



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



ADAPTACIONES AL AULA
¡EXTINCIÓN!

ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN 3
- ADAPTACIONES AL AULA 4
- CONTACTO 14

INTRODUCCIÓN

Esta serie de adaptaciones para el aula del producto **¡Extinción!** fue asignado al equipo de LUDIA Asesoras. Para poder realizarlo, hemos llevado a cabo las siguientes tareas:

- Realizamos un **testeo** del juego con niños y niñas en grupos de edad de distinto número.
- Ponemos en común los **resultados** de los distintos grupos dentro del equipo de psicólogas especialistas.
- Al margen del proceso, redactamos el **manual de reglas del juego**, adaptándolo a un público familiar y con texto accesible.
- Realizamos una serie de propuestas de **adaptación al aula** del juego, incluyendo distintas modalidades de adaptación como:
 - **Juego dirigido** como disparador de interés.
 - Modificaciones del juego (**ABJ** o **Aprendizaje Basado en Juegos**), pudiendo emplear bien la mecánica o los componentes de cada uno de los juegos.

Por tanto, en este documento se incorporan propuestas que cualquier profesional puede llevar a su ámbito, tanto en el terreno educativo como psicopedagógico.

Juego dirigido como disparador de interés

- **Actividad 1.** Se puede usar el juego para trabajar las características y adaptaciones biológicas de los dinosaurios. En ese sentido, tras jugar alguna partida, se pide al alumnado que clasifique las cartas de dinosaurios por tipo de alimentación. Después, deberán tomar **1 carta** y describir al dinosaurio: de qué se alimentaba y, si tiene alguna habilidad básica, explicar qué podía implicar en su grupo social (en caso de ser sociales). Por ejemplo, si es armado o gregario, en qué se podía traducir en su entorno.
 - **Primaria.**
 - **Ciencias de la Naturaleza.** Bloque 1: Iniciación a la actividad científica. Bloque 3: Los Seres Vivos.
 - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.
 - **Secundaria.**
 - **Biología y Geología** (1º y 3º). Bloque 3: La biodiversidad en el planeta Tierra. Bloque 6: Los ecosistemas. Bloque 7: proyectos de investigación.
 - **Lengua Castellana y Literatura** (1º-3º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.
 - **Lengua Castellana y Literatura** (4º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.
- **Actividad 2.** De cara a trabajar la **competencia digital**, así como las **competencias sociales y cívicas**, podemos pedir al alumnado que, **por grupos**, busquen información en el ordenador o en la tablet sobre este tema: los dinosaurios (dónde y cuándo vivieron, de qué se alimentaban, qué tamaño tenían, etc.). Para ello, pueden usar parte de la información que viene incluida en la página central del manual de instrucciones, así como en la web www.gnomosaurus.com/extincion.

Luego se les puede pedir, para trabajar la **competencia lingüística**, que expliquen tanto por escrito como en voz alta lo que han encontrado.

- **Primaria.**
 - **Lengua castellana y literatura.** Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer. Bloque 3: Comunicación escrita: escribir.
 - **Ciencias de la Naturaleza.** Bloque 1: Iniciación a la actividad científica. Bloque 3: Los Seres Vivos.
 - **Valores sociales y cívicos.** Bloque 2: La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales. Bloque 3: La convivencia y los valores sociales.
- **Secundaria.**
 - **Lengua castellana y Literatura** (1º-3º y 4º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer y escribir.
 - **Biología y Geología** (1º y 3º). Bloque 3: La biodiversidad en el planeta Tierra. Bloque 6: Los ecosistemas. Bloque 7: Proyecto de investigación.
 - **Biología y Geología** (4º). Bloque 4: Proyecto de investigación.
- **Actividad 3.** Para alumnado de cursos inferiores, como por ejemplo en Infantil, se puede utilizar el juego para **trabajar los colores**. Por ejemplo, se les puede pedir que coloquen el mazo de cartas de dinosaurios bocabajo. Así, por turnos deben sacar una carta y clasificarla en un montón u otro según el color. Cada vez que lo hagan, deben nombrar un objeto o animal que sea de ese color.
 - **Infantil.**
 - **Área 2: Conocimiento del Entorno.** 2ª ciclo. Bloque 1: Medio físico: elementos, relaciones y medidas. Bloque 2: Acercamiento a la naturaleza.

