



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



FICHAS DE USO EN EL AULA

ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN 3
- FICHAS PARA USO EN EL AULA 4
- CONTACTO 41

INTRODUCCIÓN

Las fichas que presentamos a continuación son un **diseño conceptual**, restringiéndonos a nuestro propio formato y sin utilizar el diseño e ilustraciones de ¡Extinción!

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”.

Estas fichas comprenden actividades de diversa dificultad y complejidad, abarcando edades mínimas desde los **3 años** de edad hasta los **9 en adelante**.

FICHAS PARA
EL AULA:
¡EXTINCIÓN!

ANEXO I: ANÁLISIS DE ENTORNOS



ANÁLISIS DE ENTORNOS (ejemplo)

Coge al azar una **carta de entorno** del juego ¡Extinción! y colócala en el espacio dedicado para ello.

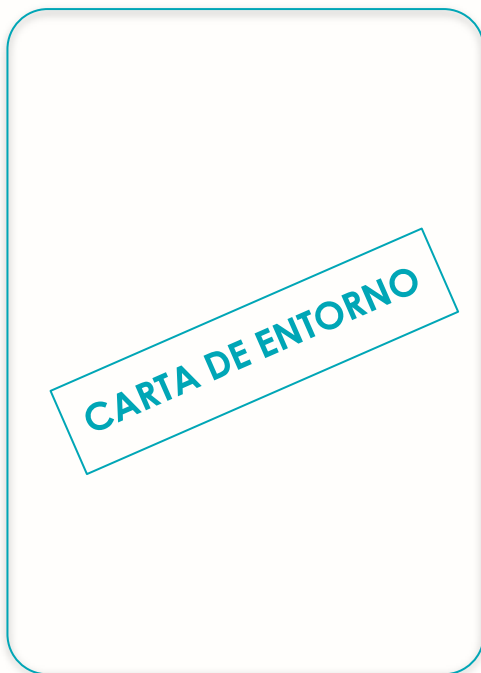


1. Describe el entorno de la carta. ¿Cómo es? ¿Qué accidentes geográficos presenta? Etcétera.

1. Analiza por qué este entorno podría acoger al tipo de animales que se indica en la parte inferior de la carta.

ANÁLISIS DE ENTORNOS

Coge al azar una **carta de entorno** del juego ¡Extinción! y colócala en el espacio dedicado para ello.



1. Describe el entorno de la carta. ¿Cómo es? ¿Qué accidentes geográficos presenta? Etcétera.

1. Analiza por qué este entorno podría acoger al tipo de animales que se indica en la parte inferior de la carta.

(puedes continuar por detrás)

ANÁLISIS DE ENTORNOS

Coge al azar una **carta de entorno** del juego ¡Extinción! y colócala en el espacio dedicado para ello.

1. Describe el entorno de la carta. ¿Cómo es? ¿Qué accidentes geográficos presenta? Etcétera..



2. Analiza por qué este entorno podría acoger al tipo de animales que se indica en la parte inferior de la carta.

(puedes continuar por detrás)

ANEXO 2: DINORDENANDO

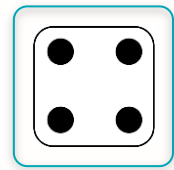





DINORDENANDO (ejemplo)

Toma 3 cartas de dinosaurio al azar. Abre el manual de instrucciones por sus páginas centrales. Ahí tienes toda la información que necesitas.

Ahora, vas a ordenar los 3 dinosaurios. Para ello, lanza un dado:

- Si sale 1 o 2: ordénalos en función de su longitud.
- Si sale 3 o 4: ordénalos en función de su altura.
- Si sale 5 o 6: ordénalos en función de su peso.



BRACHIOSAURUS	GIGANOTOSAURUS	VELOCIRAPTOR
		
16 m	4 m	1 m

16 m > 4 m > 1 m

DINORDENANDO (ejemplo)

Toma 3 cartas de dinosaurio al azar. Abre el manual de instrucciones por sus páginas centrales. Ahí tienes toda la información que necesitas.

Ahora, vas a ordenar los 3 dinosaurios. Para ello, lanza un dado:

- Si sale 1 o 2: ordénalos en función de su longitud.
- Si sale 3 o 4: ordénalos en función de su altura.
- Si sale 5 o 6: ordénalos en función de su peso.

DADO

DINOSAURIO 1

DINOSAURIO 2

DINOSAURIO 3

>

>

DINORDENANDO (ejemplo)

Toma 3 cartas de dinosaurio al azar. Abre el manual de instrucciones por sus páginas centrales. Ahí tienes toda la información que necesitas.

Ahora, vas a ordenar los 3 dinosaurios. Para ello, lanza un dado:

- Si sale 1 o 2: ordénalos en función de su longitud.
- Si sale 3 o 4: ordénalos en función de su altura.
- Si sale 5 o 6: ordénalos en función de su peso.

