



TAMBORILÉ

FICHA PEDAGÓGICA

Lic. María Jimena dos Santos

Lic. Florencia Rabuffetti

 + 10 años

 4 a 12 jugadores

 Memoria
Coordinación
Observación

Contiene:

- 40 cartas gestos
- 10 cartas tambores
- Instructivo

Tambo Rilé



¿Conocés la "clave del candombe"? con ella vas a ponder jugar a este divertido juego de cartas. Preparate, no te distraigas y seguí el ritmo sin equivocarte en los gestos.

A partir de 10 años, niños, jóvenes, adolescentes, adultos, con y sin ritmo.

El desafío es no perder el ritmo a la vez que hacemos los gestos de las cartas.

Cada jugador tendrá a la vista una carta de gesto, comienzan todos los jugadores a seguir el ritmo, todos a la vez. Sin perderse el jugador activo hará su gesto y luego el gesto del siguiente jugador sin equivocarse, este nuevo se convierte en jugador activo.

El primero en equivocarse o demorar en responder levanta una carta de tambores. Además de ser un punto negativo tendrá una consigna que hará más difícil el juego.

Gana quien menos cartas de tambores tiene al final.

Cuanto más jugadores más divertido, ¿ya descubriste los personajes de cada carta?



TAMBORILÉ

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 irónica de las tarjetas y gestual de sus compañeros 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.



TAMBORILÉ

FICHA PEDAGÓGICA

MACAGHIN
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

Procesos generales, superiores y específicos

PROCESOS GENERALES

¿QUÉ IMPLICA?

¿CÓMO LO TRABAJA

Procesamiento y coordinación 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 los gestos de sus compañeros y logre actuar en consecuencia.

Atención

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

Para la correcta interpretación y acción en cada turno, es fundamental poder mantener la atención.

Memoria de trabajo

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.

Es necesario observar y recordar los gestos del otro jugador para poder actuar en consecuencia en caso de que el gesto vaya dirigido hacia uno.

PROCESOS SUPERIORES

¿QUÉ IMPLICA?

¿CÓMO LO TRABAJA

Flexibilidad cognitiva

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

Se estimula a través de las distintas opciones que aparecen en cada turno, en donde cada jugador se debe adaptar a las propuestas de los demás jugadores y también proponer estos cambios.

PROCESOS ESPECÍFICOS

¿QUÉ IMPLICA?

¿CÓMO LO TRABAJA

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.



TAMBORILÉ

FICHA PEDAGÓGICA

MACAGHIN
JUGAR. IMAGINAR & CREAR

Sugerencias alumnos con NEE

Alumnos con NEE

TDAH o dificultades
viso perceptivas -
motrices

SUGERENCIAS

Observar cada tarjeta de gestos previo al inicio del juego y practicar cada uno de ellos.

Ordenar y delimitar bien dónde se ubicará cada jugador y las tarjetas de gestos.

Definir el tiempo de golpecitos y aplausos según la facilidad que le implique a los jugadores adaptarse al juego. Se podrá aumentar la velocidad a medida que logran ajustarse a los tiempos de respuesta.





¿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



macachinuy@gmail.com



@macachin_uy



Natalia 099 710 743 - Mónica 098 293 088