

# PIRATAS EN CABO POLONIO

## FICHA PEDAGÓGICA

Lic. María Jimena dos Santos

Lic. Florencia Rabuffetti

 + 6 años

 2 a 5 jugadores

 Creatividad  
Imaginación  
Matemáticas  
Estrategia

Contiene:

- 12 lobos marinos
- 62 cartas especiales
- Instructivo

**PIRATAS** en  
CABO POLONIO



Emocionante juego de cartas!

12 lobos marinos han sido capturados por los Piratas.

Necesitamos rescatarlos, para eso los pobladores del cabo nos ayudarán.

Estrategia, pensamiento rápido y un poco de suerte serán fundamentales para ganar.

Cartas con poderes especiales harán aún más divertido este juego. Piratas, fáros, islas.

Quién rescate más lobos marinos gana !



# PIRATAS EN CABO POLONIO

## FICHA PEDAGÓGICA

MACAGHIN  
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

### Competencias y dimensiones

#### COMPETENCIAS

#### DIMENSIONES

#### ¿CÓMO LO TRABAJA

Comunicación

Interpretación de la información

Durante el juego, el estudiante deberá interpretar la información e ir actuando en consecuencia.

Metacognitiva

Procesos internos del pensamiento.  
Estrategias para un aprendizaje permanente.

A través de una reflexión posterior a haber jugado, donde se permita a los estudiantes autoevaluar su desempeño durante la actividad.

Intrapersonal

Reflexión y autoconocimiento.

A través de una reflexión posterior a haber jugado, donde se permita a los estudiantes identificar las emociones y sentimientos generados, así como sus fortalezas y debilidades durante la actividad.

Relación con otros

Vínculos asertivos.  
Reconocimiento del otro.

Los jugadores deberán vincularse entre sí a lo largo de toda la partida, así como desarrollar habilidades sociales que les permitan ajustarse a la actividad.

# PIRATAS EN CABO POLONIO

## 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.

Memoria de trabajo

Implica mantener activa la Memoria de Trabajo, operando con la información nueva que se integra a partir de las diversas situaciones y generando respuestas ajustadas.

Se pone en juego en determinados momentos del juego. Específicamente cuando se vuelve a dar vuelta un lobo previamente descubierto.

Por otro lado, es necesario poder recordar las funciones de cada tarjeta para que el juego sea más dinámico. Para alcanzar este objetivo, están las cartas de ayuda memoria que pueden usarse hasta lograr la apropiación de las reglas.

#### 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 pensar de manera estratégica las opciones de jugadas que puede realizar a partir de las cartas que tiene para acercarse al objetivo del juego.

Flexibilidad cognitiva

Permite pensar fuera de una misma estructura, para ajustarse a los cambios.

Se estimula a través de los cambios que se generan a partir de los movimientos de las tarjetas y el aporte de nuevas en cada turno.

# PIRATAS EN CABO POLONIO

## FICHA PEDAGÓGICA

MACAGHIN  
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

### Procesos generales, superiores y específicos

#### PROCESOS ESPECÍFICOS

#### ¿QUÉ IMPLICA?

#### ¿CÓMO LO TRABAJA

##### Numeración

Implica conocer la secuencia numérica del sistema decimal, 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, así como el valor o cantidad que cada uno representa.

##### Cálculo

Implica abordar el conocimiento de las operaciones de suma y su adecuada aplicación.

Permite abordar la automatización de los Hechos Numéricos Básicos de Suma y Resta.

A lo largo del juego, es necesario manipular los números de forma efectiva, realizando con ellos diferentes operaciones.

Es necesario aplicar Hechos Numéricos Básicos (combinaciones de números que sumados dan 10).

##### Lectura y comprensión lectora

La comprensión lectora se da a través de la lectura correcta y fluida de los textos. Me permiten conocer lo que está escrito, pudiendo hacer inferencias y hacer algo con la información leída.

La lectura de las reglas se puede trabajar con los estudiantes, motivando la comprensión autónoma del modo de juego.

# PIRATAS EN CABO POLONIO

## FICHA PEDAGÓGICA

MACAGHIN  
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

### Sugerencias alumnos con NEE

#### Alumnos con NEE

Discalculia  
(Dificultad específica en el aprendizaje de la matemática) o dificultades en el razonamiento.

#### SUGERENCIAS

Se puede guiar cuando deban sumar las cartas con números del 1 al 10, o eliminar esa opción, dejando solo la de encontrar cartas iguales para el descarte de las mismas.

Estudiantes con Dificultad específica en el aprendizaje de la lectura (Dislexia)

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

Estudiantes con TDAH

De acuerdo con las características de los estudiantes podría ser necesario realizar unas primeras rondas con algunas cartas especiales (por ejemplo piratas y pobladores) y en la medida que el estudiante interioriza la dinámica del juego agregar las demás. De este modo se regulan los estímulos y se permite al estudiante focalizar mejor la atención.

Se sugiere además separar bien las cartas y jugar en un lugar amplio, de modo que pueda organizarse mejor el espacio.



# ¿QUIÉNES SOMOS?

**MACACHÍN**  
JUGAR, IMAGINAR & CREAR



Macachín es una marca de juegos de mesa creada en el año 2021 por Natalia y Mónica. De producción 100% uruguaya, elegimos materiales de muy buena calidad, nuestras cartas son laminadas, lo que las convierte en productos sumamenteduraderos y resistentes al uso frecuente. Con temáticas que reflejan nuestra identidad como sociedad y propuestas que desarrollan diferentes habilidades, tales como estrategia, lógica, matemáticas, atención, memoria, etc.

## CONOCÉ TODA NUESTRA PROPUESTA EN [WWW.MACACHIN.COM.UY](http://WWW.MACACHIN.COM.UY)

 macachinuy@gmail.com

 @macahcin\_uy

 Natalia 099 710 743 - Mónica 098 293 088