



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



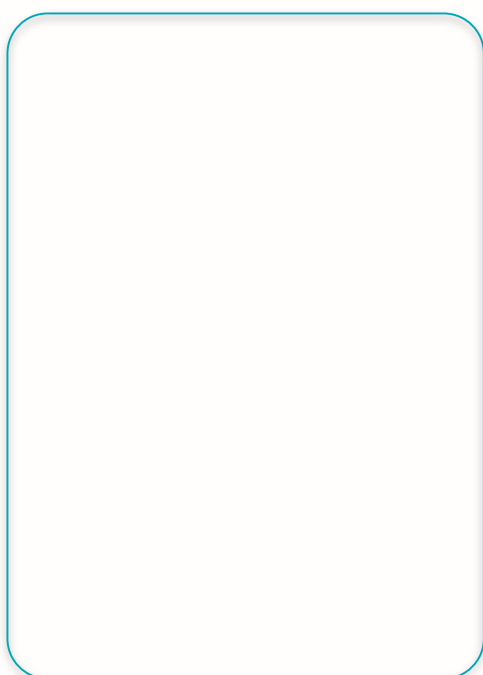
FICHAS PARA EL AULA: SURIGURI

FICHAS PARA
EL AULA:
SURIGURI

ANEXO I: ANÁLISIS MORFOSINTÁTICO

ANÁLISIS DETECTIVESCO: MÁS ALLÁ DE LAS ORACIONES

Coge una **carta** al azar del juego de mesa de Sherlock Junior: Suriguri. Si solamente tiene una imagen, sin oraciones, descártala. Si **tiene una o más oraciones**, colócala en el **recuadro** de abajo y realiza las **actividades**.



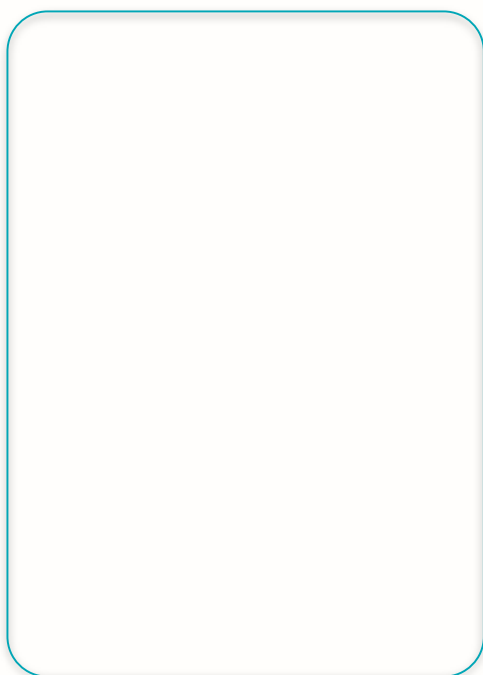
1. Analiza **morfológicamente** la oración **entrecomillada**, si la hay. En caso de no haberla, analiza la **primera oración** que aparece en el texto de la carta.

2. Analiza **sintácticamente** la misma oración que en el ejercicio anterior.

ANEXO 2: FICHA DE CREACIÓN NARRATIVA

DETECTIVES Y NOVELISTAS: ¡CREA TU HISTORIA!

Coge una **carta al azar** del juego de mesa de Sherlock Junior: Suriguri y colócala en el **recuadro** de abajo.



A partir de la imagen de la carta, crea una **historia** con **presentación**, **nudo** y **desenlace**. La historia ha de estar relacionada de alguna manera con la carta, pero puedes inventar cualquier cosa adicional.

Realiza la narración en **3ª persona**.

ANEXO 3: COMENTARIO DE TEXTO

¡ANALIZAMOS EL CASO DE SURIGURI!

- Nombra los **personajes** que intervienen en la historia.

_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>

- Anota en los **rectángulos** de la pregunta anterior los **números de las cartas** relacionadas con cada personaje.

- ¿**Quién** se llevó a Suriguri?

- Indica el **motivo** por el que el/la culpable se lleva a Suriguri.

- Explica **cómo** se llevaron a Suriguri.

¡ANALIZAMOS EL CASO DE SURIGURI! (continuación)

- Explica cómo y por qué devuelven a Suriguri al zoo.

- Explica los motivos por los que las otras personas sospechosas no son culpables.

ANEXO 3.1:
COMENTARIO DE
TEXTO
(CORRECCIÓN
DEL/LA PROFESOR/A)

¡ANALIZAMOS EL CASO DE SURIGURI!

- Nombra los **personajes** que intervienen en la historia.

