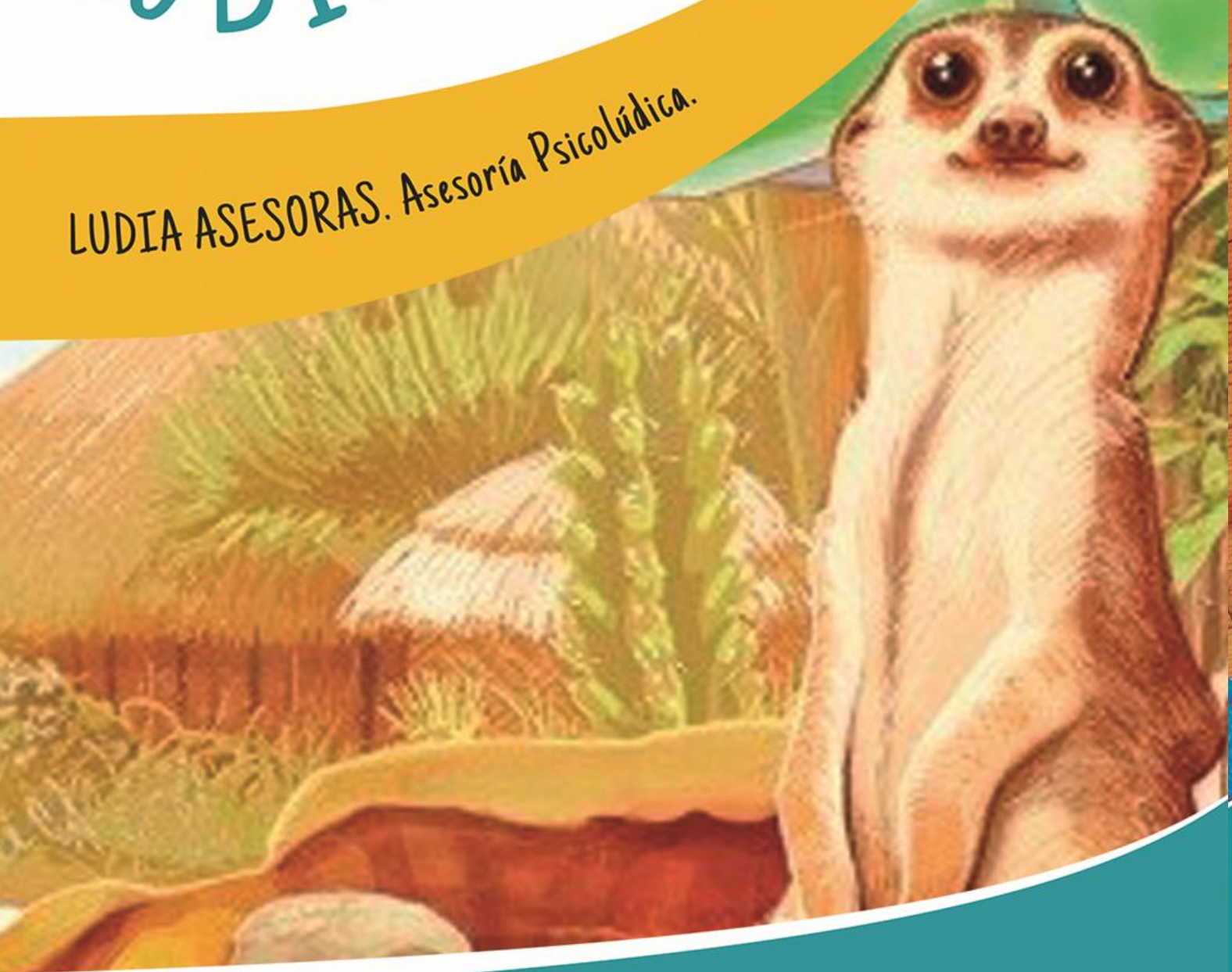




LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



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 la influencia del ser humano en el medio y el cuidado del medio ambiente, así como de los animales cercanos en el entorno. Se puede crear un debate en torno a la existencia y utilidad de los zoológicos.
  - **Primaria.**
    - Ciencias de la Naturaleza. Bloque 3: Los Seres Vivos.
    - Lengua Castellana y Literatura. Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer.
  - **Secundaria.**
    - Biología y Geología (1º y 3º). Bloque 3: La biodiversidad en el planeta Tierra.
    - Biología y Geología (4º). Bloque 3: Ecología y Medio Ambiente.
    - Lengua Castellana y Literatura. Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer y escribir.
- **Actividad 2.** Para trabajar la **competencia digital** y **competencias sociales y cívicas**, podemos pedir a los alumnos/as que, por grupos, busquen información en el ordenador o en la tablet precisamente sobre este tema: los animales endémicos o en peligro de extinción, los zoológicos, las reservas naturales, los parques nacionales (diferencias entre cada uno, para qué existen, 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.
  - Ciencias de la Naturaleza. Bloque 1: Iniciación a la actividad científica.
  - Valores sociales y cívicos. Bloque 3: La convivencia y los valores sociales.
- Secundaria.
  - Biología y Geología (1º y 3º). Bloque 7: Proyecto de investigación.
  - Biología y Geología (4º). Bloque 4: Proyecto de investigación.
- **Actividad 3.** Ficha de análisis morfosintáctico de oraciones.  
(Ver Anexo 1)
- **Actividad 4.** Ficha de creación narrativa.  
(Ver Anexo 2)
- **Actividad 5.** Ficha de comentario de texto.  
(Ver Anexos 3 y 3.1)
- **Actividad 6.** Creación de un nuevo caso Sherlock Junior.  
(Ver Anexos 4 y 5)

## ABJ: adaptación de la mecánica

- **Variante 1: Sherlock Junior: Casos de Historia**
  - **Nivel educativo:** 5º y 6º de Primaria y Secundaria
