LUDIA

LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicolúdica.

# ADAPTACIONES AL AULA
# CÓNCLAVE

# ÍNDICE


- ADAPTACIONES AL AULA 3
- CONTACTO 10

# CÓNCLAVE

# ADAPTACIONES AL AULA

## Juego dirigido como disparador de interés

- **Actividad 1.** Para trabajar operaciones combinadas y jerarquía de operaciones en Matemáticas, podemos poner en la pizarra (o dictar) una operación combinada con huecos en lugar de números (4 o 5 huecos). A continuación, los alumnos sacan ese número de cartas y han de sustituirlos en el mismo orden por los huecos. De ese modo, completan las operaciones y deben obtener el resultado correcto. Trabajar con cartas les resultará más atractivo que con números de la pizarra.
    - **Primaria.**
        - Matemáticas. Bloque 2: Números.
    - **Secundaria.**
        - Matemáticas. Bloque 2: Números y álgebra.

- **Actividad 2.** Trabajamos por parejas el cálculo mental con sumas y restas. Cada pareja coge 10 cartas. Una de las dos personas anota en secreto 9 operaciones repitiéndolas en el orden que desee (por ejemplo: ++- +++ --+). A continuación, le saca la primera carta a la otra persona. A partir de ese momento, con cada carta que saque, dirá qué operación ha de hacer la otra persona (siguiendo el orden anotado). Así, la persona "calculadora", tendrá que ir acumulando el resultado hasta terminar las 10 cartas. Al terminar, anotan el resultado y comprueban si se ha equivocado o es correcto, repasando las cartas y las operaciones. Finalmente, invierten los papeles, cambiando de "calculadora".
    - **Primaria.**
        - Matemáticas. Bloque 2: Números.

## ABJ: adaptación de la mecánica (mismos componentes)

### Variante 1: Cónclave 3 (+8 años)

Se pueden utilizar las cartas para crear un juego de observación y velocidad.

- **Preparación**: se coloca una cuadrícula de 5x5 cartas bocarriba y se deja el mazo con el resto de cartas bocabajo al alcance para robar.
- **Cómo se juega**: Todas a la vez, las personas que juegan observan las cartas con atención. Deberán localizar conjuntos de 3 cartas que tengan 2 de las 3 características en común (color, número y figura). La primera persona que encuentre un conjunto, grita "*¡Stop!*" y coge esas cartas. A continuación, la persona que ha conseguido el pack rellena la cuadrícula y el juego sigue.
- **Fin del juego**: cuando se terminen las cartas del mazo de robo, se dejan de reponer a la cuadrícula, pero se continúan buscando conjuntos. Cuando no queden conjuntos en la cuadrícula, pasamos a contar las cartas que ha conseguido cada persona. Quien tenga más, habrá ganado.

### Variante 2: Magia combinada (+8 años)

Utilizamos las cartas para crear un juego de cálculo mental y velocidad.

- **Preparación**: se barajan las cartas y se reparten 4 a cada persona. El mazo restante se coloca bocabajo.
- **Cómo se juega**: Una persona da la vuelta a la carta superior del mazo y la coloca en el centro de la mesa bocarriba. Todas a la vez, deben tratar de realizar operaciones aritméticas simples o combinadas con los números de su mano para conseguir como resultado el número del centro de la mesa. La primera persona que diga su operación, se lleva todas las cartas empleadas. Puede usar 2 o más cartas de su mano. Después, repone su mano hasta volver a tener 4 y da la vuelta a una carta al centro para continuar la partida.

- **Fin del juego**: cuando se terminen las cartas del mazo de robo y no haya suficientes para reponer las cartas de mano y la de la mesa, finaliza la partida. Las cartas de la mano se descartan. La persona que haya conseguido más cartas, habrá ganado.

### Variante 3: Duomemory (+6 años)

Si en un centro se quiere reaprovechar el juego para el alumnado de 1º ciclo de primaria, se pueden usar las cartas para utilizarlas como el juego clásico memory, con algunas variaciones.

- **Preparación**: se prepara una cuadrícula de cartas de 4x4 (16 cartas) bocabajo. El resto de cartas formará el montón para ir reponiendo la cuadrícula a medida que se vayan encontrando parejas.
- **Cómo se juega**: Por turnos, cada jugador/a da la vuelta a dos de las cartas del centro,
    - Si forma una pareja en la que coincidan 2 de las 3 posibles características (por ejemplo, color y número o número y figura), esa persona se lleva ambas cartas y las deja a parte y visibles para el resto de las jugadoras. A continuación se reponen las cartas del mazo de robo.
    - Si no son iguales, se vuelven a dejar bocabajo y pasa el turno a la siguiente jugadora.
- **Fin del juego**: el juego termina cuando una de las personas ha conseguido hacer 5 parejas. Ésta será la vencedora.

