



BAJO EL MAR

FICHA PEDAGÓGICA

Lic. María Jimena dos Santos

Lic. Florencia Rabuffetti



+ 3 años



1 a 4 jugadores



Visión espacial
Resolución de problemas
Concentración
Trabajo en equipo

Contiene:

- 4 tableros arrecife
- 16 fichas peces
- 1 ficha tiburón
- 1 dado grande
- 5 fichas camino
- Instructivo



¡Lanzá el dado y cruzá los dedos!

Juguemos en equipo para ganarle al tiburón y salvar a los peces. En cada turno, un jugador lanza el dado. Si sale pez, podemos rescatarlo y llevarlo a salvo.



Si sale Tiburón, éste avanza hacia el arrecife. Ganamos la partida si, entre todos los jugadores logramos rescatar a todos los peces antes de que el tiburón llegue al arrecife.



JUEGO COOPERATIVO



BAJO EL MAR

FICHA PEDAGÓGICA

Competencias y dimensiones



COMPETENCIAS	DIMENSIONES	¿CÓMO LO TRABAJA
Intrapersonal	Reflexión y autoconocimiento.	A través de una reflexión posterior a haber jugado, dónde se permita a los jugadores a identificar las emociones y sentimientos generados, así como sus fortalezas y debilidades durante la actividad.
Relación con los otros	Vínculos asertivos. Reconocimiento del otro. Valoración de las diferencias, las coincidencias y las complementariedades.	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. A su vez, el tener un objetivo en común promueve la cooperación y el trabajo en equipo, para hacerlo eficazmente, deberán empatizar y reconocer fortalezas y debilidades de los demás.
Comunicación	Interpretación de la información. Planificación de estrategias de comunicación	Durante el juego, el jugador deberá interpretar la información icónica e ir actuando en consecuencia.
Metacognición	Procesos internos del pensamiento. Aprendizaje sobre su propio 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 cómo: ¿podemos aplicar lo aprendido a otros juegos o experiencias?
Ciudadanía local, global y digital	Valoración de las diferencias.	Mediante la observación de las fichas se podrá reflexionar acerca de las diferencias entre los personajes y la complementariedad entre ellos. Desde este lugar se podría trabajar la importancia y la riqueza de una sociedad diversa.
Iniciativa y orientación a la acción.	Planificación estratégica. Transformación de ideas en acciones.	Los jugadores deberán planificar una estrategia de juego y determinar los pasos a seguir para concretarla.



BAJO EL MAR

FICHA PEDAGÓGICA



Procesos generales, superiores y específicos

PROCESOS GENERALES

¿QUÉ IMPLICA?

¿CÓMO LO TRABAJA

Percepción
visoespacial

Es la capacidad
analizar la
información visual

Se requiere un análisis visual de las fichas
y tableros.

Atención

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

Para poder seguir las reglas del juego, es
fundamental mantener la atención.

Memoria

Mantener activa la
memoria de trabajo,
implica operar con la
información nueva que
se integra a partir de las
diversas situaciones y
generar respuestas
ajustadas.

Cada jugador deberá mantener activa la
información en la memoria,
fundamentalmente con respecto al
objetivo y las reglas del juego.

Lenguaje

Vocabulario.
Comunicación oral.

Aprendizaje de vocabulario específico de
la temática fondo marino.
Verbalización de las acciones que se van
realizando por parte de cada jugador.
Asimismo, permite trabajar la
comprensión del lenguaje oral mediante
la lectura e interpretación de las reglas,
cuando se tratase de jugadores
pequeños o que aún no han adquirido los
procesos lectores.



BAJO EL MAR

FICHA PEDAGÓGICA



Procesos generales, superiores y específicos

PROCESOS SUPERIORES

¿QUÉ IMPLICA?

¿CÓMO LO TRABAJA

Flexibilidad
Cognitiva

Permite pensar fuera de una misma estructura, nos permite ajustarnos a los cambios.

Se estimula a través de los cambios que se generan luego de cada jugada. A partir de esto, los jugadores tienen que modificar o mantener la estrategia planificada.

Razonamiento

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

Durante la partida, cada jugador deberá analizar y pensar qué acción se debe tomar luego de haber tirado el dado.

Procesos generales, superiores y específicos

PROCESOS ESPECÍFICOS

¿QUÉ IMPLICA?

¿CÓMO LO TRABAJA

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 motivar la comprensión autónoma del mismo.

Conteo

Es la determinación de la cantidad de elementos que hay en un conjunto o de enumerar los elementos de un conjunto.

El formato del juego te permite trabajar este aspecto, habilitando el análisis de la cantidad de peces rescatados o los que faltan por salvar.



BAJO EL MAR

FICHA PEDAGÓGICA



Sugerencias alumnos con NEE

Alumnos con NEE

SUGERENCIAS

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.

Dificultades atencionales, de memoria o TDAH

Permitir observar el instructivo del juego para recordar las reglas para poder jugar.

Estudiantes con dificultades en matemáticas o Discalculia

Realizar el conteo de fichas y sumatoria de puntos de forma conjunta.

 macachinuy@gmail.com

 @macahcin_uy

 092 975151