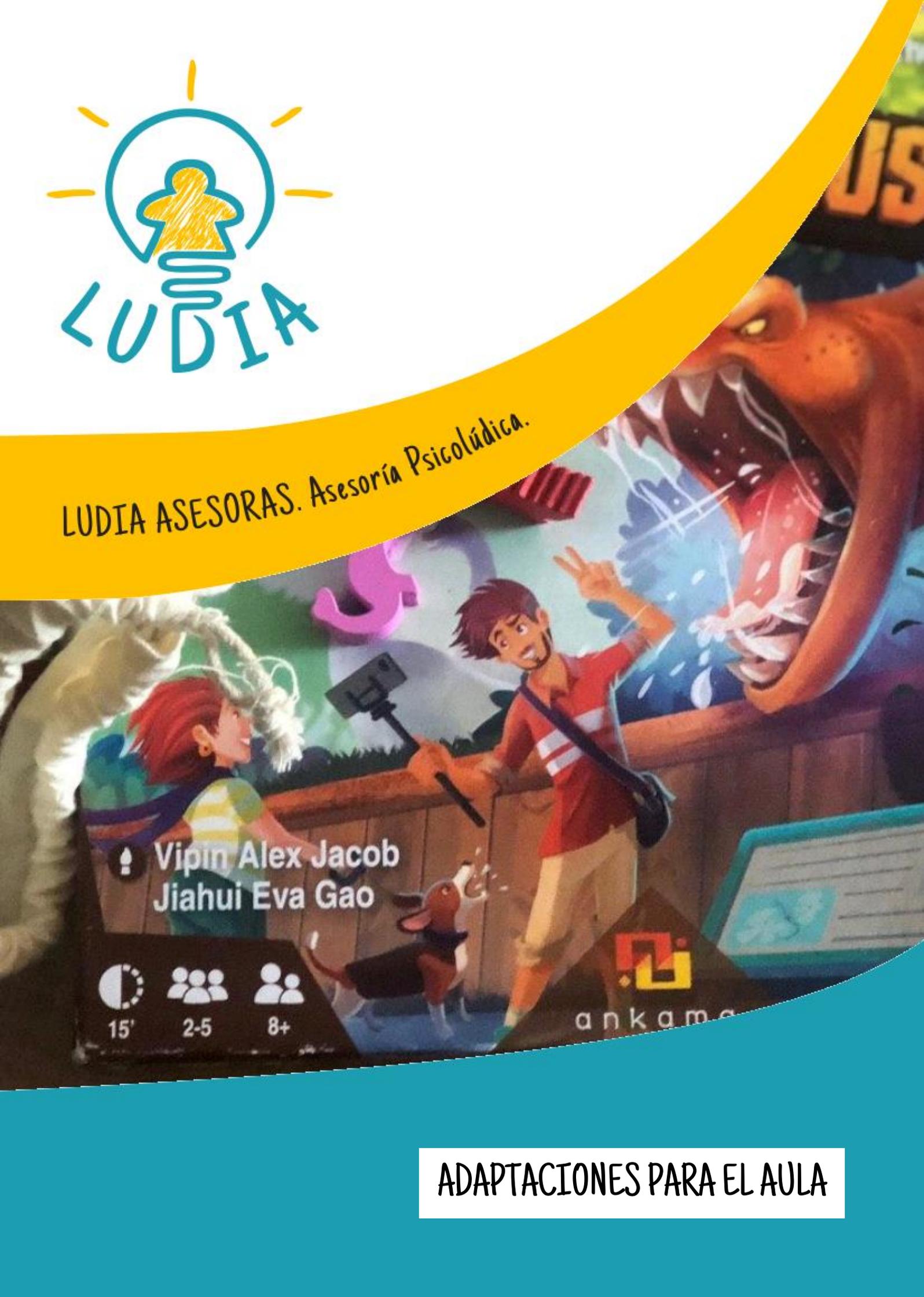




LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



Vipin Alex Jacob
Jiahui Eva Gao



15'