- **Actividad 4.** Se les puede plantear al alumnado un **proyecto de investigación** para **Lengua Castellana y Literatura** sobre las grandes obras literarias y en otros medios culturales como cine, juegos de mesa o videojuegos con temática de dinosaurios o relacionada, que haya habido a lo largo de los tiempos.
 - **Primaria.**
 - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 5: Educación Literaria.
 - **Secundaria.**
 - **Lengua Castellana y Literatura** (1º-3º y 4º). Bloque 4: Educación Literaria.
- **Actividad 5.** De cara a trabajar con los **ecosistemas**, se pueden entregar 2 cartas diferentes de Entorno (escogidas o al azar). Así, la tarea consistirá en enumerar las diferencias entre los ecosistemas y encontrar ejemplos de cada uno de ellos en la Tierra, identificando zona geográfica exacta.
 - **Primaria.**
 - **Ciencias de la Naturaleza.** Bloque 1: Iniciación a la actividad científica. Bloque 3: Los Seres Vivos.
 - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.
 - **Secundaria.**
 - **Biología y Geología** (1º y 3º). Bloque 3: La biodiversidad en el planeta Tierra. Bloque 6: Los ecosistemas. Bloque 7: proyectos de investigación.
 - **Lengua Castellana y Literatura** (1º-3º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.
 - **Lengua Castellana y Literatura** (4º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.

- **Actividad 6.** Para trabajar el **razonamiento lógico** y la **resolución de problemas**, podemos realizar una actividad para maximizar entornos. Se colocan 8 entornos al azar en el centro de la mesa y se reparten 20 cartas de dinosaurio a cada persona (máximo 3 con una baraja). Así, cada persona va agrupando sus cartas para conseguir el mayor número de entornos posible. En este caso, los entornos del centro no se tocan. Cada cual lleva su propia cuenta y va separando las cartas de dinosaurio que ha ido usando para cada entorno. Al final, cuenta, cuántos entornos ha conseguido. Posteriormente, pueden revisar las agrupaciones del resto para ver si lo habrían hecho de otra forma para conseguir más.
 - **Primaria.**
 - **Matemáticas.** Bloque 1: Procesos, métodos y actitudes en matemáticas. Bloque 2: Números.
 - **Ciencias de la Naturaleza.** Bloque 1: Iniciación a la actividad científica. Bloque 3: Los Seres Vivos.
- **Actividad 7.** Para trabajar la **segmentación silábica** (separar palabras en sílabas) se pueden utilizar los nombres de los dinosaurios. Para ello, podemos generar tarjetas con las sílabas que componen dichos nombres y dejarlas en el centro de la mesa. A cada persona le daremos una carta de dinosaurio. Cada persona deberá reconocer, entre las que hay en el centro de la mesa, las sílabas correspondientes al dinosaurio que tiene delante y deberá tomar las tarjetas que componen el nombre.

A continuación, se les puede pedir que traten de leer la palabra con las tarjetas para que puedan leerlo más fácilmente.

- **Infantil.**
 - **Área 3. Lenguajes: comunicación y representación.** Bloque 1. Lenguaje verbal: aproximación a la lengua escrita.
- **Primaria.**
 - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 2: Comunicación escrita: leer.

- **Actividad 8.** Ficha imprimible de análisis de entornos.
(Ver Anexo 1)
- **Actividad 9.** Ficha imprimible Dinordenando.
(Ver Anexo 2)
- **Actividad 10.** Ficha imprimible Dinolínea temporal.
(Ver Anexo 3)
- **Actividad 11.** Fichas imprimibles Colorea tu propio dinosaurio.
(Ver Anexo 4)
- **Actividad 12.** Ficha imprimible Texto descriptivo.
(Ver Anexo 5)
- **Actividad 13.** Ficha imprimible Creación y descripción.
(Ver Anexo 6)
- **Actividad 14.** Ficha imprimible Dibujo creativo.
(Ver Anexo 7)
- **Actividad 15.** Ficha imprimible Averigua el dino.
(Ver Anexo 8)
- **Actividad 16.** Ficha imprimible Orden alfabético.
(Ver Anexo 9)

ABJ: adaptación de los componentes

Variante 1: ¡Ext-inhibición! (+7 años)

Un juego para 2 o más personas en el que trabajaremos la **inhibición de respuestas** automáticas.