DADO

DINOSAURIO 1

DINOSAURIO 2

DINOSAURIO 3

<

<

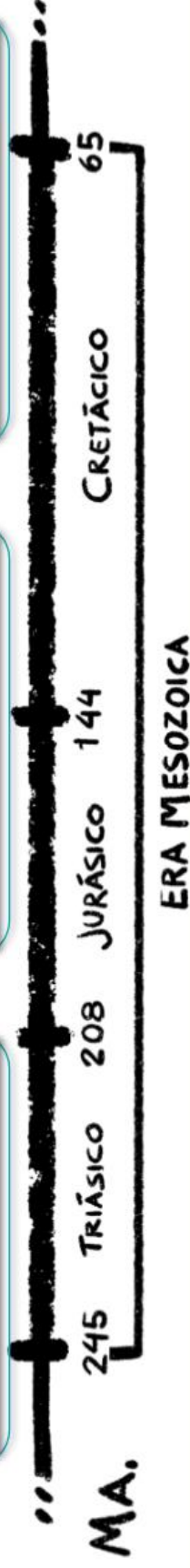
ANEXO 3: DINOLÍNEA TEMPORAL



DINOLÍNEA TEMPORAL (ejemplo)

Toma 1 carta de dinosaurio al azar. Abre el manual de instrucciones por sus páginas centrales. Ahí tienes toda la información que necesitas. Vas a colocar la carta de dinosaurio donde le corresponde en la línea de tiempo.

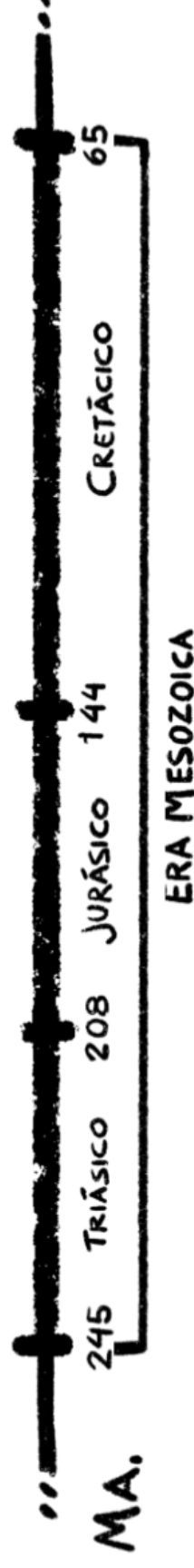
¿Te atreves a colocar otro dinosaurio?



DINOLÍNEA TEMPORAL

Toma 1 carta de dinosaurio al azar. Abre el manual de instrucciones por sus páginas centrales. Ahí tienes toda la información que necesitas. Vas a colocar la carta de dinosaurio donde le corresponde en la línea de tiempo.

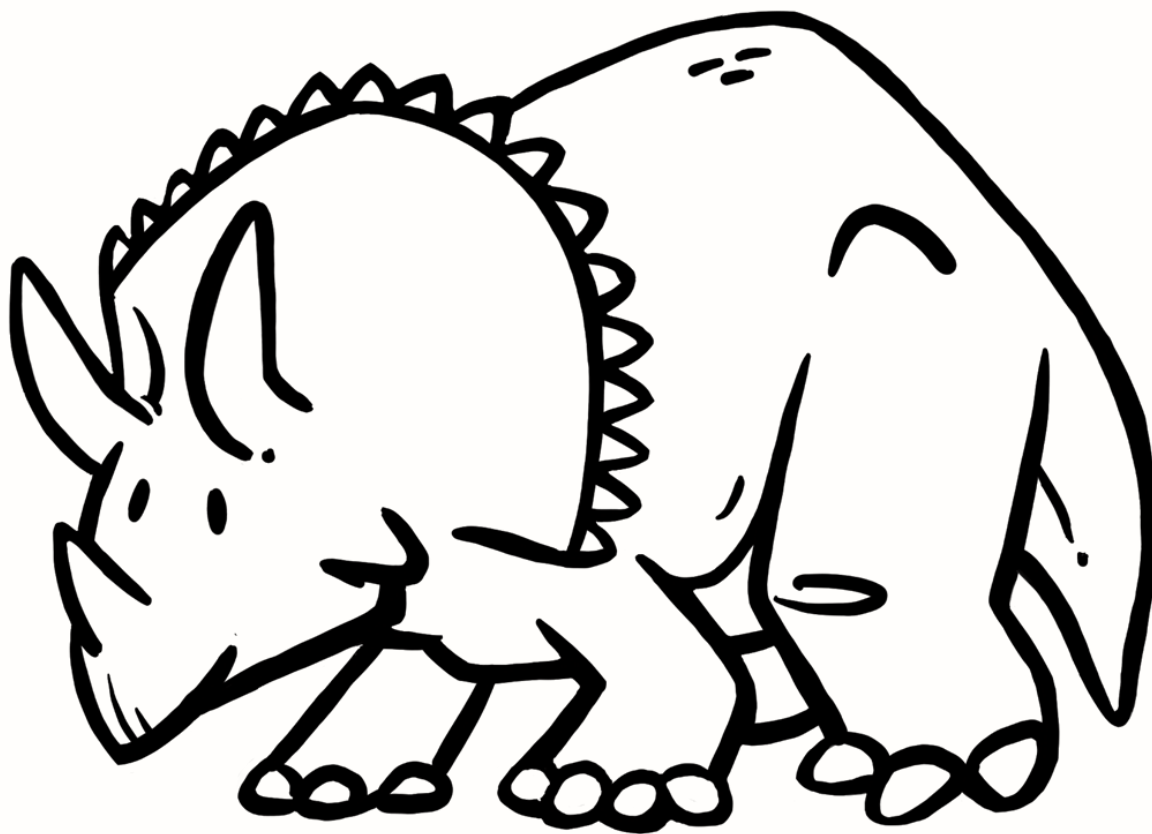
¿Te atreves a colocar otro dinosaurio?



