego.

ADAPTACIÓN AL AULA

Ciclo educativo: segundo ciclo de primaria.

Contenido: matemáticas.

Objetivos:

- Aprendizaje y trabajo del concepto de “múltiplos” de números simples.
- Desarrollo de estrategia, memoria y cálculo mental en el alumnado.
- 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:

- Dividimos al alumnado en grupos de 5 y repartimos un Pozimus por grupo. Explicamos el desarrollo del juego que será similar al original pero incluyendo las siguientes modificaciones:
 - Los ingredientes ocultos serán sustituidos por números múltiplos de 2,3,4,5,6, por ejemplo: 8,12,30...
 - Cada jugador recibirá una carta de pózima con un número, que puede ser: 2,3,4,5 o 6.
 - El objetivo del juego será destapar 3 múltiplos del número recibido en la carta de la pózima.
- Cada jugador, en su turno, lanzará los dados y podrá mover los cubiletes que contengan elfos de los colores obtenidos en los dados en busca de 4 números múltiplos del número recibido en su carta de pózima, por ejemplo, si obtengo un 6, intentaré destapar números como el 6, 12, 18...

- Cuando un jugador observa que tiene descubiertos 4 múltiplos de su carta de pózima grita en alto Pozimus, debiendo decir en voz alta 4 múltiplos de su número que no estén visibles en el tablero. Si el resultado de los números al descubierto y verbalizados es correcto, este jugador habrá ganado la partida, continuando esta hasta que queden dos jugadores.
- Para que sea una partida justa, los participantes sólo se podrán contabilizar los números obtenidos siendo el límite su número multiplicado por 10, por ejemplo: si el número obtenido en mi carta de pózima es 4, solo contarán los números visibles hasta el 40, si son mayores que mi número multiplicado por 10 no contarán.
- Podemos jugar varias rondas intercambiando las cartas de pózima para así trabajar los múltiplos de varios números, además se pueden incluir nuevos números que se quieran trabajar siempre teniendo en cuenta que los participantes puedan tener aproximadamente las mismas oportunidades de ganar la partida.
- Ejemplo con múltiplos de 2, 3, 4, 5, y 6:
 - En la partida aparecen los siguientes números

6	10	12	18
16	30	24	45
9	15	60	20
50	8	40	36

- De modo que las posibilidades de acertar quedan entre 6 y 7 posibilidades por número:
 - 2: 6, 8, 10, 12, 16, 18 y 20.
 - 3: 6, 9, 12, 15, 18, 24 y 30.
 - 4: 8, 12, 16, 20, 24, 36 y 40.
 - 5: 10, 15, 20, 30, 40, 45 y 50.
 - 6: 6, 12, 18, 24, 30, 36 y 60.

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

La actividad puede ser adaptada de este modo a alumnado que presente dificultades auditivas:

- Procurar minimizar el posible ruido ambiental, garantizando el nivel más óptimo de escucha.
- El docente debe hablar de forma clara, sin exagerar, mirando al alumnado con dificultad auditiva, apoyándose en gestos naturales y favoreciendo la lectura labio-facial.
- El docente debe asegurarse de que todo el alumnado haya entendido las reglas y el sistema de juego.
- En caso de que algún alumno presente dificultades del habla se puede sustituir el grito de “POZIMUS” por posicionar la carta ganadora boca abajo y colocar las dos mano encima.
- También se pueden desarrollar actividades ABJ para trabajar otros contenidos. De este modo, el Juego se puede utilizar tal y como se ha planteado la actividad anterior pero “en lengua extranjera” y en lugar de múltiplos con 3 formas verbales, de modo que al tiempo que se trabajan los verbos en dicha lengua, también se ejercita vocabulario y posicionamiento cada vez que se nombra un verbo oculto: arriba de, a la derecha de, debajo de, a la izquierda de...