

# CUADERNO DE LA AMISTAD

## FICHA PEDAGÓGICA

Lic. María Jimena dos Santos

Lic. Florencia Rabuffetti

# CUADERNO de la amistad

+ 7 años aproximadamente

47 preguntas

10 espacios libres para preguntas propias.

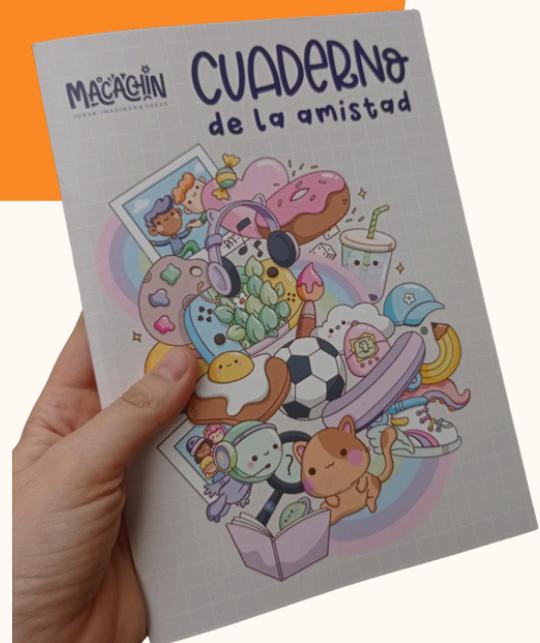
32 páginas a todo color

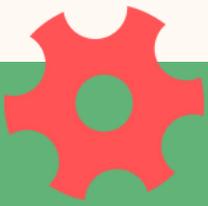
Levante la mano quién tuvo uno de estos cuadernos en la niñez.

Los hacíamos a mano, en un cuaderno común y corriente. En cada hoja una pregunta inventada por nosotr@s, numerábamos cada renglón y lo pasábamos a toda la clase, cada amig@ se lo llevaba a su casa y al otro día lo devolvía con todas las respuestas completadas. Copad@s por descubrir de cada amig@ todo lo que no sabíamos.

Macachin lo trajo a esta época, con preguntas divertidas y espacio libre para que cada un@ pueda poner sus propias preguntas.

¿Que música te gusta?, Si tuvieras un loro, ¿qué le enseñarías a decir?, ¿A qué lugar del mundo te gustaría viajar?, Si pudieras tener un super poder, ¿cuál sería?





# CUADERNO DE LA AMISTAD

## FICHA PEDAGÓGICA

MACAGHIN

JUGAR, IMAGINAR & CREAR

### Competencias y dimensiones

#### COMPETENCIAS

#### DIMENSIONES

#### ¿CÓMO LO TRABAJA

Intrapersonal

Reflexión y autoconocimiento.

Esta actividad permite a los participantes reflexionar sobre sí mismos a partir de las diferentes preguntas.

Relación con los otros

Reconocimiento del otro.

Los participantes escriben sobre sí mismos para los otros y leen sobre sus compañeros, siendo necesario reconocer a los demás como sujetos distintos a ellos, con diferencias y similitudes. Esta actividad puede ser un buen disparador para conocer a los compañeros de un nuevo grupo de clase.

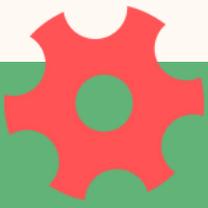
Comunicación

Comunicación a través de la escritura.

Lectura comprensiva.

Cada estudiante deberá pensar una respuesta y plasmarla en determinado espacio establecido. Se debe buscar una respuesta clara para el que lo lee.

El dueño de cada libro deberá leer y ser capaz de comprender lo que el compañero respondió en cada pregunta.



# CUADERNO DE LA AMISTAD

## 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.

Determinadas preguntas implican poner en juego la memoria a largo plazo, sobre todo las que implican recuerdos o recomendaciones.

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.

#### 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 preguntas puede trabajar con los estudiantes, motivando la comprensión autónoma de la misma.

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 aborda a partir de la escritura de las respuestas. Cada aspecto de la misma se puede trabajar previamente en el aula antes de implementar el uso del cuaderno. Cómo escribir una respuesta breve, el uso de las mayúsculas y minúsculas, el uso de los signos de puntuación, la sintaxis de la respuesta para que sea comprensible, la manera correcta de escribir las palabras (ortografía).



# CUADERNO DE LA AMISTAD

## FICHA PEDAGÓGICA

**MACAGHIN**  
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

### Sugerencias alumnos con NEE

#### Alumnos con NEE

#### SUGERENCIAS

Dificultades en lectura y comprensión

Lee las preguntas entre todos y asegurarnos la comprensión de las mismas

Dificultades en escritura (sintaxis, ortografía)

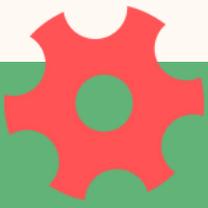
Para los estudiantes que tienen dificultades en algún aspecto de la escritura, permitirles practicar la respuesta en otro cuaderno u hoja antes de pasarla al cuaderno del compañero.

Puede ser un buen recurso para que el docente identifique posibles dificultades en esta área.

Dificultades en motricidad fina

Si algún estudiante presenta una grafía muy grande, permitirle la ayuda de otro compañero o del docente para escribir sus respuestas.





# ¿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