- **Preparación:** se utilizan las cartas de dinosaurios exclusivamente. Se reparten las cartas por igual entre todas las personas y, si sobra alguna carta, se retira del juego.
- **Cómo se juega:** Cada persona recibe un mazo de cartas que dejará bocabajo delante de sí. Una vez por turno, en el sentido de las agujas del reloj, cada persona irá dando la vuelta a la primera carta de su mazo y la dejará bocarriba en un montón central. Al dejarla ahí, deberá:
 - Decir rápidamente el **color** del dinosaurio que aparece en la carta, si ésta es amarilla, roja o verde.
 - Decir el **nombre** aproximado del dinosaurio que aparece representado, si la carta que aparece es azul o gris.

Podrán ajustar la velocidad a la que sacan las cartas.

En el caso de que una persona se equivoque al decir el color de la carta o diga el color cuando debería haber dicho el nombre, se lleva todo el montón que se ha ido generando en el centro de la mesa. Estas cartas se las pondrá debajo de las cartas que le queden aún. Esta persona que se ha equivocado será quien empiece la siguiente ronda, volviendo a voltear su primera carta y colocándola en el centro de la mesa bocarriba.

- **Fin del juego:** ganará la persona que se quede sin cartas primero o bien perderá quien se haya quedado con cartas en la mano cuando todo el mundo se haya deshecho de las suyas.

Variante 2: Storytelling (+7 años)

Este juego, que se puede jugar de manera individual pero también cooperativa, consiste en **crear historias**. El juego será tanto más simplificado cuanto menor sea el curso de quien lo juegue.

- **Preparación:** se toman las cartas de Mundo Perdido (dinosaurios y cebos) y las de entornos y se dejan a mano. Las restantes se pueden retirar.
- **Cómo se juega:** al azar o bien a elección de quien le toque, se comienza seleccionando una carta, en este orden:
 - Una **carta de entorno**, que será el **origen**, donde comienza la aventura. Esa persona debe describir el entorno, a ser posible, más allá de lo que aparece en la carta. Por ejemplo: «Era un día apacible en el bosque y hacía mucho calor».
 - A continuación, otra persona o esa misma si juega sola, toma una **carta de Mundo Perdido** -dinosaurio o cebo-, que será el personaje **protagonista**, al que le pondrá un nombre y describirá cómo es.
 - La siguiente persona tomará otra carta de **entorno**, que será el **objetivo** al que tiene que llegar el dinosaurio protagonista, y por qué ha de ir allí.
 - A partir de aquí, se sigue contando brevemente la historia, pudiendo servirse de cartas de entorno para narrar el viaje o bien de Mundo Perdido para introducir otros personajes.
- **Fin del juego:** el juego termina cuando, en la historia, el personaje ha llegado a su destino (o, si le ha pasado algo por el camino, cuando se considera que ya no puede avanzar más hacia ese objetivo).

Variante 3: Entornos comunes. (+6 años)

En esta versión adaptada de ¡Extinción! nos centramos en las cartas de entornos y vamos a basarnos en una mecánica de construcción de patrones con acción simultánea, por lo que con una baraja podrán jugar hasta 3 personas.

- **Preparación:** Se colocan todas las cartas de entorno boca abajo desperdigadas sobre la mesa. Si estamos trabajando en Educación Física, puede ser en una colchoneta en el centro de la sala y que la zona de juego individual sea una colchoneta más alejada.
- **Cómo se juega:** El objetivo del juego es conseguir 5 cartas de entornos. Todo el mundo a la vez, toma una carta de las que están boca abajo y la coloca como su primera carta. A continuación, toma otra carta y la intenta colocar al lado de la primera. Para poder hacerlo, debe cumplir 2 objetivos:
 - Que sean **ecosistemas diferentes** (no puede haber, por ejemplo, 2 costas juntas).
 - Que tengan al menos **2 símbolos de alimentación iguales** a la carta anterior.

