LUDIA

LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicolúdica.

ROCKET LEMON GAMES

FICHAS DE USO EN EL AULA

MAL TRAGO

ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN 3
- FICHAS PARA USO EN EL AULA 4
- CONTACTO 23

INTRODUCCIÓN

Tras la realización del informe psicopedagógico del producto **Mal Trago** por el equipo de LUDIA Asesoras, pasamos a elaborar unas fichas conceptuales para su uso directo en el aula.

Las fichas que presentamos a continuación son un **diseño conceptual**, restringiéndonos a nuestro propio formato y utilizando vagamente el diseño e ilustraciones de Mal Trago.

Esto es así por dos motivos. En primer lugar, no disponemos de las herramientas necesarias para darle un formato específico de dicho producto. En segundo lugar, en Ludia Asesoras somos especialistas en asesoría psicológica, formación y en adaptación del producto al aula, no especialistas en diseño gráfico. Cada profesional tiene su ámbito y respetamos el trabajo de los diseñadores.

Por supuesto, en caso de que fuera de vuestro interés, estamos más que encantadas de colaborar estrechamente con la profesional que nos indiquéis para poder producir entre todas unas fichas con una presentación final más acorde a vuestro producto.

El uso de estas fichas, pues, sería especialmente orientado para las aulas o para las consultas y gabinetes terapéuticos donde las profesionales puedan usarlo junto con el juego para fines pedagógicos.

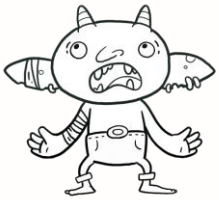
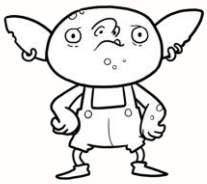
Nuestra sugerencia es que estas fichas fueran material descargable por parte de la editorial en su web y/o en la web de Ludia Asesoras, donde disponemos de un espacio de “Descargas”.

FICHAS PARA EL AULA: MAL TRAGO

ANEXO I: GUÍA DE GOBLINS

GUÍA DE GOBLINS

Imprime esta hoja. Te será útil para trabajar en el aula jugando con los goblins.

BUCKET	GOBLIN	JUK	 MARVIN
MORTY	 Nº 2	RAMBO	TIRANTES
	TOC-TOC	WIFLY	

ANEXO 2: TABLA DE DOBLE ENTRADA

CLASIFICACIÓN VISUAL DE GOBLINS

Hemos descubierto estos seres extraños que dicen llamarse *goblinz* y lo cierto es que son realmente parecidos entre sí. Sin embargo, tienen algunas características que les distinguen a unos de otros.

- **Escribe 2 de las siguientes características diferenciadoras en los huecos creados para ello en la tabla: *pendientes, gorro, cuernos, tirantes, collar, zapatos, vendas, boca abierta* y *collar*.**
- **Toma al azar una carta de goblin del juego Mal Trago y colócala en uno de los espacios de la tabla de acuerdo a sus características. Sigue tomando cartas de goblins y colocándolos en el hueco que corresponda. Si el hueco ya está ocupado, pon la carta encima.**

Aquí tienes un ejemplo:

		CON	SIN
	CON		
	SIN		

ANEXO 3: CLASIFICA LOS GOBLINS

CLASIFICA LOS GOBLINS

Vamos a realizar un estudio de los goblins por escrito. Hemos descubierto que tienen nombres y vamos a utilizarlos en esta nueva clasificación.

- **Escribe 2 de las siguientes características diferenciadoras en los huecos creados para ello en la tabla: *pendientes, gorro, cuernos, tirantes, collar, zapatos, vendas, boca abierta* y *collar*.**
- **Toma al azar una carta de goblin del juego Mal Trago e identifícalo con su nombre según la Guía de Goblins del Anexo I.**
- **Escribe el nombre de ese goblin en la tabla en el hueco que le corresponda de acuerdo a sus características.**