  - **Componentes:** 32 cartas (aproximadamente) creadas *ad hoc* por el/la profesor/a o maestro/a, presentando contenidos curriculares específicos como un “caso de historia”.

- **Contenido:** El contenido será adaptable en función del área curricular que estemos trabajando, de forma que si lo estamos aplicando a los bloques:
  - **Historia.** La huella del tiempo (Primaria y Secundaria): 20 cartas con texto de “rumores” (líneas temporales correctas e incorrectas con fechas) y 12 cartas con imágenes (por ejemplo, 6 retratos o cuadros o fotografías de personajes u objetos relevantes para la historia, 3 periódicos/ papiros/ comunicaciones, 3 agendas/ almanaques, etc.). Se pueden tratar, por ejemplo, períodos históricos como la Reconquista, el Descubrimiento de América, la II Guerra Mundial, la caída del Imperio Romano...
  - **Música.** Contextos musicales y culturales (Secundaria): estructura similar al anterior. Por ejemplo: la música en el Renacimiento, el Barroco musical, etc.
  - **Educación Literaria (Secundaria):** estructura similar al anterior, recreando el contexto histórico de determinadas creaciones literarias. Por ejemplo: la generación del 27, el siglo de Oro, etc.
  - Cualesquiera otros procesos susceptibles de ser temporalizados de esta forma y que puedan ser útiles para el aula.
- **Mecánica:** Utilizamos la mecánica general de Sherlock Junior, repartiendo igualmente tres cartas a cada jugadora que, en su turno, deberá decidir si descarta una carta o rumor irrelevante para el caso histórico o si revela información. La puntuación sería similar, pero si se revela información incorrecta, restaríamos 1 punto por carta errónea en la puntuación final.
- **Extra:** Se puede solicitar a los propios alumnos que creen entre todos el caso de historia. Así, cada clase podría elaborar un Sherlock Junior y, de haber varias clases, se podrían intercambiar los casos para poder jugarlos.

## 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