

CONECTADOS

FICHA PEDAGÓGICA

Lic. María Jimena dos Santos

Lic. Florencia Rabuffetti



+ 7 años



+ 3 jugadores sin límite



Atención / Vocabulario
Memoria / Memoria operativa
Vocabulario
Cognición social
Velocidad de procesamiento

Contiene:

- 100 palabras
- block para anotar
- Instructivo

Llegó la hora de saber cuanto conocemos a nuestros contrincantes, si nos dicen una palabra, ¿será que pensamos lo mismo?

Conectados es un party game, no hay límite de jugadores. Cuantas más conexiones tengas, más puntos lograrás.

Mezclá todas las cartas, repartí una hoja de block a cada jugador. El objetivo del juego es tener la mayor cantidad de coincidencias entre contrincantes sobre la palabra elegida al azar.

Parece fácil, pero no lo es !



CAZANDO MONSTRUOS

FICHA PEDAGÓGICA

MACAGHIN
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

Competencias y dimensiones

COMPETENCIAS

DIMENSIONES

¿CÓMO LO TRABAJA

Comunicación

Interpretación de la información.

Reconocimiento, comprensión y producción en otra lengua.

Durante el juego, el estudiante deberá interpretar la información e ir actuando en consecuencia.

Esta dimensión se trabaja si se realiza la variante "Idiomas" del juego.

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. Debe buscar palabras diversas que refieran a una misma temática y que podrían coincidir con las que piensen sus compañeros.

Si se ponen en práctica las variantes "Palabras propias" o "Iniciales prohibidas" se agudiza el abordaje de esta dimensión.

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 otros

Vínculos asertivos. Reconocimiento del otro.

Los jugadores deberán vincularse entre sí a lo largo de toda la partida. Incluso deberán hacer el continuo ejercicio de pensar como pensaría el otro, para intentar obtener más puntos.

Si se pone en práctica la variante "Equipos" se agudiza el abordaje de esta dimensión.

Metacognición (aprender a aprender)

Procesos internos del pensamiento. Aprendizaje sobre su pensamiento.

Se da a partir del feedback que permite el juego, contando con la resolución de cada desafío.

CAZANDO MONSTRUOS

FICHA PEDAGÓGICA

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 (vocabulario)

El vocabulario son las palabras que forman parte de un idioma.

Las fichas con palabras permiten ampliar el vocabulario en el caso de que no conozcan alguna, así como desarrollar el campo semántico en relación.

Lenguaje oral

Es la capacidad de comprender y usar símbolos verbales para la comunicación.

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

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.

CAZANDO MONSTRUOS

FICHA PEDAGÓGICA

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 cada desafío y encontrar palabras diversas que se refieran a un mismo tema y que serían potencialmente elegidas por sus compañeros.

Pensamiento estratégico

Analizar y pensar el camino a seguir para alcanzar la resolución o la meta que se plantea.

Es importante en el juego, poder pensar de manera estratégica las opciones de palabras ya que hay mucha variabilidad entre cada desafío y que además deben tratar de coincidir con las de los demás jugadores.

Flexibilidad cognitiva

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

Se estimula a través de la variabilidad de posibilidades que se despliegan ante cada tarjeta. Además, mediante el ejercicio de pensar como pensaría el resto de los jugadores.

PROCESOS ESPECÍFICOS

¿QUÉ IMPLICA?

¿CÓMO LO TRABAJA

Lectura

El acceso lector se da a través de la decodificación precisa y fluida del lenguaje escrito. Poniendo en relación la nueva información con la información almacenada en la memoria, permiten conocer lo que está escrito, pudiendo hacer inferencias y "hacer algo" con la información leída. Tal proceso es el de la comprensión lectora.

La lectura, tanto la decodificación como la comprensión, se ponen en juego mediante el trabajo con las palabras. Para cumplir el objetivo en cada partida es necesario una lectura precisa y comprensiva.

Lectura

La escritura es una actividad compleja que involucra procesos gráficos, léxicos, sintácticos y semánticos. Implica transformar el código oral en el código escrito.

Los procesos de escritura son claves para la resolución efectiva de cada desafío, dado que es un requisito que los estudiantes escriban las palabras para poder obtener puntos.

CAZANDO MONSTRUOS

FICHA PEDAGÓGICA

MACAGHIN
JUGAR, IMAGINAR & CREAR

Sugerencias alumnos con NEE

Alumnos con NEE

SUGERENCIAS

Estudiantes con dificultades en el Lenguaje (TEL: Trastorno específico del lenguaje, o similares)

Se sugiere reducir el número de tarjetas y comenzar por aquellas que contienen palabras simples.

Se sugiere también trabajar previamente con el vocabulario que se incluirá en el juego.

Podría reducirse también el número de palabras vinculadas que se solicitan, de modo de generar un nivel de complejidad menor e ir aumentando a medida que los estudiantes comprenden la dinámica del juego y logran resolver los desafíos adecuadamente.

Estudiantes con Dificultad Específica en el aprendizaje de la Lectura (Dislexia)

Se sugiere brindar mayor tiempo para la lectura de cada tarjeta.

Tener en cuenta que podrían aparecer palabras con errores a nivel fonológico y ortográfico. En ese caso, según el contexto y las palabras de las que se trate será conveniente señalar o no al jugador.

Dificultades motrices

Se sugiere brindar mayor tiempo para la escritura.

Se sugiere opcionalmente permitir la escritura en otros dispositivos (computadora).



¿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

 @macahcin_uy

 Natalia 099 710 743 - Mónica 098 293 088