



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



FICHAS DE USO EN EL AULA

# ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN 3
- FICHAS PARA USO EN EL AULA 4
- CONTACTO 20



# INTRODUCCIÓN

Tras la realización del informe psicopedagógico del producto **El Mapa del Pirata** por el equipo de LUDIA Asesoras, pasamos a elaborar unas fichas conceptuales para su uso directo en el aula.

Las fichas que presentamos a continuación son un **diseño conceptual**, restringiéndonos a nuestro propio formato y sin utilizar el diseño e ilustraciones de El Mapa del Pirata.

Esto es así por dos motivos. En primer lugar, no disponemos de las herramientas necesarias para darle un formato específico de dicho producto. En segundo lugar, en Ludia Asesoras somos especialistas en asesoría psicológica, formación y en adaptación del producto al aula, no especialistas en diseño gráfico. Cada profesional tiene su ámbito y respetamos el trabajo de los diseñadores.

Por supuesto, en caso de que fuera de vuestro interés, estamos más que encantadas de colaborar estrechamente con la profesional que nos indiquéis para poder producir entre todas unas fichas con una presentación final más acorde a vuestro producto.

El uso de estas fichas, pues, sería especialmente orientado para las aulas o para las consultas y gabinetes terapéuticos donde las profesionales puedan usarlo junto con el juego para fines pedagógicos.

Nuestra sugerencia es que estas fichas fueran material descargable por parte de la editorial en su web y/o en la web de Ludia Asesoras, donde disponemos de un espacio de “Descargas”.

FICHAS PARA  
EL AULA:  
EL MAPA DEL  
PIRATA

# ANEXO I: CREACIÓN NARRATIVA Y CÁLCULO MENTAL

## LA HISTORIA MÁS PRECISA (ejemplo)

Coge al azar una **carta de botín** del juego El Mapa del Pirata y colócala en el espacio dedicado para ello. La carta de botín es la **leyenda** que tendrás que emplear para averiguar cuánto vale cada **carta de historia**.

Escribe, dentro de la caja de la derecha, el número que te indique tu profesor/a. Ese será el **número objetivo**.



23

1. Busca en el mazo del pirata en el barco, **5 cartas de historia** cuyos valores, una vez **sumados**, den como resultado el **número objetivo**.

2. **Escribe un relato** en el que aparezcan los **5 elementos** de las **cartas de historia** empleadas en el ejercicio anterior.

---



---



---



---



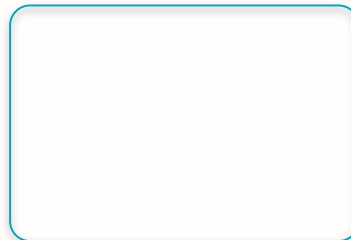
---

(puedes continuar por detrás)

## LA HISTORIA MÁS PRECISA

Coge al azar una **carta de botín** del juego El Mapa del Pirata y colócala en el espacio dedicado para ello. La carta de botín es la **leyenda** que tendrás que emplear para averiguar cuánto vale cada **carta de historia**.

Escribe, dentro de la caja de la derecha, el número que te indique tu profesor/a. Ese será el **número objetivo**.



1. Busca en el mazo del pirata en el barco, **5 cartas de historia** cuyos valores, una vez **sumados**, den como resultado el **número objetivo**.

2. **Escribe** un **relato** en el que aparezcan los **5 elementos** de las **cartas de historia** empleadas en el ejercicio anterior.

---



---



---



---



---

(puedes continuar por detrás)

## LA HISTORIA MÁS PRECISA

Coge al azar una **carta de botín** del juego El Mapa del Pirata y colócala en el espacio dedicado para ello. La carta de botín es la **leyenda** que tendrás que emplear para averiguar cuánto vale cada **carta de historia**.

Escribe, dentro de la caja de la derecha, el número que te indique tu profesor/a. Ese será el **número objetivo**.



1. Busca en el mazo del pirata en el barco, **5 cartas de historia** cuyos valores, una vez **sumados**, den como resultado el **número objetivo**.

2. **Escribe** un **relato** en el que aparezcan los **5 elementos** de las **cartas de historia** empleadas en el ejercicio anterior.