### Variante 4: Los 12 magos (+6 años)

También para el alumnado de 1º ciclo de primaria, se pueden usar las cartas para un juego de sumas.

- **Preparación**: se barajan las cartas y se reparten 3 a cada persona. El mazo restante se coloca bocabajo.

- **Cómo se juega**: Por turnos, cada persona va añadiendo una carta en el centro, formando un único montón. Cada número se suma al anterior, diciendo en voz alta la suma resultante. Por ejemplo, si hay un 3 y añado un 5, digo "8".
    - Si no hay ninguna carta, pongo una carta y digo su valor.
    - Si la suma es por debajo de 12, el turno continúa a la siguiente persona.
    - Si la suma es igual a 12, la persona que ha echado esa carta se queda con el montón acumulado.
    - Si la suma es mayor que 12, se queda con el montón la persona que ha jugado inmediatamente antes a la que se ha pasado.

  Así van sucediéndose los turnos, respetando siempre que debe echar una carta la persona siguiente a la última que ha puesto una.
- **Fin del juego**: cuando no quedan cartas para robar del mazo, se juega con las que quedan en la mano. En el momento en que ya no se pueda realizar ninguna suma con estas, se descartan y el juego termina. La persona que tenga más cartas será la vencedora.

### Variante 5: Silabeo (+8 años)

Usamos las mismas cartas para un juego de lenguaje y velocidad.

- **Preparación**: se baraja el mazo de cartas y se colocan bocabajo.
- **Cómo se juega**: una vez por turno, cada jugadora da la vuelta a la primera carta del mazo. Dependiendo del número que salga, todos las jugadoras a la vez, tratarán de decir una palabra que tenga ese número de sílabas. Si es correcta la palabra se lleva la carta, que contará como un punto. En el caso de que se haya equivocado, devuelve una de sus cartas y se deja como bote en el centro de la mesa. Si otra persona dice una palabra correcta (con el número de sílabas de la primera carta que salió) se llevará las dos cartas.

Si al dar la vuelta a una de las cartas, ésta es un 5, se deberá decir una palabra que tenga el color de dicha carta (por ejemplo, si sale un 5 azul, se podrá decir cielo o mar). No se pueden repetir palabras.

- **Fin del juego**: cuando una de las jugadoras haya conseguido acumular 10 cartas, el juego finaliza y ésta será la vencedora.

## ABJ: adaptaciones de los componentes (misma mecánica)

- **Variante 6. Cónclave curricular (+10 años).** En esta adaptación, vamos a usar la misma mecánica que en el juego original, por lo que se recomienda encarecidamente haber empleado el juego en múltiples ocasiones y que tanto el alumnado como el/la profesional que lo lleve, estén habituados a dicha mecánica. De esta forma, será más sencilla la introducción con la nueva temática y adaptación de los componentes.
    - Componentes: Recomendamos crear en torno al mismo número de cartas (72) que en el juego original con los mismos colores y números de fondo. Con esa base, se puede ir variando el contenido, que sería el símbolo (animal) central.
    - Contenido: El contenido (el símbolo central) será adaptable en función del área curricular que estemos trabajando. Así, en lugar de 3 animales diferentes, haríamos 3 categorías diferentes, escribiendo con el mismo formato palabras diversas que pertenecieran a todas las categorías, de forma que el objetivo sea saber diferenciar categorías. Por ejemplo, si aplicamos a:
        - Geografía: una categoría podría ser "países de Oceanía", otra "países de Asia" y otra "países de África". En las cartas pondríamos, por ejemplo, Nueva Zelanda, Vietnam, Mozambique, India, etc. Así, cuando colocamos una carta en la cuadrícula, cumpliendo las normas del juego (sumar 10 en fila o columna), podemos llevarnos las que sean del mismo color, pero también las que sean de la misma categoría (si coloco India me puedo llevar Vietnam, pero no Nueva Zelanda.

- Morfología: algunos ejemplos de categorías podrían ser: “indicativo”, “subjuntivo”, “imperativo”. Por lo tanto, el texto central de las cartas podría ser: “sería”, “bebía”, “fuese”, etc.
- El cuerpo humano: algunos ejemplos de categorías podrían ser “sistema respiratorio, “sistema nervioso”, “sistema digestivo”, y las cartas podrían indicar “corazón”, “pulmones”, “intestino delgado”...
- Cualesquiera otros contenidos curriculares que se puedan agrupar en categorías que puedan ser útiles para el aula.

- Mecánica: Utilizamos la mecánica general de Cónclave X, en la que tenemos que colocar cartas con ítems para llevarnos varias e ir acumulando así magia de distinto color. La puntuación sería igual que en Cónclave X también.

# 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