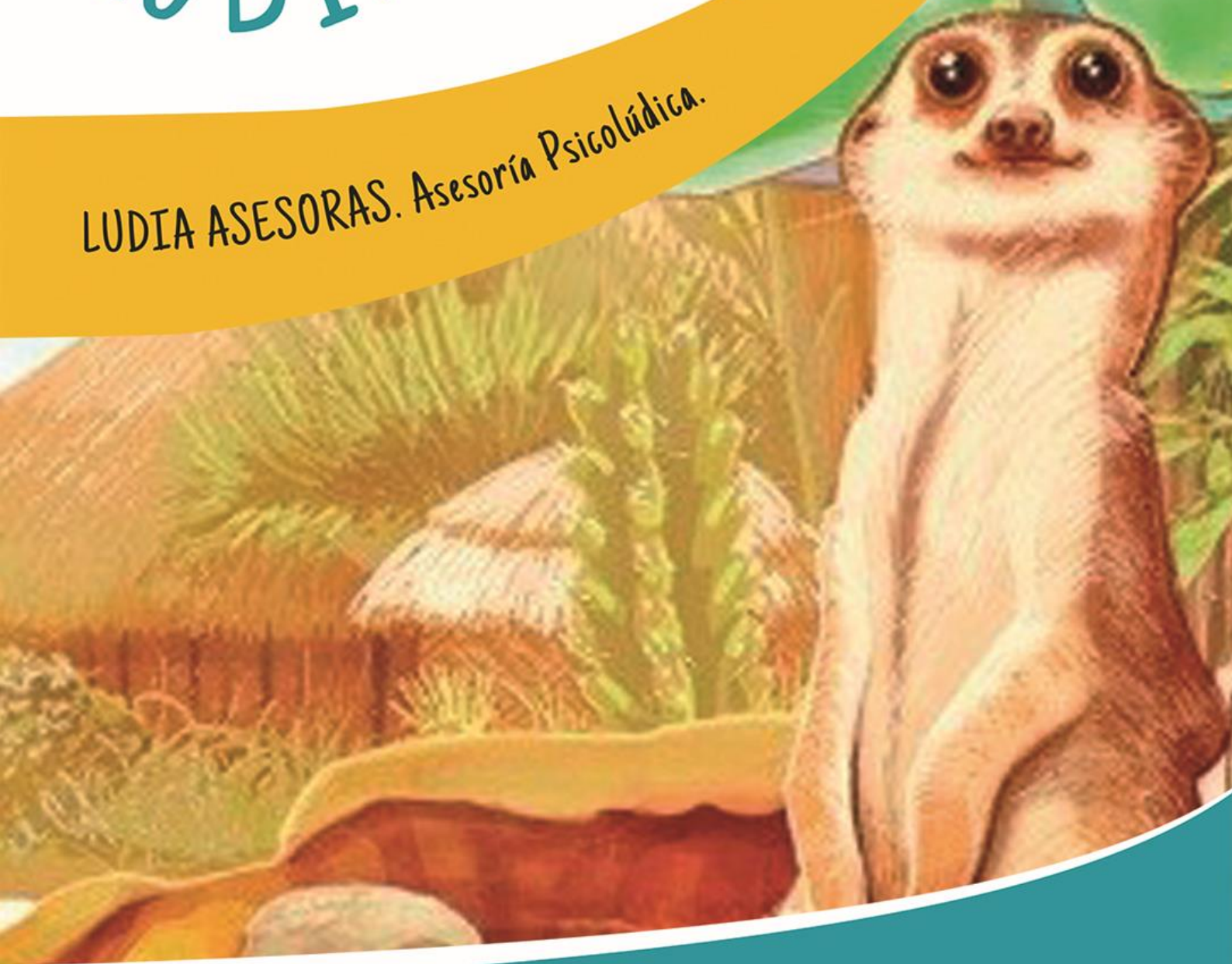




LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



FICHAS DE USO EN EL AULA

ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN 3
- FICHAS DE USO EN EL AULA 4
- CONTACTO 22



INTRODUCCIÓN

Tras la realización del informe psicopedagógico del producto **Sherlock Junior: Suriguri** 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 sin utilizar el diseño e ilustraciones de Sherlock Junior: Suriguri.