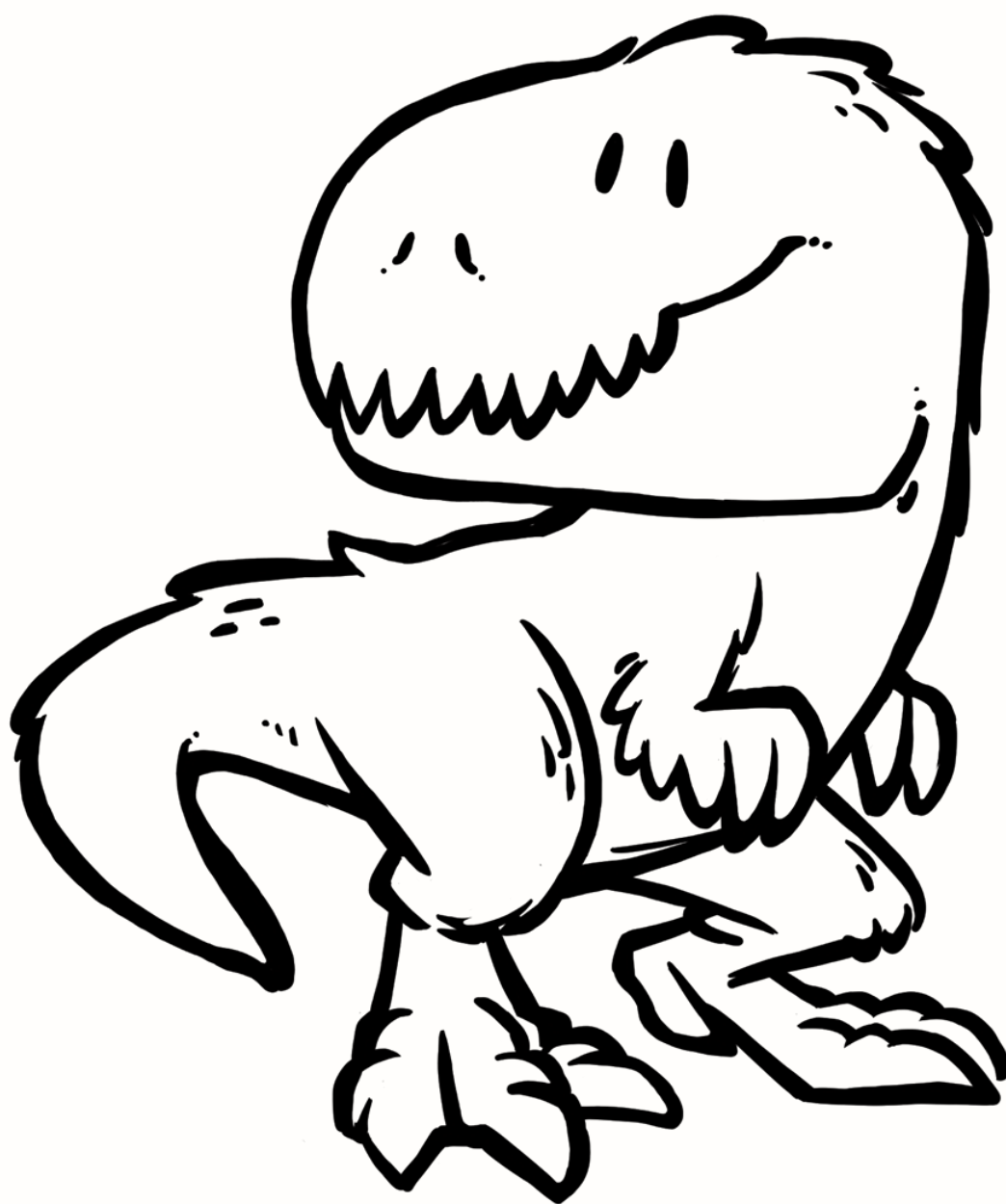
ANEXO 4: COLOREA TU PROPIO DINOSAURIO



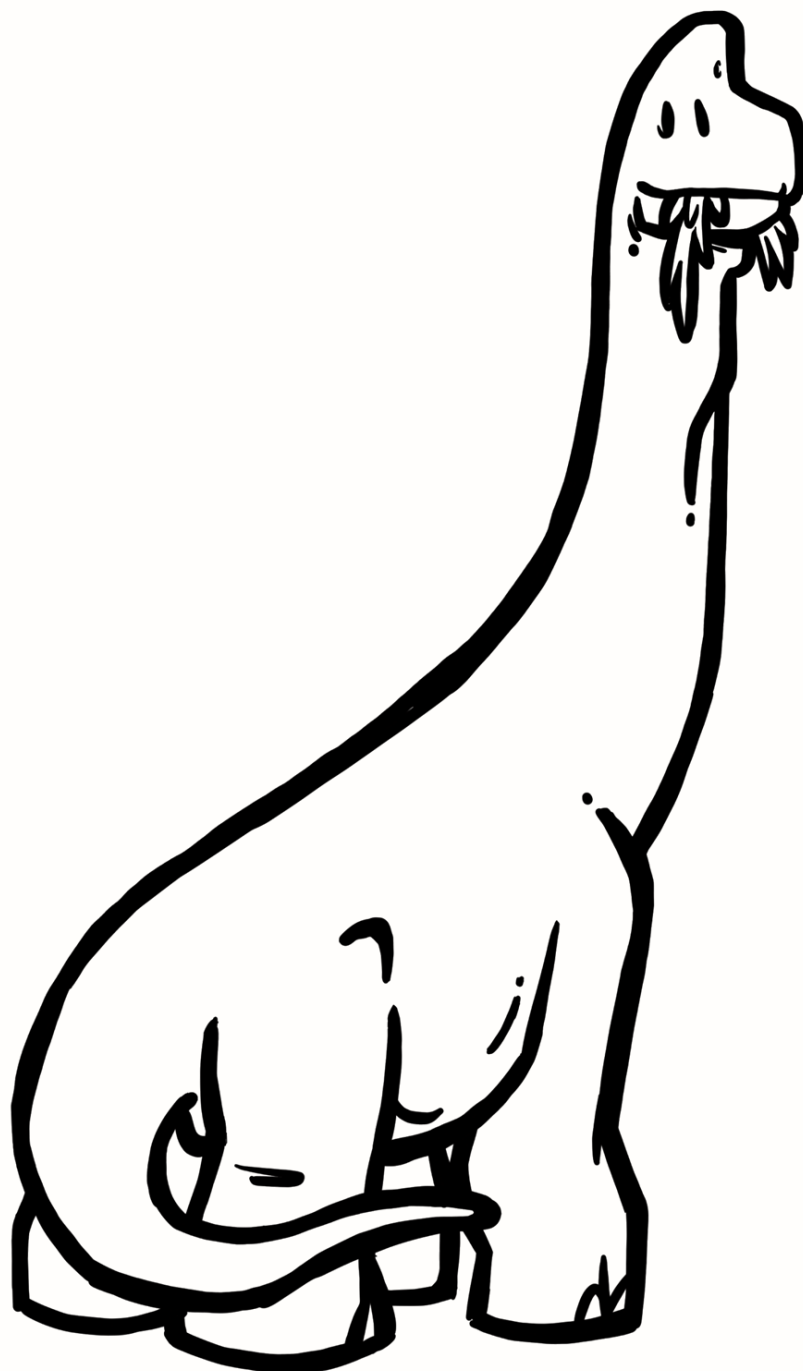
