

# MAUGA

**AUTOR:** ÓSCAR ROMERO

**ILUSTRADOR:** DANY MOLERO

**NÚMERO DE JUGADORES:** 2-4

**EDAD:** 8-99

**TIEMPO:** 20 MINUTOS APROXIMADAMENTE

**MECÁNICAS:** MOVIMIENTO ENTRE PUNTOS, MEMORIZACIÓN, COLOCACIÓN DE JUGADORES, MAYORÍAS, GESTIÓN DE MANO, ¡TOMA ESO!



## NIVEL EDUCATIVO

asociado a la edad mínima recomendada, el juego es óptimo para ser utilizado en el segundo-tercer ciclo de educación primaria y primer ciclo de educación secundaria, desarrollando así habilidades de atención, flexibilidad cognitiva, memoria, planificación, toma de decisión y localización espacial.

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

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

**Intrapersonal:** favorece la tolerancia a la frustración y la gestión de impulsos, provocando la capacidad de autorregulación. La memoria juega un papel muy importante en el juego, que unida a una fijación de objetivos correcta aporta a la propia persona que juega una sensación de valía y autovaloración.

**Interpersonal:** nos permite la relación con otras personas, favoreciendo la gestión de habilidades sociales propias y del resto de participantes, así como la resolución de conflictos, empatía y comunicación-acción asertivas.

**Visual-Espacial:** desarrollando percepción y rapidez visuales, razonamiento, concentración y memoria. Es la mayor competencia desarrollada dado que las cuevas están cubiertas y debemos ser capaces de visualizar-recordar lo que hay dentro en todo momento.

## COMPETENCIAS

### SOCIALES:

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

### COGNITIVAS:

**Atención:** el juego requiere de una atención sostenida y constante a los movimientos propios y del resto de participantes, 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 peones que participan en el juego y de los que no, en busca de nuestro mayor beneficio en cada jugada.

**Capacidad de asociación:** estableciendo relaciones entre diferentes situaciones, bien en nuestra jugada o bien en la de otra persona.

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

**Visualización espacial:** en cuanto a nuestra posición en el tablero y en los meeples que ya hemos introducido en las cuevas.

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

**Estrategia:** en cuanto a la decisión de movimiento en cada jugada y asociada a la consecución del mayor número de diamantes en función de su valor, ubicación y meeples en cada cueva.

### EMOCIONALES:

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

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

**Tolerancia a la frustración:** sobre todo vinculada al resultado final, descubriendo el número exacto de meeples de cada participante que hay en cada una de las cuevas.

## ADAPTACIÓN AL AULA

**Ciclo educativo:** segundo-tercer ciclo de primaria.

**Contenido:** competencia matemática.

**Objetivos:**

- Desarrollar la agilidad y cálculo



# MAUGA

mental.

- 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 6, repartiendo un "Mauga" por grupo y les explicamos el funcionamiento propio del juego, ya que el desarrollo de la actividad será exactamente igual al original, pero incluyendo las siguientes modificaciones:

Cada una de las cuevas-claros del tablero tendrá adjudicado un número del 1 al 9. Cada vez que alguien, en su turno, decida mover uno de sus meeples (pudiendo saltar 1, 2 o 3 veces para llevarlo a un claro despejado o interior de una cueva), tendrá que efectuar una operación matemática mentalmente (a decidir en función del contenido y nivel del alumnado) entre los números asignados a cada cueva-claro. Si el resultado es correcto, podrá efectuar dicho movimiento.

Cada participante anotará en un papel el resultado numérico obtenido en todos sus movimientos a lo largo de la partida, obteniendo una puntuación final como suma de todos ellos. Al finalizar esta, quien haya obtenido la mayor puntuación, sumará a los diamantes obtenidos un +2.

## NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

La actividad puede ser adaptada del siguiente modo:

- Facilitando al alumnado una hoja y un papel en el que puedan realizar las operaciones oportunas (y no de forma mental) en cada movimiento.
- En caso de alumnado que presente una mayor dificultad en el cálculo, se podrá jugar por parejas, de modo que las operaciones en cuestión las pueda llevar a cabo junto a su pareja.
- Según el grado de dificultades que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla que incluya un resumen de resultados por tablas de multiplicar.
- También se podría verbalizar y explicar, por parte del resto de compañeros, los números entre los que hay que realizar la operación en cuestión.

## EDUCACIÓN EMOCIONAL

Mauga es un gran juego para desarrollar habilidades emocionales como la tolerancia a la frustración, motivación y asertividad. Siendo así, y cuando nuestro alumnado finalice la partida de Mauga, podemos llevar a cabo la siguiente actividad:

En ocasiones tenemos la sensación de tenerlo todo controlado, sin embargo, esto no es real puesto que el control total es algo que no existe. Todo puede cambiar en un segundo por un agente que no tenías previsto y ser flexible te da poder para adaptarte a las circunstancias, a lo que sucede en cada momento.

En Mauga, por ejemplo, no tenemos el control del desarrollo de la partida y es algo que vamos a poder experimentar al finalizar la misma y comprobar cómo cada participante ha llevado a cabo su estrategia y cómo esta puede llegar a "perjudicar" nuestro resultado final, y con él, nuestras expectativas. En este punto, podemos realizar con nuestro alumnado la siguiente reflexión:

- ¿Has tenido alguna vez la necesidad de tenerlo todo controlado?
- ¿Qué significa tenerlo todo controlado?
- ¿Es posible?
- ¿Es bueno?
- ¿Es posible tener previstos todos los pasos que tenemos que dar en alguna situación?
- ¿Qué ocurre cuando un imprevisto rompe nuestra intención?
- ¿De quién es la culpa si surge un imprevisto?
- ¿Somos flexibles o rígidos en nuestros planteamientos?
- ¿Tiene ventajas ser rígido? ¿Y flexible?

En base a todas las respuestas, y bajo la supervisión de la docente, podemos llegar a la conclusión de que "soltar el control" significa vivir en el momento presente (sin estar todo el tiempo preocupado y atado al futuro, a lo que posiblemente va a suceder...), ser flexible ante los cambios y aprender a resolver cualquier eventualidad no prevista y salir airoso de la misma.