



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



ADAPTACIONES AL AULA  
MAL TRAGO



## ADAPTACIONES AL AULA

A continuación realizamos una serie de propuestas de **adaptación al aula** del juego Mal Trago. Para ello, vamos a incluir distintas modalidades o vías de adaptación del juego como:

- **Juego dirigido** como disparador de interés.
- Modificaciones del juego (**ABJ** o **Aprendizaje Basado en Juegos**), empleando los componentes del mismo.
- Modificaciones del juego empleando la mecánica del mismo.

### Juego dirigido como disparador de interés

- **Actividad 1.** Para trabajar la **competencia digital** y **competencias sociales y cívicas**, podemos pedir al alumnado que, por grupos, busquen información en el ordenador o en la tablet sobre los goblins y toda la mitología que hay alrededor de los mismos, su origen, su morfología según las distintas culturas, etc. Luego se les puede pedir, de cara a trabajar la **competencia lingüística**, explicar tanto por escrito como en voz alta lo que han encontrado.
  - **Primaria.**
    - **Lengua castellana y literatura.** Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer. Bloque 3: Comunicación escrita: escribir.
    - **Ciencias sociales.** Bloque 1: Contenidos comunes. Bloque 2: El mundo en que vivimos.
    - **Valores sociales y cívicos.** Bloque 2: La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales. Bloque 3: La convivencia y los valores sociales.

- **Secundaria.**
  - **Lengua castellana y Literatura** (1º-3º y 4º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer y escribir.
  - **Geografía e Historia** (1º ciclo). Bloque 1: El medio físico.
- **Actividad 2.** Dado que se trata de un juego con personajes susceptibles de pertenecer a una historia, podemos pedir al alumnado que cree una. Para ello, se le pedirá que elija 1, 2, 3 ó 4 personajes y elabore una historia de 1 folio aproximadamente, con presentación, nudo y desenlace, en 1ª o 3ª persona, a su elección.
  - **Primaria.**
    - **Lengua castellana y literatura.** Bloque 3: Comunicación escrita: escribir.
  - **Secundaria.**
    - **Lengua castellana y Literatura** (1º-3º y 4º). Bloque 2: Comunicación escrita: leer y escribir.
- **Actividad 3.** De manera similar a la actividad anterior, podemos utilizar el juego para la asignatura de inglés u otra lengua extranjera. De esta forma, podrían crear una historia con ellos para trabajar la expresión escrita (**writing**). A continuación, podrían leer sus propios textos (lectura (**reading**)) para trabajar la comprensión oral del resto del alumnado (**listening**).
  - **Primaria.**
    - **Primera Lengua Extranjera.** Bloque 1: Comprensión de textos orales. Bloque 2: Producción de textos orales: expresión e interacción. Bloque 3: Comprensión de textos escritos. Bloque 4: Producción de textos escritos.

- **Secundaria.**
  - **Primera lengua extranjera** (1º-3º y 4º). Bloque 1: Comprensión de textos orales. Bloque 2: Producción de textos orales: expresión e interacción. Bloque 3: Comprensión de textos escritos. Bloque 4: Producción de textos escritos: expresión e interacción.
- **Actividad 4.** Se puede plantear un **proyecto de investigación** para **Lengua Castellana y Literatura** sobre las grandes obras literarias (e incluso en otros medios culturales como cine, juegos de mesa o videojuegos) en las que aparezcan goblins y/o brujas, de las que ha habido a lo largo de los tiempos.
  - **Primaria.**
    - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 5: Educación Literaria.
  - **Secundaria.**
    - **Lengua Castellana y Literatura** (1º-3º y 4º). Bloque 4: Educación Literaria.
- **Actividad 5.** Aquí queremos trabajar la identificación de emociones en Inteligencia Emocional para **Valores Sociales y Cívicos**. De forma individual o colectiva, tomamos una carta de goblin y la miramos con atención. El alumnado debe plantearse y expresar cómo se siente ese goblin (enfadado, asustado, triste...). Se le puede pedir que explique una situación que le haya llevado a sentirse así.
  - **Primaria.**
    - **Valores Sociales y Cívicos.** Bloque 1: La identidad y la dignidad de la persona. Bloque 2: La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales.

- **Actividad 6.** Tabla de doble entrada.  
(Ver Anexo 2)
- **Actividad 7.** Clasifica los goblins.  
(Ver Anexo 3)
- **Actividad 8.** Averigua el goblin.  
(Ver Anexo 4)
- **Actividad 9.** Análisis morfosintáctico.  
(Ver Anexo 5)
- **Actividad 10.** Describe tu goblin.  
(Ver Anexo 6)
- **Actividad 11.** Dibuja tu goblin.  
(Ver Anexo 7)



## ABJ: adaptación de los componentes

### Variante 1: Acierta mi goblin (+6 años)

De cara a trabajar las **descripciones** y la **escucha activa**, creamos este modo de juego con descripción oral del goblin.