COLOREA TU DINOSAURIO



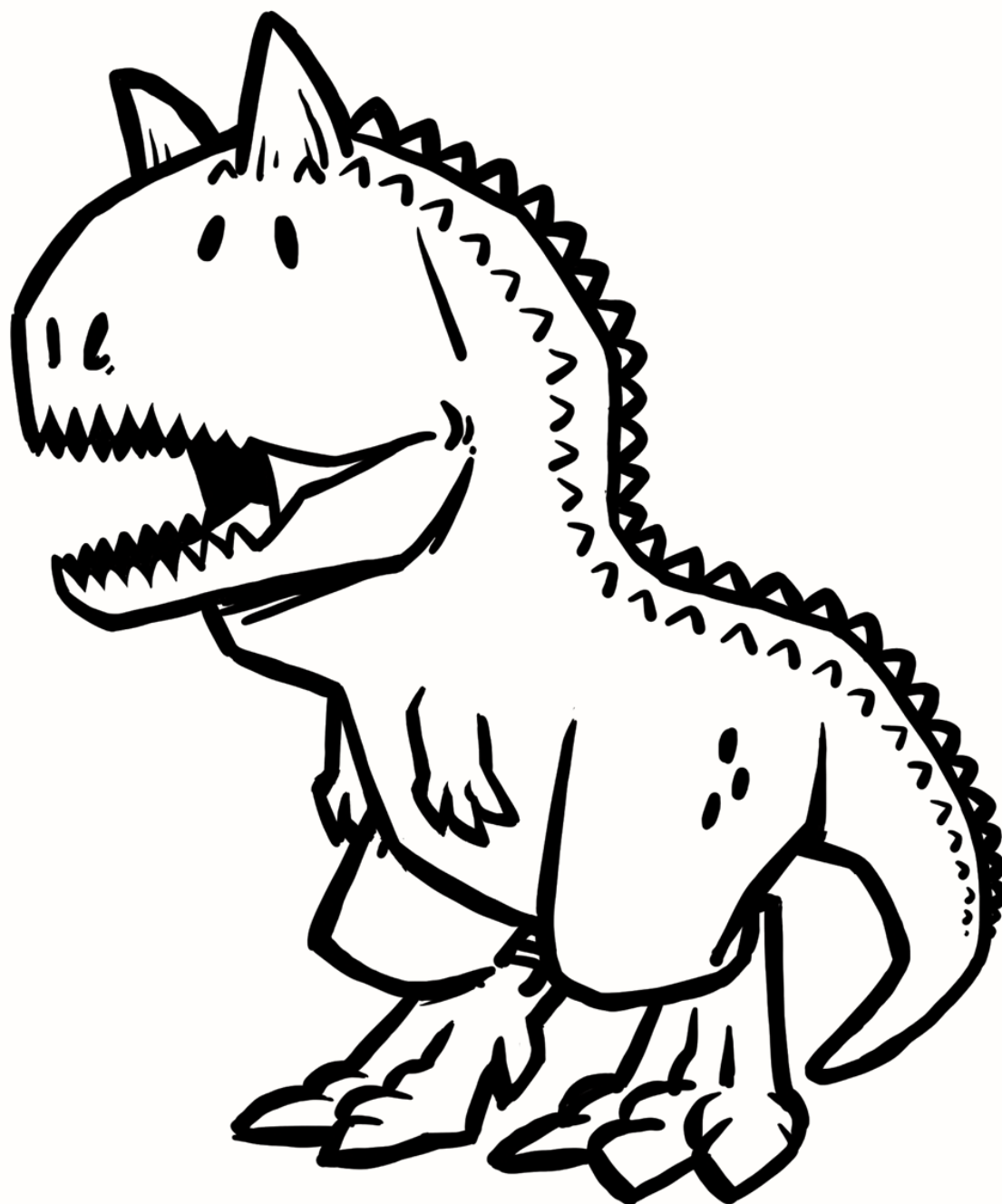
COLOREA TU DINOSAURIO