Veterinaria	7, 11, 14, 19, 23	Vigilante	2, 3, 4
Madre veterinaria	12, 13	Director	6, 9, 17, 20, 23, 26, 29
Nora (hija)	18, 21, 30	Vendedor	5, 8, 16, 23, 24, 25, 27
Cuidadora	10, 15, 22, 28, 23	Suriguri	1, 31, 32

- Anota en los **rectángulos** de la pregunta anterior los **números de las cartas** relacionadas con cada personaje.

- ¿**Quién** se llevó a Suriguri?

Nora, la hija de la veterinaria.

- Indica el **motivo** por el que el/la culpable se lleva a Suriguri.

Nora es voluntaria en el zoo y, como Suriguri tenía una pata herida, quería cuidarla ella sola en casa.

- Explica **cómo** se llevaron a Suriguri.

Nora coge las llaves de su madre. El 16 de abril se acerca a Suriguri y le ofrece gusanos de un bocado. Después, la mete en su mochila con cuidado y miente a su abuela, que odia los hurones, haciendo pasar a la suricata por uno.

¡ANALIZAMOS EL CASO DE SURIGURI! (continuación)

- Explica cómo y por qué devuelven a Suriguri al zoo.

Durante varios días, Nora cuida la pata herida de Suriguri. La devuelve porque ya ha curado sus heridas. Así, el día que su madre vuelve del congreso, devuelve a Suriguri en una caja de cartón. En esa caja pone una "N" de Nora, como en su llavero, para que sepan que ha sido ella.

- Explica los motivos por los que las otras personas sospechosas no son culpables.

La veterinaria no podía haber sido porque no tenía la llave de los espacios para los animales. Su madre tampoco, porque no estaba en el momento de los hechos. La cuidadora no se la podía haber llevado porque su hijo tiene una alergia muy fuerte al pelo de animal. El vendedor tampoco, porque su contrato de alquiler no le permite tener animales. El director estaba preocupado por la desaparición de Suriguri justo antes de su jubilación, por lo que habría sido negativo para él que no hubiera aparecido. El vigilante estaba en el zoo y permanecía cuando ya se habían llevado a la suricata.

ANEXO 4: TRABAJO
EN GRUPO.
CREACIÓN DE
NUEVO CASO

SOMOS GUIONISTAS DE JUEGOS: ¡CREAMOS NUESTRO CASO SHERLOCK JUNIOR!

- ¿Cuál es la temática (ambientación) de vuestra historia? ¿Dónde ocurre todo?

- Nombrad los **personajes** que intervienen en vuestra historia.

_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>

- Anotad en los **rectángulos** de la pregunta anterior los **números de las cartas** relacionadas con cada personaje.

- ¿**Quién** o quiénes son los/as culpables de vuestro caso?

- Indicad el **motivo** por el que el/la culpable comete su fechoría o travesura.

¡ANALIZAMOS EL CASO DE SURIGURI! (continuación)

- Explicad **cómo** se llevaron a cabo los hechos (incluyendo la fechoría o travesura)

- Explicad cómo termina el caso: ¿cuál es el desenlace de la historia?

- Explicad los motivos por los que las otras personas sospechosas **NO** son culpables.

ANEXO 5: CARTAS TIPO PARA LA CREACIÓN DE NUEVO CASO

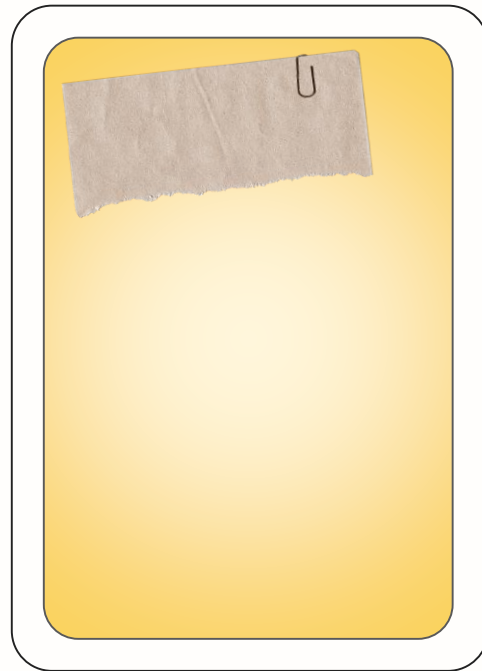
SOMOS DISEÑADORES DE JUEGOS: ¡CREAMOS NUESTRAS CARTAS!

Con estos modelos, **diseñad una baraja** de cartas para el caso que habéis creado. Os recomendamos diseñarlas siguiendo más o menos esta estructura:

- **20 cartas con texto sobre el caso.** Pistas que conduzcan al culpable y motivos y pistas que no lleven a ningún lado (¡pero cuidado con despistar demasiado!).
- **12 cartas con imágenes distribuidas como queráis.** Por ejemplo, 3 retratos con información visual importante, 3 objetos relevantes, 3 periódicos y 3 agendas o calendarios.

