



# MULITA ¿DÓNDE ESTÁS?

## FICHA PEDAGÓGICA

Lic. María Jimena dos Santos

Lic. Florencia Rabuffetti



+ 2 años



2 a 4 jugadores



lenguaje

Agilidad visual

Concentración

Coordinación óculo manual

Contiene:

- 60 fichas
- 60 tarjetas
- Instructivo

# Mulita ¿Dónde estás?



Todos juegan a la vez, se colocan todas las fichas redondas boca arriba sobre la mesa y las cartas en un mazo boca abajo.

Se elige un jugador para comenzar el juego, quién deberá dar vuelta la primera carta, en ese momento, tod@ deben buscar a la vez la ficha que corresponda con la imagen de la carta. Quién la encuentra se la queda.

Además de la propuesta ya mencionada, Mulita ¿Dónde estás? es un juego muy versátil pudiendose jugar de varias maneras.

Hacer clasificaciones: frutas, verduras, colores, animales, etc.

Asociaciones: encontrar elementos que tengan conexión por ejemplo, ratón/queso, vaca/leche.

Historias: elegir algunas fichas y plantear el desafío de inventar una historia entre todos.

Letras: se plantea el desafío de encontrar todas las palabras que empiecen con P (pala, perro, pasto, etc).



# MULITA ¿DÓNDE ESTÁS?

## FICHA PEDAGÓGICA

MACAGHIN  
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

### Competencias y dimensiones

#### COMPETENCIAS

#### DIMENSIONES

#### ¿CÓMO LO TRABAJA

Comunicación

Interpretación de la información.

Interacción en distintas situaciones comunicativas con diversos soportes.

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

Si se utilizan las fichas con imágenes para describirlas o crear cuentos y/u oraciones, se podrá estimular la expresión oral.

Metacognitiva

Procesos internos del pensamiento.  
Estrategias para un aprendizaje permanente.

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

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 del otro.

Los jugadores deberán vincularse entre sí a lo largo de toda la partida.



# MULITA ¿DÓNDE ESTÁS?

## FICHA PEDAGÓGICA

**MACAGHIN**  
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

### Procesos generales, superiores y específicos

#### PROCESOS GENERALES

#### ¿QUÉ IMPLICA?

#### ¿CÓMO LO TRABAJA

Procesamiento visomotriz	Es la capacidad para emplear información visual y coordinar movimientos.	Es necesario que el jugador procese de manera rápida la información visual de las tarjetas y logre encontrar la ficha que le corresponde, con agilidad.
Atención	Implica poder focalizar la atención en los estímulos importantes y poder sostenerla para concretar la tarea que se está realizando.	Para lograr acertar y encontrar las fichas con velocidad, es fundamental poder mantener la atención en el juego.
Lenguaje (vocabulario)	El vocabulario son las palabras que forman parte de un idioma.	Las fichas con imágenes permiten ampliar el vocabulario si hay palabras desconocidas.
Lenguaje oral	Es la capacidad de comprender y usar símbolos verbales para la comunicación.	Se puede trabajar si utilizamos las fichas con imágenes para describirlas o para armar oraciones y cuentos orales.

#### PROCESOS ESPECÍFICOS

#### ¿QUÉ IMPLICA?

#### ¿CÓMO LO TRABAJA

Escritura	La escritura es una actividad compleja que involucra procesos gráficos, léxicos, sintácticos y semánticos. Implica transformar el código oral en el código escrito.	Se puede trabajar si utilizamos las fichas con imágenes para crear cuentos u oraciones.
Lectura y comprensión lectora	La comprensión lectora se da a través de la lectura precisa 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.



# MULITA ¿DÓNDE ESTÁS?

## FICHA PEDAGÓGICA

**MACAGHIN**  
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

### Sugerencias alumnos con NEE

#### Alumnos con NEE

#### SUGERENCIAS

Estudiantes con TEL (trastorno específico del lenguaje) o escaso vocabulario.

Realizar categorías con las fichas, agrupadas por familias de palabras (animales, frutas, etc.).

Realizar actividades o juegos que estimulen la descripción de las imágenes. Por ejemplo, describir la imagen y que el otro adivine qué es.

Proponer que piense otras imágenes o palabras a las categorías que ya están.

Dificultades en la escritura y generación de ideas.

Utilizar el recurso de las imágenes para estimular a través del juego, la redacción de cuentos o escritura de oraciones.

TDAH

Se sugiere establecer turnos de modo de generar un mejor procesamiento de los estímulos.





# ¿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 sumamente duraderos 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

 @macachin\_uy

 Natalia 099 710 743 - Mónica 098 293 088