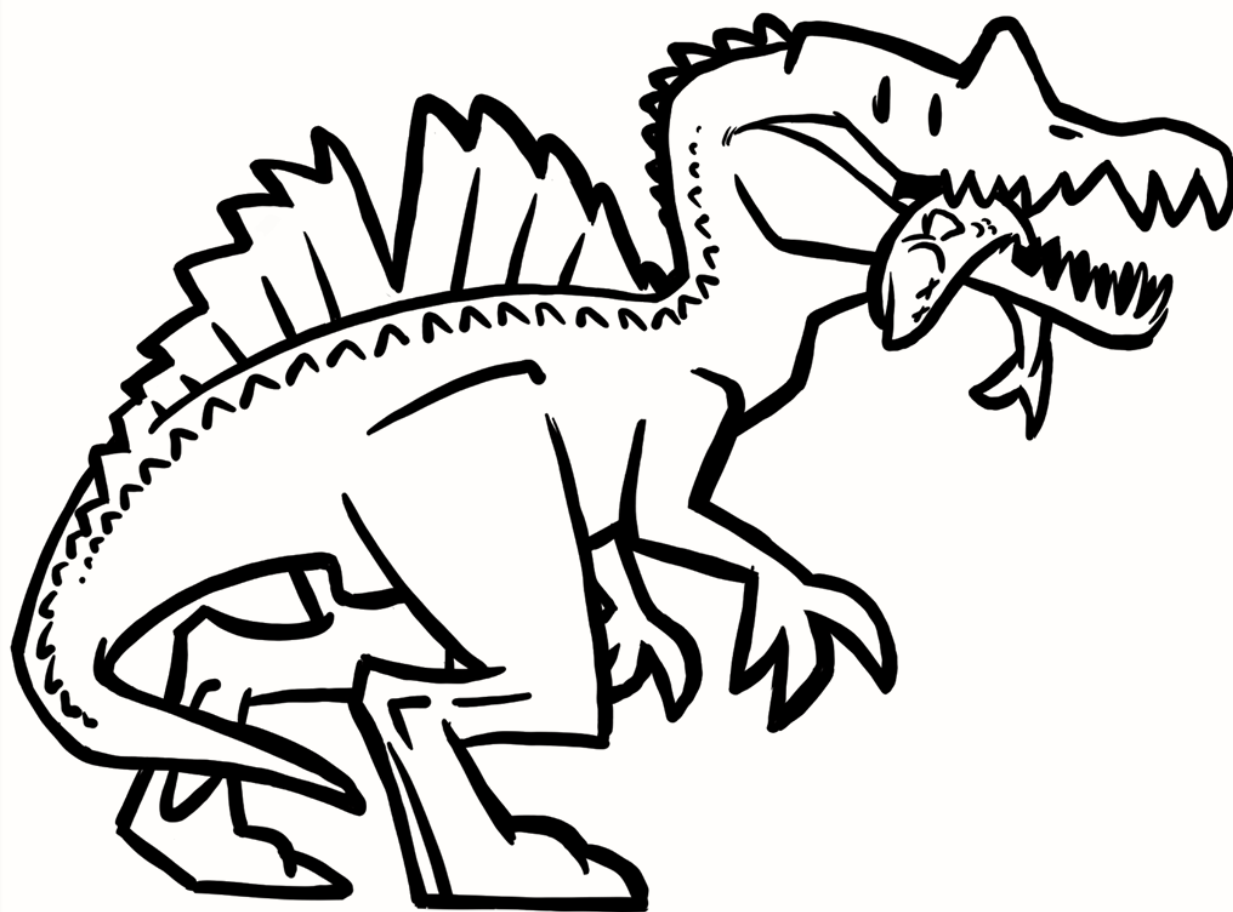
COLOREA TU DINOSAURIO



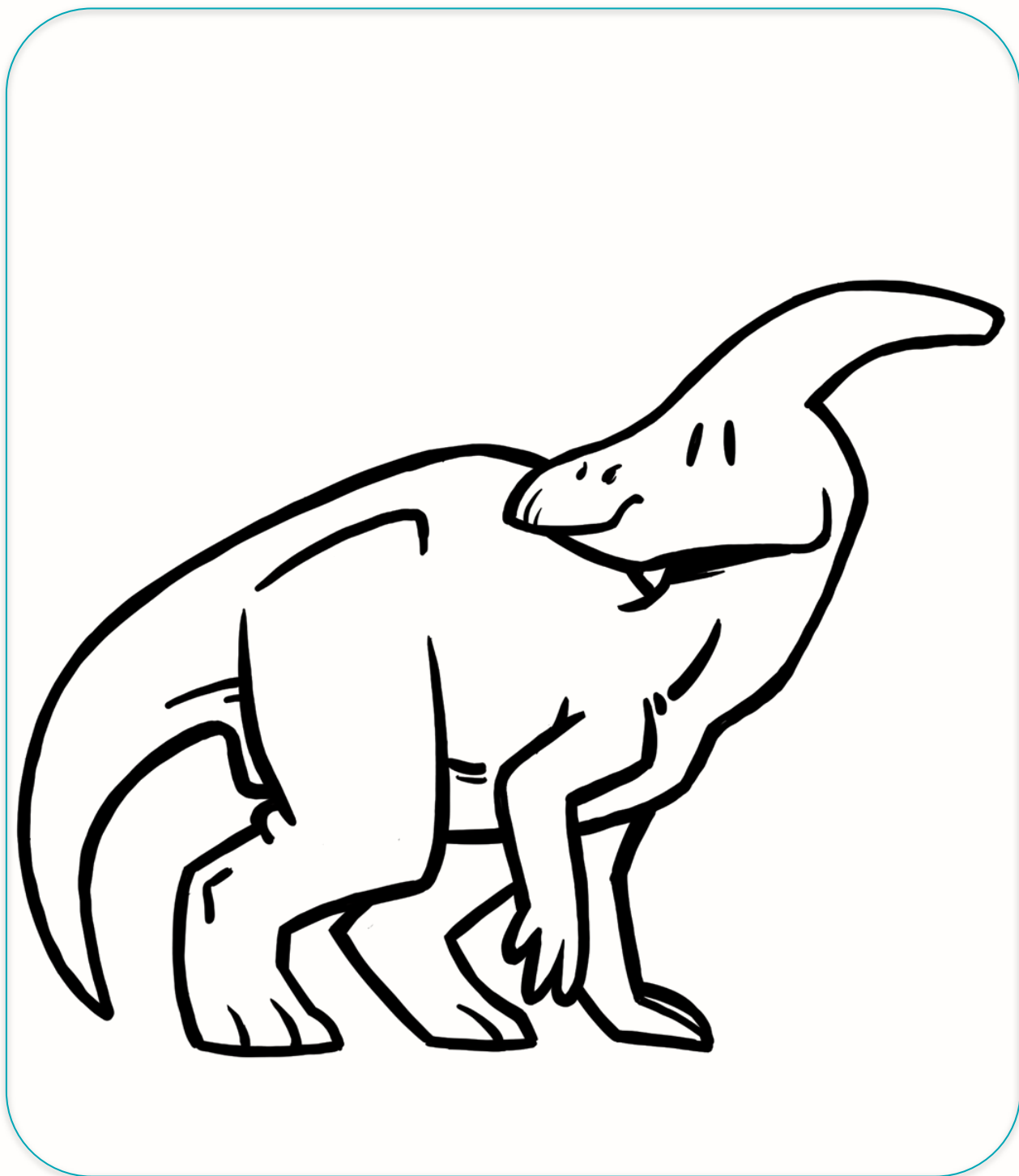
COLOREA TU DINOSAURIO