Cuando terminéis, **probad** que la baraja realmente explique vuestro caso. ¡Es muy importante antes de hacer que otro grupo juegue!

Podéis llevar a cabo el diseño **a mano** o de manera **digital**. Intentad que os guste el resultado y, sobre todo, **¡disfrutad** con vuestra creación!



GLOSARIO

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación temporal:** habilidad para manejar la información que hace referencia a los días, meses, años, horas. Saber ubicar esa información en el tiempo, qué ha pasado antes o qué después. También nos sirve para saber cuándo realizar ciertas festividades.
- **Orientación espacial:** es la capacidad que tenemos de manejar información sobre de dónde viene, dónde se encuentra o a dónde va un estímulo con el que estamos interactuando o nosotros mismos.
- **Visopercepción:** habilidad por la cual podemos discriminar, identificar y reconocer los estímulos que vemos. Además nos permite relacionar esa información con otra de la que ya disponíamos previamente.
- **Atención:** es la habilidad que nos permite centrar nuestros recursos sobre aspectos de los que nos rodean que consideramos importantes sobre otras que no lo son en ese momento.
- **Lenguaje:** es un sistema de signos, tanto hablados como escritos, que utilizamos para comunicarnos con otros. De este modo podemos expresar sentimientos y pensamientos.
 - **Comprensión:** poder entender lo que se nos está transmitiendo, ya sea de manera oral o escrita.
 - **Expresión:** poder comunicar esas ideas con sentido y de una forma que sea correcta gramaticalmente.
 - **Vocabulario:** conocer diferentes palabras para comunicarnos.
 - **Lectura:** es la capacidad para interpretar los símbolos, caracteres e imágenes y transformarlos en habla.
- **Funciones ejecutivas:** son actividades mentales superiores que están dirigidas y orientadas a conseguir una meta y que están compuestas por diferentes procesos.
 - **Memoria de trabajo:** es la capacidad de mantener la información en la mente y poder operar con ella.
 - **Toma de decisiones:** es la capacidad de elegir entre dos o más estímulos, teniendo en cuenta los posibles resultados y consecuencias de cada una de las respuestas.

- **Planificación:** capacidad por la que organizamos la consecución de un objetivo y ser capaces de desarrollar un plan de acción para llevarlo a cabo, pudiendo anticipar las consecuencias de ésta.
- **Flexibilidad cognitiva:** es la capacidad de poder cambiar nuestra respuesta ante una situación o generar nuevas estrategias para adaptarnos a la demanda del ambiente.
- **Fluidez verbal:** es la capacidad de comunicarse fluidamente con los demás. Localizar en nuestro almacén léxico las palabras adecuadas que necesitamos y de manera rápida.

HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** ser capaz de interiorizar un conjunto de reglas de forma que nuestro comportamiento se adecue a los requerimientos enunciados en las mismas.
- **Tiempos de espera:** se refiere a la habilidad para gestionar internamente los tiempos que hay entre un turno propio y el siguiente, consiguiendo con éxito no solo frenar nuestra actuación en ese lapso sino también comprender que ello implica respetar los tiempos de los demás.
- **Cohesión grupal:** percepción de pertenencia a un grupo concreto, que facilita la interacción dentro del mismo entre los distintos miembros y que viene facilitada por un cierto grado de consenso entre ellos.
- **Cooperación:** forma de interacción entre distintas personas que implica la interrelación y actuación de todas ellas con el fin de alcanzar un objetivo común que beneficia a todas.
- **Negociación:** forma de interacción humana entre dos o más personas que defienden sus intereses o necesidades con el objetivo de alcanzar un acuerdo lo más beneficioso posible para todas las partes.
- **Escucha activa:** conjunto de comportamientos y estrategias dirigidas a la mejora de la comunicación humana, implicando no solo atención durante la escucha sino también la elaboración de una respuesta que permita comprobar la comprensión del mensaje.

- **Teoría de la mente:** capacidad de un sujeto de comprender y reflexionar sobre los pensamientos, creencias y emociones que otra persona puede tener sobre sí misma o sobre otros sujetos. Se demuestra la teoría de la mente en expresiones como “Creo que Pepita piensa que voy a echar esta carta”.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** habilidad para minimizar la frustración, que es ese malestar que nos puede generar la no consecución de nuestros deseos.
- **Inteligencia emocional:** capacidad para percibir emociones en uno mismo y en los demás, comprenderlas, gestionarlas y utilizarlas en la mejora del pensamiento.

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