---

---

---

---

---

(puedes continuar por detrás)



# ANEXO 2: FICHA DE CREACIÓN NARRATIVA

## ¡CREA TU HISTORIA, PIRATA! (ejemplo)

Observa la baraja de **cartas de historia**. Hay cartas de elementos en el **mar**, en la **costa** y en **interior**. Coge al azar una de cada tipo y colócalas en el orden que quieras en los recuadros de abajo.

A partir de las imágenes de las cartas, escribe una **historia** con **presentación**, **nudo** y **desenlace**. La historia ha de estar relacionada de alguna manera con las cartas, pero puedes añadir cualquier información adicional.



---

---

---

---

---

(puedes continuar por detrás)

## ¡CREA TU HISTORIA, PIRATA!

Observa la baraja de **cartas de historia**. Hay cartas de elementos en el **mar**, en la **costa** y en **interior**. Coge al azar una de cada tipo y colócalas en el orden que quieras en los recuadros de abajo.

A partir de las imágenes de las cartas, escribe una **historia** con **presentación**, **nudo** y **desenlace**. La historia ha de estar relacionada de alguna manera con las cartas, pero puedes añadir cualquier información adicional.

PRESENTACIÓN

NUDO

DESENLACE

---

---

---

---

---

(puedes continuar por detrás)

# ANEXO 3: FICHA DE CÁLCULO

# LA HISTORIA MÁS VALIOSA (ejemplo)

Coge al azar 2 cartas de botín del juego El Mapa del Pirata y colócalas en los espacios dedicados para ello. La carta de botín es la leyenda que tendrás que emplear para averiguar cuánto vale cada carta de historia.

Coge al azar 6 cartas de historia y ponlas a la vista.

1. **Calcula** cuánto vale la historia con **cada carta de botín**.
2. **Señala** cuál es la carta de botín que te da un **tesoro más valioso**.



VALOR: \_\_\_\_\_

VALOR: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## LA HISTORIA MÁS VALIOSA

Coge al azar **2 cartas de botín** del juego El Mapa del Pirata y colócalas en los espacios dedicados para ello. La carta de botín es la **leyenda** que tendrás que emplear para averiguar cuánto vale cada **carta de historia**.

Coge al azar **6 cartas de historia** y ponlas a la vista.

1. **Calcula** cuánto vale la historia con **cada carta de botín**.
2. **Señala** cuál es la carta de botín que te da un **tesoro más valioso**.



CARTA DE BOTÍN



CARTA DE BOTÍN

VALOR: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

VALOR: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# ANEXO 4: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

## EL BOTÍN MÁS VALIOSO

Coge al azar **3 cartas de historia** del juego El Mapa del Pirata y ponlas a la vista. Esa será tu Historia.

Observa atentamente las monedas, perlas y rubíes de esas cartas. Cada **elemento** (moneda, perla, rubí) vale 1, 2 o 3, sin repetir valor entre sí, como en las **cartas de botín** del juego.

1. **Calcula** qué valor deberá tener cada **elemento** para que tu **Historia** tenga el **máximo valor posible**.
2. **Escribe** el valor obtenido de cada elemento en la **carta de botín**.





# ANEXO 5: TEXTO DESCRIPTIVO

## EL CAPITÁN ATENTO (ejemplo)

Coge al azar una **carta de historia** del juego El Mapa del Pirata y colócala en el espacio dedicado para ello.

Describe, en las líneas dedicadas para ello, todo lo que veas en la imagen.




---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

# EL CAPITÁN ATENTO

Coge al azar una **carta de historia** del juego El Mapa del Pirata y colócala en el espacio dedicado para ello.

Describe, en las líneas dedicadas para ello, todo lo que veas en la imagen.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# EL CAPITÁN ATENTO

Coge al azar una **carta de historia** del juego El Mapa del Pirata y colócala en el espacio dedicado para ello.

Describe, en las líneas dedicadas para ello, todo lo que veas en la imagen.

