



CAPIBARA

FICHA PEDAGÓGICA

Lic. María Jimena dos Santos

Lic. Florencia Rabuffetti



+ 8 años



2 a 5 jugadores



Toma de decisiones

Matemáticas

Razonamiento

Contiene:

- 56 cartas
- 75 fichas
- Instructivo



El objetivo del juego es descartarse de todas las cartas o quedarse con el menor puntaje posible. Podrás avanzar en el juego hasta el final o plantarte.

Si te quedás con cartas en la mano, acumulás puntos negativos que se contarán con las fichas.

Sin embargo, si tenés suerte y te quedás sin cartas, podés deshacerte de alguna de las fichas, lo mejor es que algunas valen 10 puntos y otras 1.

¡Cuidado con la carta del capibara furioso!

Si te lo quedás sumás 20 puntos.



Entonces, ¿qué vas a hacer?, ¿avanzás o te plantás?



CAPIBARA

FICHA PEDAGÓGICA

Competencias y dimensiones



COMPETENCIAS	DIMENSIONES	¿CÓMO LO TRABAJA
Comunicación	Interpretación de la información.	Durante el juego, el jugador deberá interpretar la información icónica y de numeración e ir actuando en consecuencia.
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 durante la actividad.
Relación con los otros	Vínculos asertivos. Reconocimiento de los otros.	Los jugadores deberán vincularse entre sí a lo largo de toda la partida, fomentando la construcción de vínculos asertivos, el reconocimiento y el respeto mutuo entre ellos.
Iniciativa y orientación a la acción	Planificación estratégica. Transformación de ideas en acciones.	Cada jugador deberá planificar una estrategia para ganar el juego y a partir de allí tomar diferentes acciones que le permitan concretar su plan, cumpliendo objetivos intermedios.
Metacognitiva	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 la diversidad	Al contener cartas con Braille el permite la reflexión acerca de la inclusión y la importancia de un mundo accesible a todas las personas.



CAPIBARA

FICHA PEDAGÓGICA



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 poder seguir las reglas del juego y ganar la partida, es fundamental mantener la atención.
Sensación y percepción (táctil)	Discriminación de las texturas y disposición de los puntos a través de la sensación táctil de la yema de los dedos. A partir de ello, es necesario interpretar las sensaciones y darles significado, en este caso, asociarlos a un número.	Si el jugador no conoce la lectura en Braille, este juego permite acercarlos al conocimiento de la lectura de números.
Percepción Visoespacial	Identificación, integración e interpretación de la información visual.	Se requiere un análisis visual de cartas en juego para poder evaluar las posibles consecuencias de cada movimiento y elegir la mejor carta a jugar.
Lenguaje	Comunicación Oral.	Verbalización de las acciones que se van realizando por parte de cada jugador.
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.	Cada jugador deberá mantener activa la información en la memoria, fundamentalmente con respecto a las reglas del juego.



CAPIBARA

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 que cada jugador juega sus cartas. A partir de esto, los jugadores tienen que modificar o mantener las jugadas que van planificando luego de cada turno.

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 de manera estratégica la o las cartas que va a jugar para conseguir el objetivo.

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, interpretar la información explícita e 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.

Numeración

Son las reglas y símbolos que representan las cantidades numéricas. Implica conocer su secuencia, así como poder llevar adelante los procesos de transcodificación (del formato arábigo al verbal y viceversa).

A lo largo del juego es necesario reconocer los números y el valor o cantidad que cada uno representa. También se pone en juego la capacidad de determinar entre dos números cuál es mayor y cuál es menor.

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 permite trabajar este aspecto mediante la manipulación de las fichas para asignar los puntos.



CAPIBARA

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 el significado de cada carta, así como las reglas para poder jugar.

Discalculia o
dificultades en el
área de
matemáticas

Se sugiere trabajar previamente con las cartas: realizar identificación de números y trabajo con la recta numérica, de modo que pueda facilitarse el reconocimiento del valor de cada número, cuál es menor y cuál es mayor según corresponda.

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

Discapacidad visual
o ciega.

El juego, al incluir el código de braille, puede ser jugado por personas con ceguera o baja visión, fomentando una participación más amplia. Al mismo tiempo, la presencia del braille en el juego, actúa como recordatorio para todos los jugadores sobre la importancia de la accesibilidad en todos los ámbitos de la vida, promoviendo una mayor conciencia sobre la necesidad de ampliar las oportunidades para la mayor cantidad de personas posible.



macachinuy@gmail.com



@macahcin_uy



092 975151