



CRUNCH

FICHA PEDAGÓGICA

Lic. María Jimena dos Santos

Lic. Florencia Rabuffetti



+ 7 años



3 a 6 jugadores



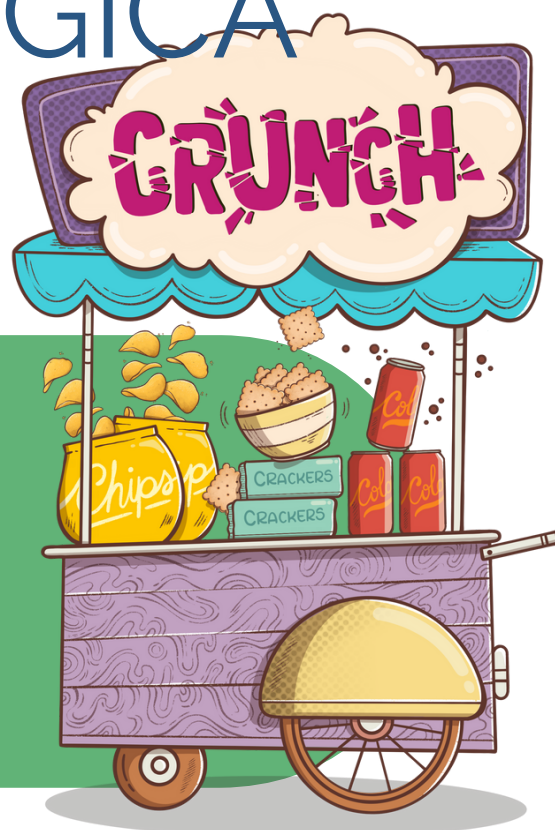
Toma de decisiones

Razonamiento

Socialización

Contiene:

- 55 cartas
- 15 fichas
- Instructivo



Para jugar necesitas aprender solo dos reglas, jugar siempre una carta con un valor superior o una carta que tenga el mismo dibujo, papas, refresco o galletas.

¿Cómo ganás puntos? Siendo el último en descartarte de todas las cartas.

Gana quién consiga tres puntos primero.





CRUNCH

FICHA PEDAGÓGICA

Competencias y dimensiones



COMPETENCIAS	DIMENSIONES	¿CÓMO LO TRABAJA
Comunicación	Interpretación de la información.	Durante el juego, el jugador deberá interpretar la información icónica y de numeración e ir actuando en consecuencia.
Intrapersonal	Reflexión y autoconocimiento.	A través de una reflexión posterior a haber jugado, dónde se permita a los estudiantes identificar las emociones y sentimientos generados, así como sus fortalezas y debilidades durante la actividad.
Relación con los otros	Vínculos asertivos. Reconocimiento de los otros.	Los jugadores deberán vincularse entre sí a lo largo de toda la partida, fomentando la construcción de vínculos asertivos y el reconocimiento y el respeto mutuo entre ellos.
Metacognición (aprender a aprender)	Procesos internos del pensamiento. Aprendizaje sobre su pensamiento.	La metacognición se integra en el juego mediante la reflexión post-juego, donde los participantes pueden autoevaluar su desempeño e identificar las estrategias empleadas para lograr el objetivo. Durante el juego se pueden verbalizar las decisiones que toman en cada jugada para profundizar más en esta área. Finalmente, se promueve la transferencia del aprendizaje a través de preguntas como: ¿podemos aplicar lo aprendido a otros juegos o experiencias?
Ciudadanía local, global y digital	Valoración de la diversidad	Al contener cartas con Braille, permite la reflexión acerca de la inclusión y la importancia de un mundo accesible a todas las personas.



CRUNCH

FICHA PEDAGÓGICA



Procesos generales, superiores y específicos

PROCESOS GENERALES

¿QUÉ IMPLICA?

¿CÓMO LO TRABAJA

Atención

Implica poder focalizar la atención en los estímulos importantes y poder sostenerla para concretar la tarea que se está realizando.

Para la correcta ejecución y resolución del juego, es fundamental poder mantener la atención.

Sensación y percepción (táctil)

Discriminación de las texturas y disposición de los puntos a través de la sensación táctil de la yema de los dedos. A partir de ello, es necesario interpretar las sensaciones y darles significado, en este caso, asociarlos a un número.

Si el jugador no conoce la lectura en Braille, este juego permite acercarlos al conocimiento de la lectura de números.

PROCESOS SUPERIORES

¿QUÉ IMPLICA?

¿CÓMO LO TRABAJA

Pensamiento estratégico

Analizar y pensar el camino a seguir para alcanzar la resolución o la meta que se plantea.

Durante la partida, cada jugador deberá analizar y pensar de manera estratégica las opciones que tiene a partir de los elementos (números o imágenes) que va obteniendo en las cartas jugadas y tomar decisiones para quedarse sin cartas antes que el resto de los jugadores.

Razonamiento

Es la capacidad para resolver problemas estableciendo conexiones lógicas.

Los jugadores deberán realizar conexiones lógicas a partir de la comparación de las cantidades representadas por los números. Por otro lado, deben ser capaces de comprender y manejar el orden de los números.



CRUNCH

FICHA PEDAGÓGICA



Procesos generales, superiores y específicos

PROCESOS ESPECÍFICOS

¿QUÉ IMPLICA?

¿CÓMO LO TRABAJA

Numeración

Son las reglas y símbolos que representan las cantidades numéricas. Implica conocer su secuencia, así como poder llevar adelante los procesos de transcodificación (del formato arábigo al verbal y viceversa).

A lo largo del juego es necesario reconocer los números y el valor o cantidad que cada uno representa. También se pone en juego la capacidad de determinar entre dos números cuál es mayor y cuál es menor.

Lectura y comprensión lectora

La comprensión lectora se da a partir de una lectura precisa y fluida que permite decodificar el texto y, a partir de ello, inferir información implícita y aplicar el conocimiento adquirido en diversas formas.

La lectura de las reglas del juego se puede trabajar con los estudiantes a fin de motivarla comprensión autónoma del mismo.



CRUNCH

FICHA PEDAGÓGICA



Sugerencias alumnos con NEE

Alumnos con NEE

SUGERENCIAS

Discalculia o dificultades en el área de la matemática

Se sugiere trabajar previamente con las cartas: realizar identificación de números.

Nivelar el juego, jugando en un principio con cartas de números más bajos, e ir incorporando los números más grandes a medida que aumenta la agilidad y comprensión del juego.

Estudiantes con Dislexia o dificultades en el área de la lectoescritura

Dar tiempo extra para la lectura de las reglas. Realizar lecturas guiadas, modeladas y repetidas para lograr la comprensión de las reglas del juego.

Discapacidad visual o ceguera.

El juego, al incluir el código de braille, puede ser jugado por personas con ceguera o baja visión, fomentando una participación más amplia. Al mismo tiempo, la presencia del braille en el juego, actúa como recordatorio para todos los jugadores sobre la importancia de la accesibilidad en todos los ámbitos de la vida, promoviendo una mayor conciencia sobre la necesidad de ampliar las oportunidades para la mayor cantidad de personas posible.



macachinuy@gmail.com



@macahcin_uy



092 975151