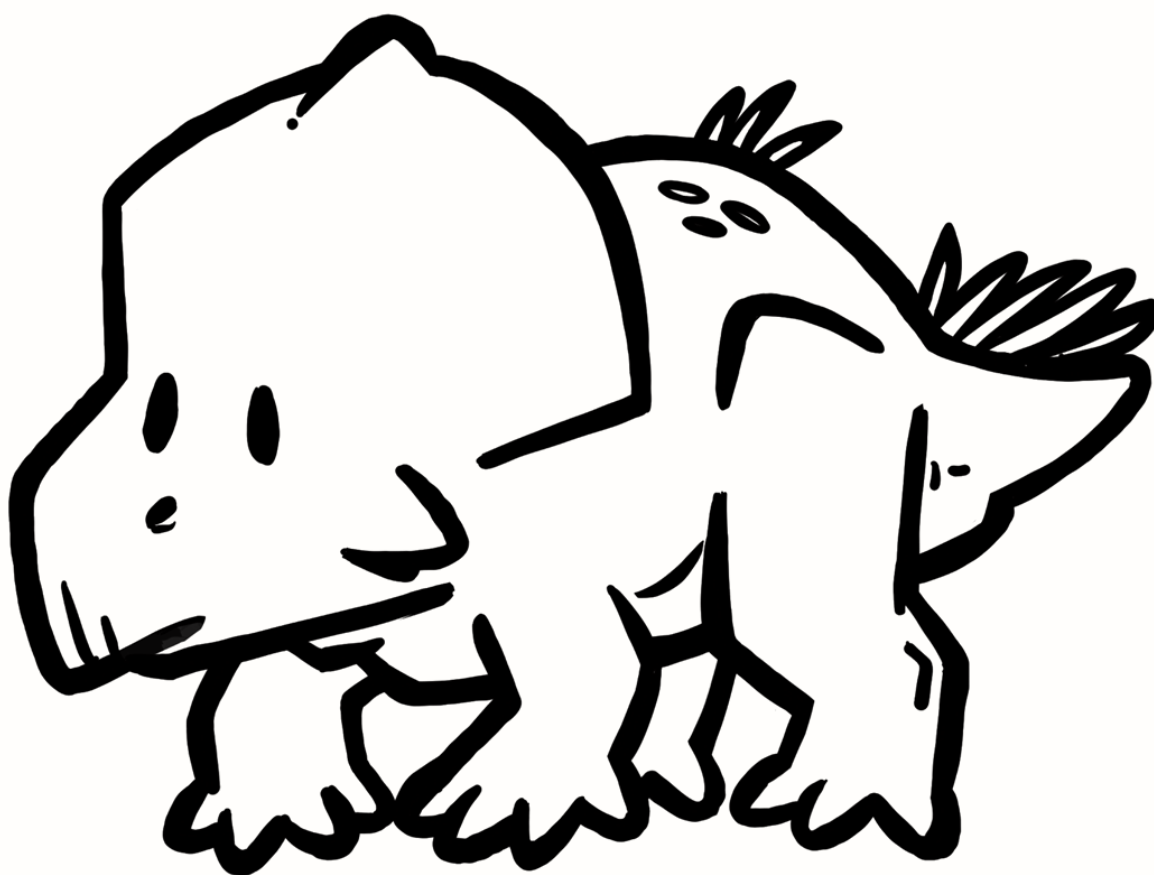
COLOREA TU DINOSAURIO



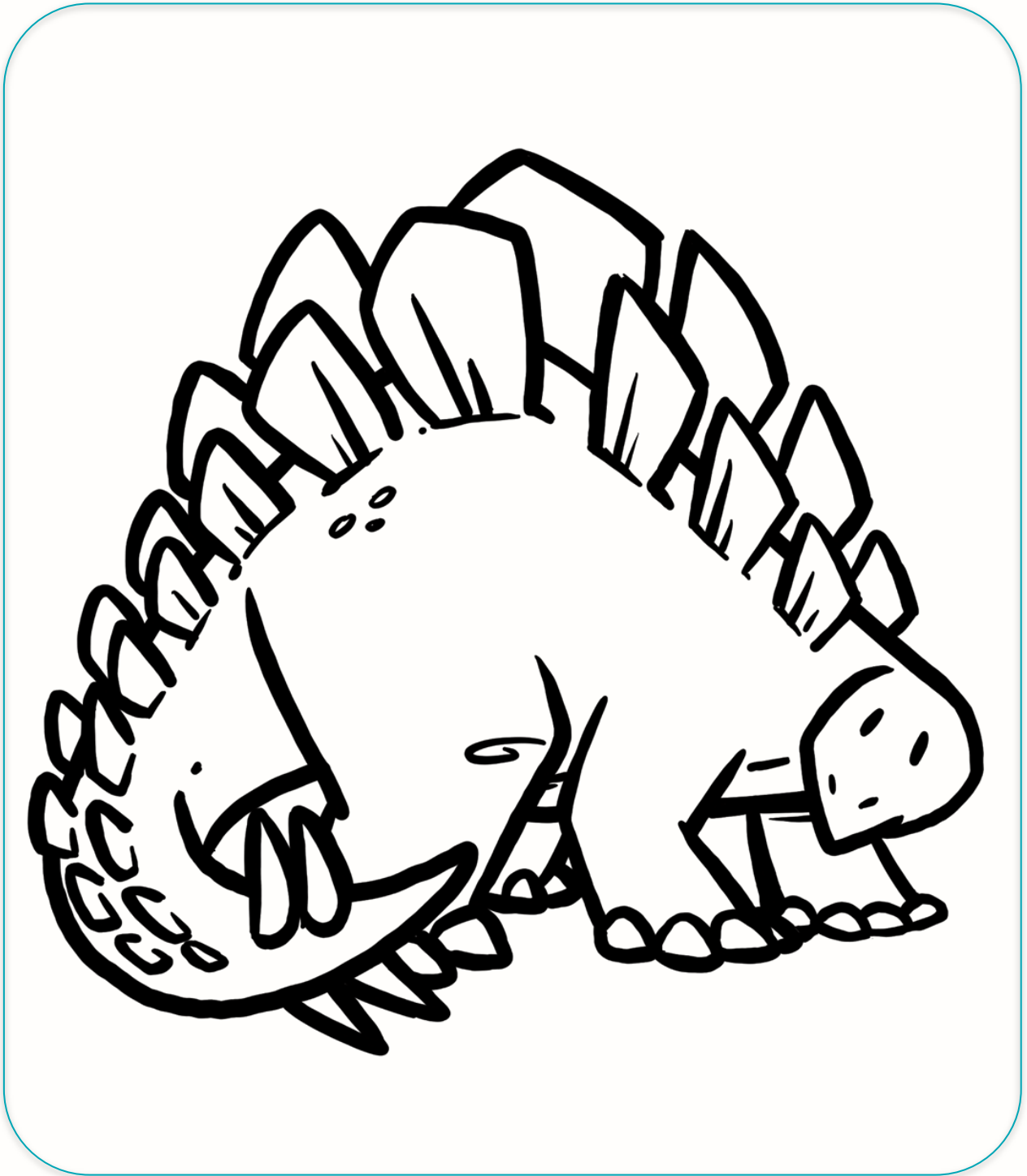
COLOREA TU DINOSAURIO



COLOREA TU DINOSAURIO



COLOREA TU DINOSAURIO



ANEXO 5: TEXTO DESCRIPTIVO



DINO-DESCRIPCIÓN (ejemplo)

