

PAPAYA MONKEY

AUTOR: ALFONSO FERRERO

ILUSTRADOR: DANY MOLERO

NÚMERO DE JUGADORES: 2-4

EDAD: 6-99

TIEMPO: 15 MINUTOS APROXIMADAMENTE

MECÁNICAS: MOVIMIENTO ENTRE PUNTOS, PROGRAMACIÓN DE ACCIONES, COLOCACIÓN DE JUGADORES, BONUS FIN DE PARTIDA, PUNTOS DE VICTORIA, TABLERO MODULAR, GESTIÓN DE MANO.

NIVEL EDUCATIVO

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

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lógico-matemática: mejora y desarrolla los procesos de categorización, clasificación y deducción. Pone de manifiesto la estrategia de juego, planificación, agilidad y cálculo mental.

Intrapersonal: favorece la tolerancia a la frustración y la gestión de impulsos, provocando la capacidad de autorregulación.

Interpersonal: nos permite la relación con el resto de jugadores, favoreciendo la gestión de habilidades propias y del resto de participantes.

Cinético-corporal: vinculada a la coordinación óculo-manual.

Visual-espacial: desarrollando percepción y rapidez visual, concentración y memoria.

Naturalista: por el contexto en el que se desarrolla el juego: animales, alimentos, árboles...

COMPETENCIAS

SOCIALES:

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

Resolución de conflictos: que puedan aparecer respecto a las decisiones de juego tomadas por cada jugador.

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.

Razonamiento: a partir de la extracción de conclusiones en cada jugada y permitiéndonos actuar en consecuencia, teniendo en cuenta el movimiento de los monos del resto de jugadores y el uso de sus cartas de acción.

Fijación de metas: presente desde el inicio de la partida y que nos motiva en cada una de las decisiones de juego.



Flexibilidad cognitiva: desarrolla la capacidad de adaptarnos a nuevas condiciones de juego no previstas, asumiendo diferentes perspectivas, entendiendo y respetando las motivaciones y objetivos del resto de jugadores.

Visualización espacial: en cuanto a la ubicación física de nuestros monos y los del resto de jugadores, junto con la posición y altura de los árboles respecto al árbol central y la distribución de papayas conforme se van creando estos.

Percepción: respecto a cada movimiento propio y del resto de jugadores y que afectará a nuestra situación en el juego.

Estrategia y planificación: en cuanto a la decisión de movimiento en cada jugada, previo análisis de los monos y jugadores que se verán beneficiados-perjudicados de ella. También asociada a la consecución de recompensas finales al cerrar cada árbol.

Simbolización e interpretación: vinculadas a la posición y movimientos de cada mono, así como el resultado de su posición final y el consiguiente número de papayas a obtener.

EMOCIONALES:

Autoconocimiento: en cuanto a fortalezas y debilidades aplicadas al juego (estrategia, toma de decisiones, anticipación...)

Autorregulación: necesaria para gestionar la frustración provocada por el hecho de poder perder una gran cantidad de papayas en las jugadas finales.

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

ACTIVIDAD ABJ

Ciclo educativo: educación primaria.

Contenido: educación musical.

Objetivos:

- Identificar y clasificar los instrumentos según la familia a la que pertenecen.
- Familiarizar al alumnado con las diferentes características de los instrumentos musicales.
- 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.

PAPAYA MONKEY

Desarrollo de la actividad:

- Con esta actividad trabajaremos junto al alumnado los instrumentos y su clasificación de una forma divertida y dinámica, mediante una partida de Papaya Monkey en la que nuestra estrategia juega un gran papel.
- Para ello, dividiremos al alumnado en grupos de cuatro personas y repartiremos un Papaya Monkey a cada grupo. Explicaremos la dinámica, las instrucciones, y las distintas cartas que componen el juego. Será recomendable que realicemos una explicación muy clara y simple de modo que todo el alumnado pueda realizar la partida sin dificultad. (También podríamos realizar una partida sin ABJ de modo que el alumnado se familiarizase con la metodología de juego y sus cartas).
- A continuación llevaremos a cabo la partida siguiendo las instrucciones de Papaya Monkey pero incluyendo las siguientes modificaciones:
 - A la hora de colocar/mover/quitar uno de nuestros monos, según la acción que queramos realizar deberemos de pensar en un tipo de instrumento:
 - Colocar: el instrumento que debes mencionar tiene que ser de la familia de viento. Si colocamos el mono en la carta que acabamos de poner tendremos que decir un instrumento de viento madera. Si colocamos el mono en una de las cartas suelo tendremos que decir un instrumento de viento-metal.
 - Mover: el instrumento que debes mencionar tiene que ser de la familia de cuerda. Si movemos el mono hacia arriba tendremos que decir un instrumento de cuerda frotada. Si movemos el mono hacia abajo tendremos que decir un instrumento de cuerda percutida. Y si movemos el mono hacia la izquierda o derecha tendremos que decir un instrumento de cuerda pulsada.
 - Quitar: para ello deberemos decir un instrumento de la familia de percusión. Si el mono que hemos quitado estaba sobre una carta de suelo tendremos que decir un instrumento de percusión determinada. Si el mono se encontraba en cualquiera de las otras cartas deberemos decir un instrumento de percusión indeterminada.
 - En caso de responder de manera incorrecta no podremos realizar la acción indicada y pasaremos el turno al siguiente participante.
 - Para poder jugar una de nuestras cartas especiales, primero el jugador deberá indicar que quiere utilizar una de sus cartas especiales. A continuación, el docente mencionará un instrumento el cual el alumno deberá clasificar entre las familias de instrumento mencionadas anteriormente. En caso de responder de forma correcta llevará a cabo la acción indicada. Si por el contrario su respuesta es incorrecta no realizará la acción y la carta será descartada. Por ejemplo, Piano = Cuerda percutida.
 - Jugaremos las 4 rondas indicadas en las instrucciones de modo que podamos trabajar un gran número de instrumentos durante una misma partida.



ADAPTACIÓN A ALUMNADO CON NEE: DIVERSIDAD INTELLECTUAL

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presentedificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego, sus instrucciones y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultades que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con las acciones a llevar a cabo según nuestros movimientos en la partida.
- El alumnado se expresará de forma pausada y clara para asegurar la mayor comprensión posible de los contenidos trabajados y facilitando la adquisición de información.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitaremos el desarrollo del mismo y la interacción social del alumnado.
- Respetando tanto el docente como el alumnado el ritmo de trabajo del resto de sus compañeros.

ACTIVIDAD DE EDUCACIÓN EMOCIONAL

Papaya Monkey es un juego que, tal y como indicamos en las competencias emocionales, desarrolla autoconocimiento, autorregulación y asertividad. En este sentido, y si nos quedamos con esta última, podríamos llevar a cabo una actividad en la que el alumnado (o en casa) pudiese poner en práctica esta habilidad social junto con la capacidad para decir NO.

Para ello, y siguiendo las instrucciones originales del juego, podríamos añadir las siguientes indicaciones:

- Previo a la actividad explicaríamos en qué consiste una conducta asertiva (hacer-decir-sentir lo mismo, dar siempre nuestra opinión y punto de vista, y de forma muy respetuosa para con los demás).
- Cada vez que un jugador lleve a cabo la acción del movimiento de monos, y para que sea efectiva, deberá hacer lo siguiente:
 - Elegir a un jugador con el que comparta partida y transmitirle una opinión sincera y asertiva sobre este (si jugamos en casa, lo haremos con un miembro de la familia).
 - Las opiniones pueden ser tanto para elogiar y felicitar como para pedir la mejora de una conducta o comportamiento.
- Al finalizar la partida, y como reflexión, todos podrán indicar cómo se han sentido:
 - Si ha sido fácil transmitir su criterio.
 - Si han sabido recibir los comentarios de sus compañeros...
 - Si en general hemos sido asertivos o si por el contrario nos hemos comportado de forma agresiva (verbal) o pasiva.