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.

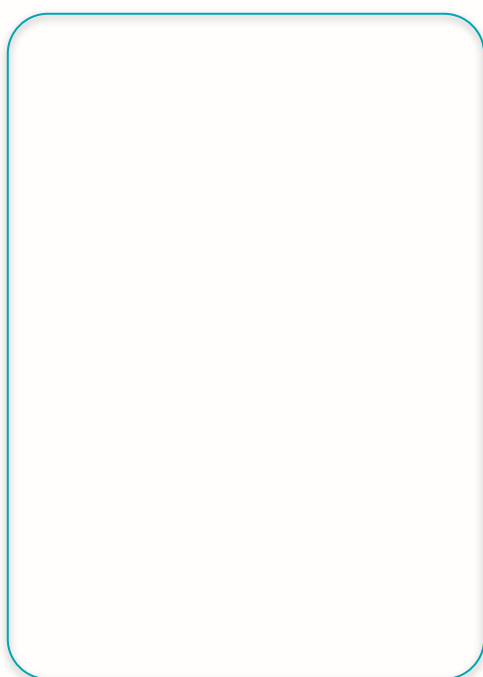
Nuestra sugerencia es que estas fichas fueran material descargable por parte de la editorial en su web y/o en la web de Ludia Asesoras, donde disponemos de un espacio de “Descargas”.

FICHAS EN EL
AULA:
SHERLOCK
JUNIOR:
SURIGURI

ANEXO I: ANÁLISIS MORFOSINTÁTICO

ANÁLISIS DETECTIVESCO: MÁS ALLÁ DE LAS ORACIONES

Coge una **carta** al azar del juego de mesa de Sherlock Junior: Suriguri. Si solamente tiene una imagen, sin oraciones, descártala. Si **tiene una o más oraciones**, colócala en el **recuadro** de abajo y realiza las **actividades**.



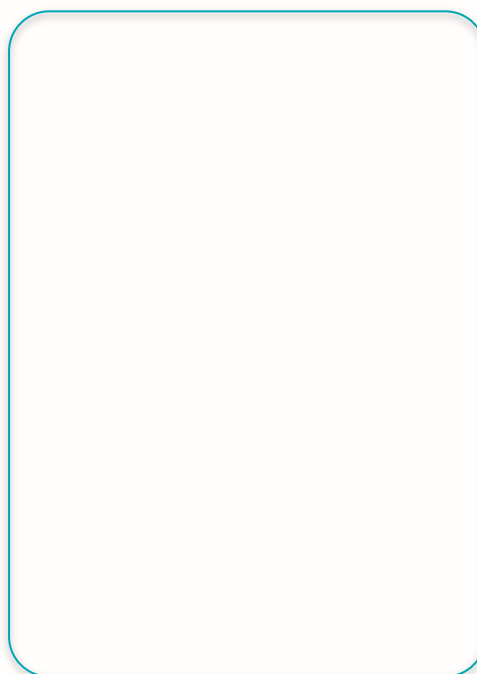
1. Analiza **morfológicamente** la oración **entrecomillada**, si la hay. En caso de no haberla, analiza la **primera oración** que aparece en el texto de la carta.

2. Analiza **sintácticamente** la misma oración que en el ejercicio anterior.

ANÁLISIS DETECTIVESCO: MÁS ALLÁ DE LAS ORACIONES

Coge una **carta** al azar del juego de mesa de Sherlock Junior: Suriguri. Si solamente tiene una imagen, sin oraciones, descártala. Si **tiene una o más oraciones**, colócala en el **recuadro** de abajo y realiza las **actividades**.

1. Analiza **morfológicamente** la oración **entrecomillada**, si la hay. En caso de no haberla, analiza la **primera oración** que aparece en el texto de la carta.