2-5



8+

ankama

ADAPTACIONES PARA EL AULA

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés

- **Actividad 1.** Podríamos emplear el juego como disparador y motivador de un **proyecto** o un bloque relacionado con los dinosaurios y podría trabajarse transversalmente en las áreas de **Ciencias de la Naturaleza** y de **Ciencias Sociales**. En los bloques 1 de ambas materias se hace hincapié en la investigación, búsqueda de información y presentar trabajos. Por lo que se le puede dividir la clase en 6 grupos, dar un dinosaurio de un color distinto a cada grupo y que presenten un trabajo sobre el período en el que vivieron, en qué zonas geográficas se encontraron, el tipo de alimentación que llevaban, etc. Trabajando así las competencias **lingüísticas** (exposición oral de los trabajos, lectura y escritura) y las **digitales** (búsqueda en internet, discriminar el tipo de fuente de donde se extrae la información).
- **Actividad 2.** Relacionado con el proyecto anterior, podemos pedir al alumnado que realice un trabajo en grupo imaginando que estamos en un momento en el que podemos clonar a los dinosaurios y hacer parques zoológicos con ellos. Para **Ciencias Sociales** y **Ciencias Naturales** podemos continuar con la investigación para diseñar cómo debería ser un parque que albergara a estos dinosaurios (cómo se les alimentaría, cómo tendrían que ser las condiciones climatológicas y del ecosistema en general, etc.). Para **Valores Sociales y Cívicos**, deben hacer una exposición o un debate (**competencia lingüística**) sobre si sería ético o no llevar a cabo esta clonación y meter a los dinosaurios en un parque zoológico.
- **Actividad 3.** Si queremos trabajar la **Segunda Lengua**, podemos pedir a los alumnos que, fijándose en el mapa del tablero, den indicaciones orales sobre cómo podrían llegar de un recinto a otro, habiéndolos establecido previamente. También trabajamos así la **competencia lingüística**.

- **Actividad 4.** podemos pedir a los alumnos y alumnas que inventen una historia cuyo protagonista sea un dinosaurio. Puede ser una historia que transcurra en la prehistoria o en la actualidad si vivieran los dinosaurios (teniendo en cuenta todo lo que se investigó en la actividad 1). Trabajamos así la narración (los conectores y las partes de una historia: presentación, nudo y desenlace) o la descripción. Volvemos a trabajar la **competencia lingüística**, tanto oral como escrita. Se podría realizar tanto de manera individual como por grupos.

ABJ: adaptación de los componentes

- **Variante 1: TocaDino (+8 años).**
 - **Preparación:** Se meten todos los dinosaurios en la bolsa y se prepara un temporizador o reloj de arena para 30 segundos. Se escoge un dinosaurio de cada color y se colocan a la vista de las personas jugadoras como modelo de referencia. Se queda con el dado la persona que inicie la ronda.
 - **Cómo se juega:** Por turnos, cada jugador/a, al iniciarse el temporizador, mete la mano dentro de la bolsa y coge un dinosaurio. Sin mirar, solo tocándolo y apoyándose en la referencia visual de los 6 modelos, debe decir en voz alta el color (o el nombre) del dinosaurio y depositarlo en la mesa, aún sin mirar. Las demás jugadoras lo colocan en un montón de aciertos o de fallos. Mientras, la jugadora sigue cogiendo y nombrando dinosaurios que vaya sacando de la bolsa hasta que se acabe el tiempo. Cuando este termine, se hará recuento de dinosaurios acertados (cada uno será un punto). A continuación, pasa el turno a la persona de su izquierda.
 - **Fin del juego:** Cuando una persona llegue a 10 puntos, se continúa hasta que termine la ronda (teniendo en cuenta que la primera persona de la ronda es la que tiene el dado). Aquella jugadora que haya alcanzado un mayor número de puntos en total, habrá ganado. En caso de empate, se comparte victoria.

- **Variante 2: MaxiDino (+8 años).**
 - **Preparación:** Se meten todos los dinosaurios en la bolsa y se reparte un tablero a cada jugador/a.
 - **Cómo se juega:** Todos los jugadores cogen al azar 12 dinosaurios y, a la vez, los colocan en su tablero de forma que traten de maximizar su puntuación. De este modo, trabajamos las operaciones combinadas, sumas, etc. Cuando todos estén listos, se contabilizan los puntos de cada uno. Se juega otra ronda adicional de la misma manera, habiendo repuesto los dinosaurios en la bolsa.
 - **Fin del juego:** Tras dos rondas, la persona que haya acumulado más puntos, habrá ganado. En caso de empate, ganará el que haya conseguido más puntos con tiranosaurios en la segunda ronda.

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