



MACACHÍN  
JUGAR. IMAGINAR & CREAR

# ADRENALINA

## FICHA PEDAGÓGICA

Lic. María Jimena dos Santos

Lic. Florencia Rabuffetti

# ADRENALINA



+ 8 años

Contiene:

- 76 cartas
- Instructivo



2 a 4 jugadores



Velocidad de procesamiento  
Matemáticas  
Razonamiento



Sumas, restas, velocidad y reflejos.

Quien se queda sin cartas en la mano gana.

Juego de cartas sencillo y rápido.

Se reparten todas las cartas entre los jugadores, todos juegan a la vez intentando descartarse de sus cartas. Sin esperar turno, simultáneamente todos tratan de colocar sus cartas en el mazo de descarte teniendo en cuenta que la carta jugada debe ser uno de los posibles resultados de la operación de la carta superior del mazo de descarte. En cada oportunidad solo dos valores serán posibles.



# ADRENALINA

## FICHA PEDAGÓGICA

MACACHIN  
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. Así como expresarse de forma tal que pueda ser comprendido por sus compañeros.

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.

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.

Pensamiento Creativo

Integración de ideas de distintos ámbitos para la resolución de situaciones o problemas diversos.

Requiere explorar y proponer opciones de resolución para cada desafío.



# ADRENALINA

## FICHA PEDAGÓGICA

MACAGHIN  
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

### Procesos generales, superiores y específicos

#### PROCESOS GENERALES

#### ¿QUÉ IMPLICA?

#### ¿CÓMO LO TRABAJA

##### Memoria

Implica poner en juego la Memoria a Largo Plazo, recuperando de ella conocimientos específicos (fundamentalmente matemáticos).

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.

Es necesario activar los procesos mnésicos a lo largo de todo el juego, de modo que pueda concretarse la actividad de forma dinámica y efectiva.

##### 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.

##### Lenguaje

Implica comprender la información que aportan los estímulos y los demás jugadores y elaborar una respuesta ajustada a la situación.

Es necesario activar los procesos del lenguaje a lo largo de todo el juego, de modo que los jugadores puedan comunicarse de forma efectiva.





# ADRENALINA

## FICHA PEDAGÓGICA

MACAGHIN  
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

### Procesos generales, superiores y específicos

#### PROCESOS SUPERIORES

#### ¿QUÉ IMPLICA?

#### ¿CÓMO LO TRABAJA

Razonamiento

Es la capacidad para resolver problemas estableciendo conexiones lógicas.

El jugador deberá establecer conexiones lógicas para intentar resolver las diferentes operaciones.

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 resolución, para seleccionar las cartas que más se ajusten a la situación y lo direccionen a alcanzar su objetivo.

Flexibilidad Cognitiva

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

Se estimula a través de la variabilidad de situaciones que presentan, a partir de la acción de cada jugador.

#### 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). Implica conocer el campo de los números enteros.

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 resta (incluyendo los números negativos), 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.



# ADRENALINA

## FICHA PEDAGÓGICA

MACAGHIN  
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

### Sugerencias alumnos con NEE

#### Alumnos con NEE

#### SUGERENCIAS

Discalculia  
(Dificultad específica  
en el aprendizaje de  
la matemática)

Se sugiere trabajar previamente con las cartas: realizar identificación de números y abordar las diferentes operaciones.

Brindar mayor tiempo para la realización de las operaciones, permitiendo la realización del cálculo escrito si el estudiante lo requiere.

Dependiendo de la situación de cada estudiante, trabajar de forma nivelada, abordando en un primer momento las operaciones de suma y posteriormente incorporar la resta. Del mismo modo se sugiere trabajar en un primer momento con los números naturales (positivos) y luego incluir los negativos.

Podría ser positivo también la generación de turnos, de modo de evitar que los estudiantes se abrumen en el procesamiento de estímulos variados a la vez y puedan tener una experiencia que no les resulte frustrante.

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

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

Brindar mayor tiempo para la realización de las operaciones, permitiendo la realización del cálculo escrito si el estudiante lo requiere.

Estudiantes con  
TDAH

Se sugiere limitar el número de cartas por ronda de modo que se genere mayor estructuración.

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



@macahcin\_uy



Natalia 099 710 743 - Mónica 098 293 088