

## PANA PO'O

-  **Edad:** +8
-  **Nivel educativo:** A partir de 2do y 3er Ciclo de primaria
-  **Nº Jugadores:** 2 a 10 jugadores
-  **Tiempo:** 15-25 Min

### Competencias:

#### Sociales:

- > **Trabajo en equipo:** tanto si jugamos en el modo individual como en el grupal, debemos ser capaces de hacernos entender, averiguar cómo piensan e interpretan los demás para conseguir un objetivo común.
- > **Respeto:** en todos los contextos del Juego. Tanto en las interpretaciones del resto de jugadores frente a mi dibujo, como a los dibujos del resto y sus recreaciones, posiblemente muy dispares a lo que uno mismo haría en cada tarjeta.
- > **Paciencia:** vinculada por un lado a la capacidad de esbozar y ejecutar la figura, y por otro para interpretarla e intuir la perspectiva de quien la dibuja

#### Cognitivas:

- > **Atención y percepción:** muy relacionadas a la escucha activa necesaria para una correcta interpretación de la figura que se está creando.
- > **Razonamiento:** en base a la conclusión o imagen mental que se empieza a formar a partir de la combinación de las diferentes piezas utilizadas.
- > **Motivación y fijación de metas:** nada más motivante que la consecución de un objetivo establecido, unido al reconocimiento del resto de jugadores al interpretar correctamente la figura esbozada.

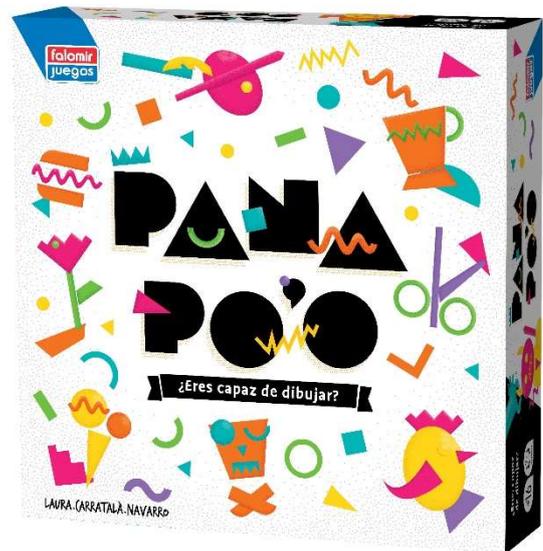
- > **Capacidad de asociación:** tanto para el dibujante como para el resto de los jugadores a la hora de configurar e interpretar cada una de las figuras.
- > **Flexibilidad cognitiva:** es la principal habilidad desarrollada por el Juego. Si siempre mantuviésemos nuestra perspectiva sobre las cosas no seríamos capaces de adaptarnos a nuevas condiciones y modificar nuestros esquemas. El hecho de asumir y aceptar diferentes perspectivas y entender las motivaciones y puntos de vista ajenos facilita mucho la socialización.
- > **Visualización espacial, simbolización e interpretación:** a lo largo de todo el Juego son las habilidades que nos permiten discriminar entre unas figuras u otras.
- > **Creatividad y pensamiento lateral:** básicos para establecer una rápida ejecución de la figura en cuestión.

#### Emocionales:

- > **Autoconocimiento y automotivación:** en cuanto a fortalezas personales aplicadas al juego y la consecución de cada una de las figuras.
- > **Tolerancia a la frustración:** vinculada bien al momento en que no somos capaces de transmitir la figura en cuestión, bien al momento en que como no dibujantes no somos capaces de interpretar la misma.
- > **Empatía:** presente cada segundo del Juego en cualquiera de los roles, facilitando la transmisión e interpretación de cada figura.

## Inteligencias Múltiples:

- > **Lógico-matemática:** vinculada a la estrategia, razonamiento, 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:** respeto y asertividad.



## Aplicabilidad en el aula:

**Pana Po'o** es un recurso idóneo para trabajar competencias en el área de las artes plásticas y tecnología de cualquier ciclo educativo (preferiblemente a partir de segundo y tercer ciclo de primaria). Por su dinámica es perfecto para, de forma directa o transversal, desarrollar habilidades de gestión emocional tales como la perspectiva y aceptación de diferentes puntos de vista, empatía, reflexión y debate, asertividad, cohesión grupal y trabajo en equipo.

## Las familias opinan:



Nos ha encantado por la increíble capacidad que desarrolla para crear e inventar, así como para entender y respetar nuestros puntos de vista. *(Familia García-Giner).*