		CON	**SIN**
	CON		
	SIN		

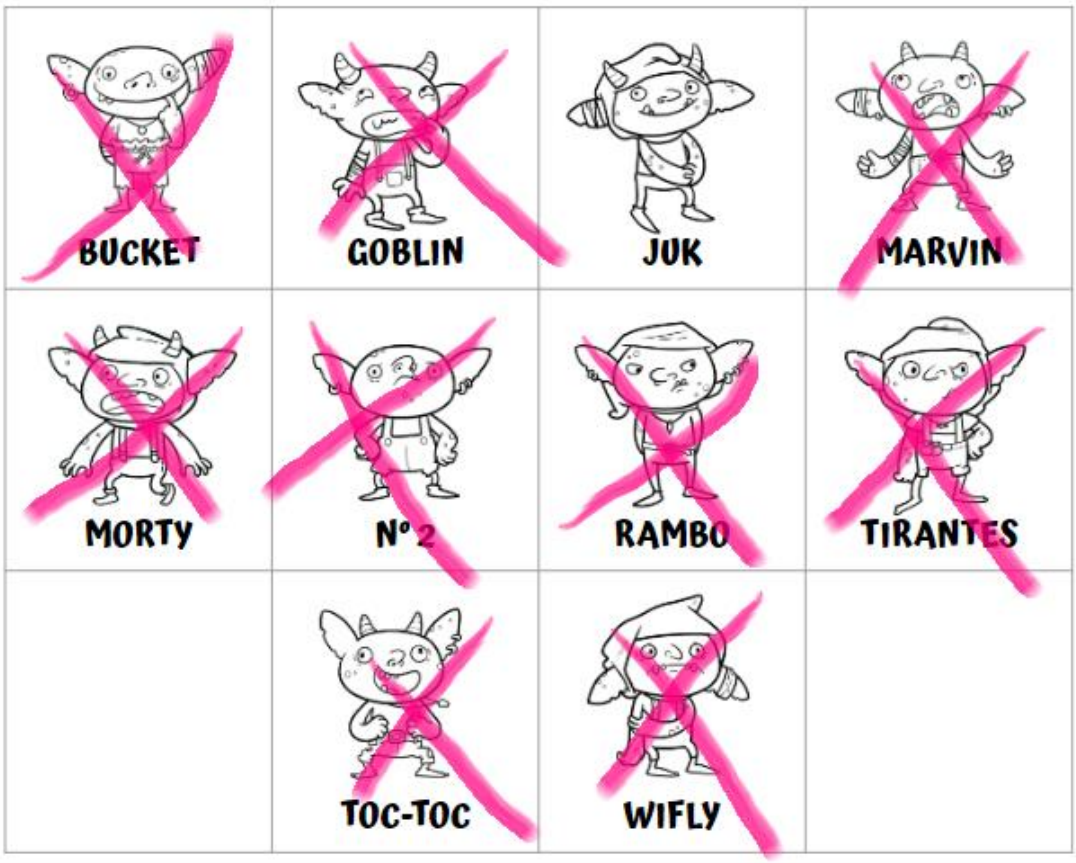
ANEXO 4: AVERIGUA EL GOBLIN

AVERIGUA EL GOBLIN

Uno de los goblins se ha escapado y tenemos que averiguar su nombre para llamarle. Vamos a dividirnos en grupos para localizarlo. Cada alumna/o toma una Guía de Goblins (Anexo 1). Una persona de cada grupo tomará al azar una carta de goblin de la baraja de Mal Trago en secreto, sin que nadie más la pueda ver.

A continuación, irá dando pistas sobre el goblin que tiene que adivinar el resto del grupo. Para ello, dará instrucciones orales como "No lleva tirantes", "Sí tiene cuernos", etc.

Las personas del grupo irán tachando los goblins que no encajen con las características citadas. De este modo, al final, solo quedará un goblin sin tachar. La primera persona que diga su nombre correctamente, habrá ganado.



ANEXO 5: ANÁLISIS MORFOSINTÁCTICO

ANÁLISIS GOBLINESCO: MÁS ALLÁ DE LAS ORACIONES

Vamos a analizar las instrucciones de la Bruja. Separa las cartas de acción del resto de la baraja del juego Mal Trago. Coge una carta al azar. Colócala en el recuadro de abajo y realiza las siguientes actividades.

1. Analiza **morfológicamente** la oración que aparece en la carta.

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

2. Analiza **sintácticamente** la misma oración.

_____

_____

ANÁLISIS GOBLINESCO: MÁS ALLÁ DE LAS ORACIONES

Vamos a analizar las instrucciones de la Bruja. Separa las cartas de acción del resto de la baraja del juego Mal Trago. Coge una carta al azar. Colócala en el recuadro de abajo y realiza las siguientes actividades.

1. Analiza **morfológicamente** la oración que aparece en la carta.

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

2. Analiza **sintácticamente** la misma oración.

_____

_____

ANÁLISIS GOBLINESCO: MÁS ALLÁ DE LAS ORACIONES

Vamos a analizar las instrucciones de la Bruja. Separa las cartas de acción del resto de la baraja del juego Mal Trago. Coge una carta al azar. Colócala en el recuadro de abajo y realiza las siguientes actividades.

CARTA DE ACCIÓN

1. Analiza **morfológicamente** la oración que aparece en la carta.

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

2. Analiza **sintácticamente** la misma oración.

_____

_____

ANEXO 6: DESCRIBE TU GOBLIN

DESCRIBE TU GOBLIN

Queremos tener una descripción de nuestros goblins. Toma al azar una carta de goblin del juego Mal Trago y colócala en el espacio dedicado para ello.

Describe en las líneas todo lo que veas en la imagen.

DESCRIBE TU GOBLIN

Queremos tener una descripción de nuestros goblins. Toma al azar una carta de goblin del juego Mal Trago y colócala en el espacio dedicado para ello.

Describe en las líneas todo lo que veas en la imagen.

ANEXO 7: DIBUJA TU GOBLIN

DIBUJA TU GOBLIN

Crea tu propia carta de goblin. Inventa un/a amigo/a, un goblin diferente de los 10 de la Bruja y píntalo en el recuadro de abajo. Ponle un nombre.

A continuación, dividíos en grupos e inventaros una historia con los dibujos que habéis creado entre el grupo de alumnos.

DIBUJA TU GOBLIN

Crea tu propia carta de goblin. Inventa un/a amigo/a, un goblin diferente de los 10 de la Bruja y píntalo en el recuadro de abajo. Ponle un nombre.

A continuación, dividíos en grupos e inventaros una historia con los dibujos que habéis creado entre el grupo de alumnos.

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