



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



ADAPTACIONES PARA EL AULA

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés

- **Actividad 1.** para trabajar la **lectoescritura**. Se les pone delante 4 cartas de números y tienen que escribir las misiones que se cumplen con esas 4 cartas. Las misiones deberán ser del mismo tipo que las que aparecen en las instrucciones.
- **Actividad 2.** para el nivel de **Bachillerato**, en la asignatura de Lengua castellana y Literatura, se pueden hacer análisis morfosintácticos de las misiones. Se anima a los alumnos a que elijan una carta de misión y la analicen en lugar de utilizar otro tipo de frases descontextualizadas de su libro de texto, por ejemplo.

ABJ: adaptación de los componentes

- **Variante 1: Memory con estrategia (+8 años).**
 - **Preparación:** se separan los números del 1 al 7 y se cogen 3 de distinto color de cada número. Se colocan en una cuadrícula de 5x4. La carta que sobra se retira bocabajo, sin que nadie la vea.
 - **Cómo se juega:** Por turnos, cada jugador/a da la vuelta a tres cartas:
 - Si no forman un trío del mismo número, se vuelven a dejar bocabajo.
 - En el caso de que forme el trío, el jugador se las lleva y serán sus puntos.
 - **Fin del juego:** cuando solamente queda una pareja (la que haría trío con la carta descartada) se termina el juego. El jugador con más tríos gana.

- **Variante 2. Misión aritmética (+6 años).**
 - **Preparación:** se juega con todas las cartas de números. Como en el juego original, se reparten 4 cartas a cada jugador y se dejan otras 4 en el centro de la mesa.
 - **Cómo se juega:** Por turnos, cada jugador/a, con al menos dos cartas de su mano, podrá realizar las operaciones que necesite (sumas, restas, operaciones combinadas...) para conseguir como resultado una de las cartas del centro. Tanto las cartas utilizadas de su mano como la conseguida del centro, pasarán a ser los puntos de cada jugador, que los colocará a su lado, formando un mazo. A continuación se reponen del montón de robo, tanto la carta del centro como las de la mano del jugador, hasta volver a tener 4.
- **Fin del juego:** cuando no se puedan realizar más operaciones matemáticas con las cartas que queden en la mano, se termina el juego. A continuación cada jugador/a cuenta las cartas que ha conseguido. El que más tenga será el ganador.

- **Variante 3. Misión competitiva (+8 años).**
 - **Preparación:** se reparten todas las cartas de número entre todos los jugadores por igual (de 2 a 4 jugadores).
 - **Cómo se juega:** todos los jugadores a la vez, con las cartas que tienen en la mano, deberán intentar cumplir la misión correspondiente. Como en el juego inicial, deberá hacerlo con 4 cartas. Podrá ir ajustando su respuesta sobre la mesa, retirando o poniendo sobre la mesa las que considere necesario.
 - **Fin del juego:** el primer jugador en llegar a 5 misiones cumplidas será el ganador.

- **Variante 4. Misión escrita (+8 años).**
 - **Preparación:** se reparte a cada jugador/a un papel y un lápiz. Para este modo de juego se van a utilizar solo las cartas de número. Se dejan en el centro de la mesa 4 cartas.
 - **Cómo se juega:** con las 4 cartas de visibles sobre la mesa, cada jugador/a deberá escribir en su papel hasta 3 misiones que se les ocurra que sean cumplidas por esas 4 cartas. Cuando todos los jugadores hayan terminado se pasa a la fase de puntuación. Cada misión escrita suma un punto. Las misiones que estén repetidas con otros jugadores no sumarán ningún punto.
 - **Fin del juego:** Tras 5 rondas, el jugador/a que tenga más puntos será el ganador.

ABJ: adaptación de la mecánica

- **Variante 5. Misión curricular (+6 años).** Aquí 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 los alumnos/as estén habituados a dicha mecánica. De esta forma será más sencilla la introducción con la nueva temática y adaptación de los componentes. Recomendamos utilizar cartas de tamaño similar y plastificarlas y así reescribirlas y reutilizarlas en múltiples ocasiones con distinto contenido curricular.
 - **Componentes:** se recomienda hacer un mínimo de 30 cartas de misión y 48 cartas con los items de respuesta a trabajar.
 - **Contenido:** El contenido será adaptable en función del área curricular que estemos trabajando, de forma que si estamos aplicando a:
 - **Morfología:** algunos ejemplos de misiones podrían ser: “hay dos palabras que sean sustantivos”, “dos cartas alternas son adjetivos”, “ninguna categoría gramatical está repetida”. Por lo tanto, los items de respuesta podrían ser: “blanco”, “niño”, “correr”, “casa”...
 - **Geografía:** algunos ejemplos de misiones podrían ser: “dos cartas alternas pertenecen a Europa”, “hay 3 cartas de Asia”, “ningún continente está repetido”. Por lo que, los items de respuesta podrían ser “España”, “China”, “Mozambique”...
 - **El cuerpo humano:** algunos ejemplos de misiones podrían ser “hay dos cartas del sistema nervioso”, “hay tantas cartas del sistema circulatorio como del sistema respiratorio”, “hay dos cartas adyacentes del sistema digestivo”. Por lo que, algunos items de respuesta podrían ser “neurona”, “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 Misión cumplida, en la que tenemos que usar las cartas de items de respuesta de manera cooperativa para cumplir las misiones.

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