- **Preparación:** Separad las cartas de goblin de la baraja. Una persona (que será La Bruja) deberá elegir al azar una de las cartas de goblin y mirarla en secreto (cuidado, que no se vea la parte trasera). El resto, debe tener delante de sí la Guía de Goblins (ver Anexo 1), cada uno con sus nombres.
- **Cómo se juega:** La Bruja deberá describir al goblin elegido, según sus características (si lleva o no pendientes, tirantes, colgante, etc.). El resto deberán estar atentas e ir mirando su Guía de Goblins para localizar, lo más rápido posible, el nombre del goblin elegido. Quien antes diga el nombre, ganará 2 puntos. En caso de que 2 o más personas digan el nombre correcto a la vez, todas ellas reciben 1 punto. En caso de que alguien se equivoque diciendo un nombre, perderá 1 punto. A continuación, La Bruja pasa a ser la persona situada a la izquierda de la anterior Bruja. La carta de goblin empleada se vuelve a barajar con el resto.
- **Fin del juego:** Cuando todo el mundo haya sido La Bruja 1 vez (o 2 veces con grupos de 4 o menos personas), el juego finaliza. Quien más puntos haya acumulado, habrá ganado la partida. En caso de empate, gana quien menos fallos haya tenido. Si continúan empatadas, ganará quien haya recibido más veces 2 puntos. Si el empate persiste, comparten victoria como buenos goblins.

### Variante 2: Mal Trago Cooperativo (+6 años)

Para aquellas personas que prefieran jugar de modo exclusivamente **cooperativo**, proponemos esta alternativa. En ella, el objetivo es conseguir acabar con La Beztia (consiguiendo darle 4 pociones mortales) antes de que las pociones acaben con la mayoría de goblins.

- **Preparación:** Cogemos todas las cartas de pociones (verdes y moradas), las barajamos y las colocamos boca abajo en un montón en el centro de la mesa. Repartimos 1 carta de goblin y 1 antídoto para cada persona. Colocamos la carta de La Beztia en el centro de la mesa. El resto de cartas no se van a utilizar.
- **Cómo se juega:** Cada persona, en su turno, tendrá que tomar boca abajo una carta del mazo de pociones (sin saber, por tanto, si es verde o morada). Antes de darle la vuelta, decidirá si dicha carta se la beberá su goblin o se la dará a La Beztia. Puede hablar con el resto de goblins:
  - Si la bebe el goblin, pueden pasar 2 cosas:
    - Es segura (verde): pasa el turno al siguiente goblin.
    - Es mortal (morada): pierde el antídoto si aún lo tiene. Si no lo tiene, pasa a ser fantasma y está eliminado de la partida (pero podrá seguir debatiendo como fantasma).
  - Si la bebe La Beztia:
    - Es segura: no pasa nada, pero ¡cuidado! Si llega a 7 pociones seguras, ¡habréis perdido!
    - Es mortal: perfecto. Si llega a acumular 4 pociones mortales, ¡habréis ganado!

Tras poner la carta de poción, pasa el turno a la siguiente persona.

- **Fin del juego:** El juego continúa hasta que se cumpla alguno de los criterios para ganar o perder. Si la mayoría (la mitad más uno redondeando hacia abajo) de los goblins están en modo fantasma, también perdéis. ¡Suerte!

## ABJ: adaptación de la mecánica

### Variante 3: Mal Trago curricular (+8 años)

- **Componentes:** 10 cartas de goblins, 13 cartas de pociones mortales y 30 cartas de pociones seguras del juego original. 40 cartas (aproximadamente) creadas *ad hoc* por el/la profesor/a o maestro/a. De ellas, 14 cartas serán de acción de beber directa (Bebes tú, Beben todos menos tú, Todos beben a la vez, Bebe quien decida la mayoría o Bebe quien tú decidas -1 o 2 veces-). Las otras 26 cartas presentarán contenidos curriculares específicos.
- **Contenido:** El contenido de esas 26 cartas será adaptable en función del área curricular que estemos trabajando, de forma que si lo estamos aplicando, por ejemplo, a las áreas:
  - **Geografía.** Serían ejemplos válidos cartas como “Los goblins con cuernos dicen un país. El último y quien se equivoque, bebe.” o “Los goblins sin tirantes dicen un río europeo. El último y quien se equivoque, bebe.”.
  - **Morfología.** Tendríamos ejemplos como “El último goblin que diga un sustantivo, bebe.” o “Ruleta bruja: bebe el primer goblin que se equivoque diciendo adverbios.”.
  - **Matemáticas:** Ejemplos como “Los goblins con pendientes nombran cuerpos geométricos. El último y quien se equivoque, bebe.” o “Todos los goblins resuelven esta operación. Beben todos menos el primero que la resuelva:  $5x2-1$ .”.
  - Cualesquiera otros contenidos que puedan ser adaptables.
- **Mecánica:** Utilizamos la mecánica general de Mal Trago, repartiendo igualmente 1 goblin, 1 antídoto, 3 cartas de poción segura y 1 carta de poción mortal a cada jugadora. En su turno, deberán sacar una carta y leerla en voz alta rápidamente, realizando su acción. El resto, será igual que en el juego de Mal Trago original.
- **Extra:** Se puede solicitar al alumnado que creen sus propias cartas.



## 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