



# S.O.S. FAUNA SILVESTRE

## FICHA PEDAGÓGICA

Lic. María Jimena dos Santos

Lic. Florencia Rabuffetti



+ 7 años



2 a 8 jugadores



Atención

Memoria

Tolerancia a la frustración

Toma de decisiones

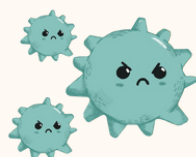
Contiene:

- 4 tarjetones animales
- 1 carta ayuda
- 8 cartas pequeñas animales
- 18 cartas de acciones
- 20 cartas de estado
- 32 cartas de necesidades
- Instructivo

¿Podés rescatar y cuidar a estos animales autóctonos? Deberás demostrar que eres el mejor cuidador dándoles de comer, asegurando refugio, higiene y juego. Pero estos cuidados no siempre son suficientes, otros jugadores intentarán enfermarlos, enojarlos y quizás sacártelos.

Cartas con personajes especiales harán re divertido y dinámico este juego: virus, veterinaria, trueno, corazón, cazador, guardaparques, forestación, tormenta y almacén.

Un juego muy divertido para grandes y chicos. No podrás saber quien va a ganar hasta último momento.





# S.O.S. FAUNA SILVESTRE

## 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.



# S.O.S. FAUNA SILVESTRE

## FICHA PEDAGÓGICA

**MACAGHIN**  
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

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

Memoria de trabajo

Opera con la información nueva que se integra.

En un principio el estudiante se podrá apoyar en la carta que nos ofrece información de cada tarjeta. A medida que se van incorporando en la memoria sus acciones, el juego se irá haciendo más ágil.

#### 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 los cambios que se generan a partir de tarjetas que cambian el rumbo de la partida.

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 a su objetivo.

#### 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.



# S.O.S. FAUNA SILVESTRE

## FICHA PEDAGÓGICA

MACAGHIN  
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

### Sugerencias alumnos con NEE

#### Alumnos con NEE

#### SUGERENCIAS

Estudiantes pequeños, con dificultades atencionales o de comprensión

Graduar la complejidad del juego e ir aumentando la dificultad a medida que van comprendiendo las reglas. Por ejemplo, comenzar a jugar sin las "cartas de acción".

TDAH o dificultades visoperceptivas

Jugar en un espacio amplio y separar bien cada animal, para que no se mezclen las cartas que van sobre ellos, facilitando la lectura del juego.

Ordenar y delimitar bien dónde se ubicará cada animal y demás tarjetas.

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

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







# ¿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