---

---

---

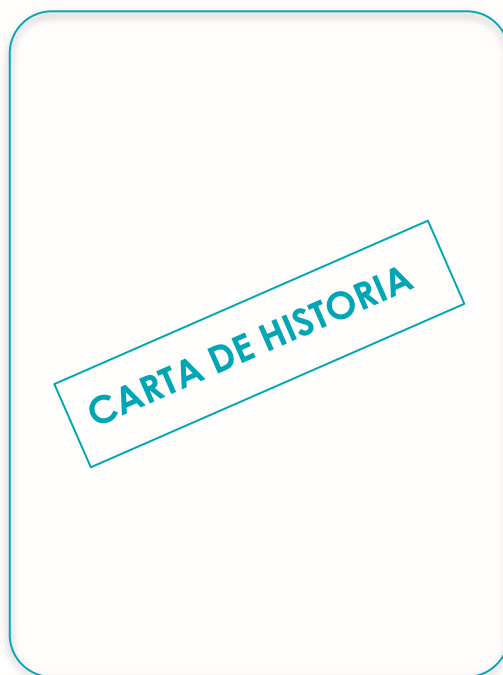
---

---

---

---

---



---

---

---

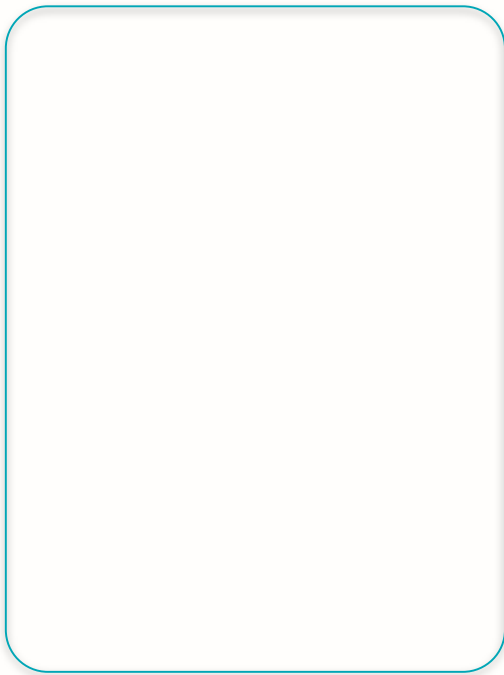
---

---

# ANEXO 6: DIBUJO CREATIVO

## EL CAPITÁN ARTISTA

1. Crea tu propia carta de historia. Inventa un dibujo que esté relacionado con la temática de los piratas y pínjala en el recuadro de abajo.
2. A continuación, dividíos en grupos e inventaros una historia con los dibujos que habéis creado entre el grupo de alumnos.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# EL CAPITÁN ARTISTA

1. Crea tu propia carta de historia. Inventa un dibujo que esté relacionado con la temática de los piratas y pínatala en el recuadro de abajo.
2. A continuación, dividíos en grupos e inventaros una historia con los dibujos que habéis creado entre el grupo de alumnos.

---

---

---

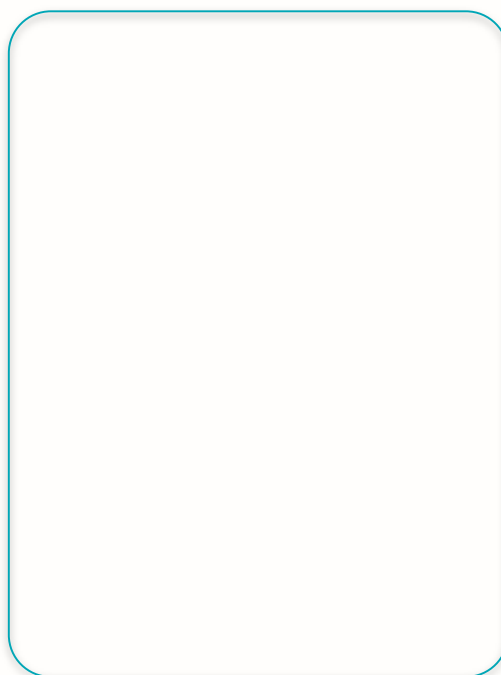
---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

## CONTACTO

### PSICÓLOGAS ASESORAS

Los análisis psicopedagógicos que realiza Ludia Asesoras son llevados a cabo por las psicólogas asesoras especialistas en juego Ruth Cerdán y Julia Iriarte.

### DIRECTOR COMERCIAL

La persona de contacto para cualquier tipo de aspecto comercial y soporte de las gestiones técnicas en Ludia Asesoras es Fernando Vázquez.

**JUGAMOS  
PARA AYUDARTE**

Contacto:  
Fernando Vázquez  
info@ludiaasesoras.com  
646 69 97 45