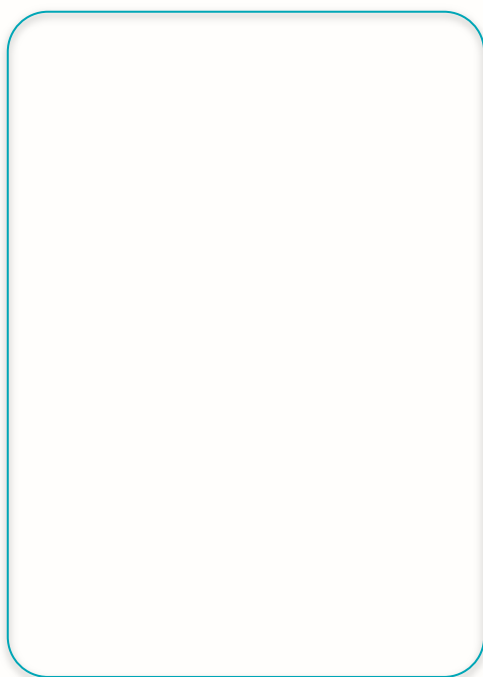


2. Analiza **sintácticamente** la misma oración que en el ejercicio anterior.

ANEXO 2: FICHA DE CREACIÓN NARRATIVA

DETECTIVES Y NOVELISTAS: ¡CREA TU HISTORIA!

Coge una **carta al azar** del juego de mesa de Sherlock Junior: Suriguri y colócala en el **recuadro** de abajo.



A partir de la imagen de la carta, crea una **historia** con **presentación**, **nudo** y **desenlace**. La historia ha de estar relacionada de alguna manera con la carta, pero puedes inventar cualquier cosa adicional.

Realiza la narración en **3ª persona**.

ANEXO 3: COMENTARIO DE TEXTO

¡ANALIZAMOS EL CASO DE SURIGURI!

- Nombra los **personajes** que intervienen en la historia.

_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>

- Anota en los **rectángulos** de la pregunta anterior los **números de las cartas** relacionadas con cada personaje.

- ¿**Quién** se llevó a Suriguri?

- Indica el **motivo** por el que el/la culpable se lleva a Suriguri.

- Explica **cómo** se llevaron a Suriguri.

¡ANALIZAMOS EL CASO DE SURIGURI! (continuación)

- Explica cómo y por qué devuelven a Suriguri al zoo.

- Explica los motivos por los que las otras personas sospechosas no son culpables.

ANEXO 3.1:
COMENTARIO DE
TEXTO
(CORRECCIÓN
DEL/LA PROFESOR/A)

¡ANALIZAMOS EL CASO DE SURIGURI!

- Nombra los **personajes** que intervienen en la historia.

Veterinaria	7, 11, 14, 19, 23	Vigilante	2, 3, 4
Madre veterinaria	12, 13	Director	6, 9, 17, 20, 23, 26, 29
Nora (hija)	18, 21, 30	Vendedor	5, 8, 16, 23, 24, 25, 27
Cuidadora	10, 15, 22, 28, 23	Suriguri	1, 31, 32

- Anota en los **rectángulos** de la pregunta anterior los **números de las cartas** relacionadas con cada personaje.

- ¿**Quién** se llevó a Suriguri?

Nora, la hija de la veterinaria.

- Indica el **motivo** por el que el/la culpable se lleva a Suriguri.

Nora es voluntaria en el zoo y, como Suriguri tenía una pata herida, quería cuidarla ella sola en casa.

- Explica **cómo** se llevaron a Suriguri.

Nora coge las llaves de su madre. El 16 de abril se acerca a Suriguri y le ofrece gusanos de un bocado. Después, la mete en su mochila con cuidado y miente a su abuela, que odia los hurones, haciendo pasar a la suricata por uno.

¡ANALIZAMOS EL CASO DE SURIGURI! (continuación)

- Explica cómo y por qué devuelven a Suriguri al zoo.