Si cumple estos requisitos, colocan la carta. Si no, la devuelven al centro de la mesa boca abajo. También se pueden descartar cartas aunque encajen, si no les interesa los símbolos que tiene (porque sean pocos y luego sea difícil encontrar otra). Igualmente, se pueden ir descartando las últimas cartas de la fila propia de entornos comunes.

- **Fin del juego:** cuando alguien consiga colocar su **5ª carta de entornos comunes**, se termina el juego. Si lo ha hecho bien, gana la partida. Si no, tendrá que empezar de cero.

Variante 4: Memory (+4 años)

Para reaprovechar el juego para el alumnado de 1º ciclo de primaria o incluso de Infantil, se pueden emplear en el juego clásico memory. Para ello, se pueden usar tanto las cartas de entorno como las de Mundo Perdido que están repetidas. Advertencia: si son muy pequeños (4 años) pueden tener problemas para voltear las cartas, pero dependerá de la motricidad fina del grupo.

- **Preparación:** según la dificultad que se quiera introducir, se pueden poner pares de cartas muy diferentes (por ejemplo, entornos, dinosaurios rojos y dinosaurios azules, sin repetir color en más de una pareja). Además, como en todos los memorys, según la edad y experiencia de las personas que jueguen, se pueden incluir más o menos parejas de cartas. La alternativa más sencilla es colocar las cartas barajadas en dos cuadrículas diferentes, de manera que cada carta de la pareja estará en la de la derecha o en la de la izquierda. Así, se puede comenzar con 2x2 a cada lado (4 parejas). Para incrementar la dificultad, se pueden mezclar en una sola cuadrícula (por ejemplo, en una cuadrícula de 3x3, dejando el espacio central sin carta). Progresivamente, se va incrementando la dificultad añadiendo más parejas.
- **Cómo se juega:** Por turnos, cada persona da la vuelta a una carta y, después, a otra (si son de dos cuadrículas distintas, una de cada lado).
 - Si forman una pareja con el mismo dibujo (no importa el resto de símbolos), se lleva ambas cartas, que serán sus puntos.
 - Si no son iguales, se vuelven a dejar boca abajo. Para niños y niñas más mayores, en caso de fallo, se pueden **cambiar de ubicación** a otro espacio que haya libre, cada carta dentro de su propia cuadrícula.
- **Fin del juego:** cuando solo quede una pareja en la mesa, se dejará ahí (no se la lleva nadie), y se cuenta quién tiene más parejas. Esa persona, habrá ganado. En caso de empate, se comparte victoria.

ABJ: adaptación de la mecánica

Variante 5. ¡Alimentación! (+8 años). Aquí vamos a usar la misma mecánica que en el juego original, por lo que se recomienda encarecidamente haber jugado a ¡Extinción! en múltiples ocasiones y que el alumnado esté habituado a dicha mecánica. De esta forma, será mucho más sencilla la introducción con la nueva temática y adaptación de los componentes.

- **Componentes:** se mantienen las mismas cartas de Entornos, de contador de Extinción y de cebos. Se crean 67 cartas aproximadamente: 16 animales carnívoros (por ejemplo, tigres, cocodrilos, etc.), 29 herbívoros (vacas, caballos, ciervos, etc.), 7 piscívoros (pelícanos, martín pescador, etc.), 7 carroñeros (buitres, hienas, halcones) y 8 omnívoros (cerdos, osos, cuervos).
- **Contenido:** El contenido está, por tanto, directamente relacionado con la alimentación de los animales y los ecosistemas.
- **Mecánica:** Utilizamos la mecánica general de ¡Extinción!, manteniendo los entornos tal cual. El objetivo será resguardar animales en los entornos que les correspondan según su tipo de alimentación. Quien haya resguardado o acumulado más animales al final de la partida, ganará la partida.

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