Durante varios días, Nora cuida la pata herida de Suriguri. La devuelve porque ya ha curado sus heridas. Así, el día que su madre vuelve del congreso, devuelve a Suriguri en una caja de cartón. En esa caja pone una "N" de Nora, como en su llavero, para que sepan que ha sido ella.

- Explica los motivos por los que las otras personas sospechosas no son culpables.

La veterinaria no podía haber sido porque no tenía la llave de los espacios para los animales. Su madre tampoco, porque no estaba en el momento de los hechos. La cuidadora no se la podía haber llevado porque su hijo tiene una alergia muy fuerte al pelo de animal. El vendedor tampoco, porque su contrato de alquiler no le permite tener animales. El director estaba preocupado por la desaparición de Suriguri justo antes de su jubilación, por lo que habría sido negativo para él que no hubiera aparecido. El vigilante estaba en el zoo y permanecía cuando ya se habían llevado a la suricata.

ANEXO 4: TRABAJO
EN GRUPO.
CREACIÓN DE
NUEVO CASO

SOMOS GUIONISTAS DE JUEGOS: ¡CREAMOS NUESTRO CASO SHERLOCK JUNIOR!

- ¿Cuál es la temática (ambientación) de vuestra historia? ¿Dónde ocurre todo?

- Nombrad los **personajes** que intervienen en vuestra historia.

_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>

- Anotad en los **rectángulos** de la pregunta anterior los **números de las cartas** relacionadas con cada personaje.

- ¿**Quién** o quiénes son los/as culpables de vuestro caso?

- Indicad el **motivo** por el que el/la culpable comete su fechoría o travesura.

¡ANALIZAMOS EL CASO DE SURIGURI! (continuación)

- Explicad **cómo** se llevaron a cabo los hechos (incluyendo la fechoría o travesura)

- Explicad cómo termina el caso: ¿cuál es el desenlace de la historia?

- Explicad los motivos por los que las otras personas sospechosas **NO** son culpables.

ANEXO 5: CARTAS TIPO PARA LA CREACIÓN DE NUEVO CASO

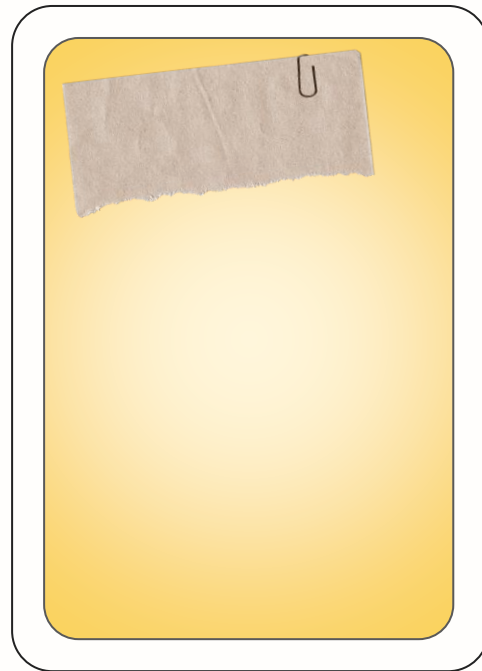
SOMOS DISEÑADORES DE JUEGOS: ¡CREAMOS NUESTRAS CARTAS!

Con estos modelos, **diseñad una baraja** de cartas para el caso que habéis creado. Os recomendamos diseñarlas siguiendo más o menos esta estructura:

- **20 cartas con texto sobre el caso.** Pistas que conduzcan al culpable y motivos y pistas que no lleven a ningún lado (¡pero cuidado con despistar demasiado!).
- **12 cartas con imágenes distribuidas como queráis.** Por ejemplo, 3 retratos con información visual importante, 3 objetos relevantes, 3 periódicos y 3 agendas o calendarios.

Cuando terminéis, **probad** que la baraja realmente explique vuestro caso. ¡Es muy importante antes de hacer que otro grupo juegue!

Podéis llevar a cabo el diseño **a mano** o de manera **digital**. Intentad que os guste el resultado y, sobre todo, **¡disfrutad** con vuestra creación!



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