Coge al azar una **carta de dinosaurio** del juego ¡Extinción! y colócala en el espacio dedicado para ello.

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



Hay un dinosaurio azul con un pez en la boca.

Camina sobre dos patas.

Está frente a un lago o un río, porque tiene agua y algunas rocas delante de él. Detrás hay niebla y un volcán del que sale humo.

Tiene el hocico largo y dientes muy afilados. Su cabeza es plana.

En la espalda tiene dos hileras de pinchos. La cola es larga y flexible, pero no tiene pinchos.

DINO-DESCRIPCIÓN

Coge al azar una **carta de dinosaurio** del juego ¡Extinción! y colócala en el espacio dedicado para ello.

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



DINO-DESCRIPCIÓN

Coge al azar una **carta de dinosaurio** del juego ¡Extinción! y colócala en el espacio dedicado para ello.

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



ANEXO 6: CREACIÓN Y DESCRIPCIÓN



CREACIÓN DINO-APETITOSA

1. Crea tu propia carta de cebo. Imagina una presa que podría existir en la época de los dinosaurios y dibújalo en el recuadro de abajo.
1. A continuación, describe cómo es tu cebo: dónde vive, de qué se alimenta y, sobre todo, qué tipo de animales le darían caza. Dibuja los símbolos correspondientes en la parte superior izquierda de la carta.



CREACIÓN DINO-APETITOSA

1. Crea tu propia carta de cebo. Imagina una presa que podría existir en la época de los dinosaurios y dibújalo en el recuadro de abajo.
1. A continuación, describe cómo es tu cebo: dónde vive, de qué se alimenta y, sobre todo, qué tipo de animales le darían caza. Dibuja los símbolos correspondientes en la parte superior izquierda de la carta.



ANEXO 7: DIBUJO CREATIVO



DINOMIX (ejemplo)

Toma 2 cartas de dinosaurio al azar y colócalas en los espacios para ellos. Elige las características que quieras de cada uno de ellos y dibuja una nueva variedad. ¿Cómo se llama tu dinosaurio?



+



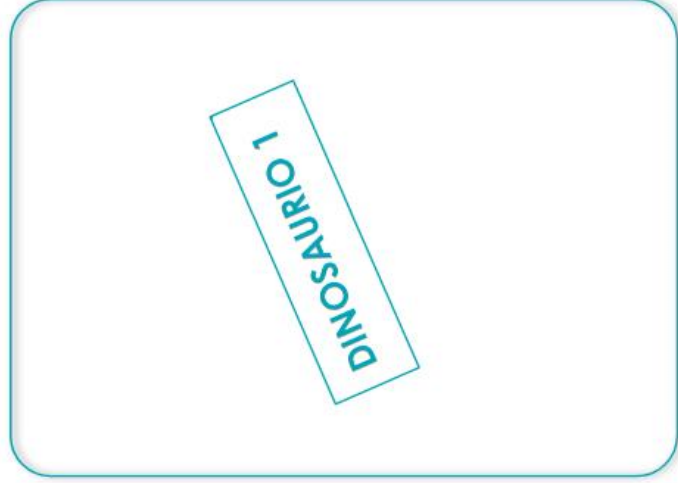
=



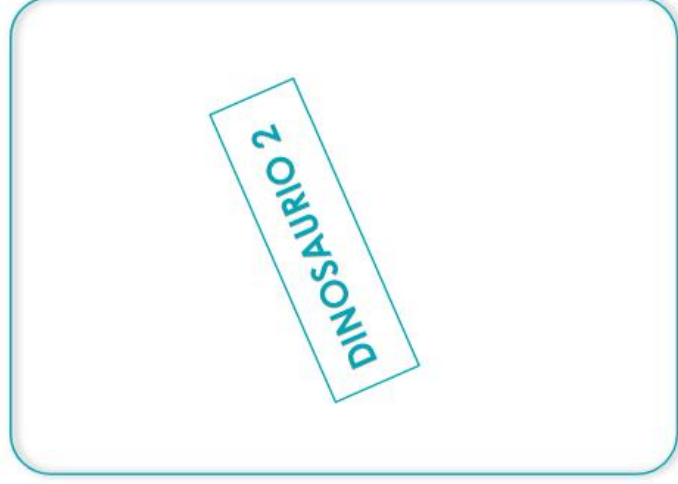
Ankylophosaurus

DINOMIX

Toma 2 cartas de dinosaurio al azar y colócalas en los espacios para ellos. Elige las características que quieras de cada uno de ellos y dibuja una nueva variedad. ¿Cómo se llama tu dinosaurio?



+



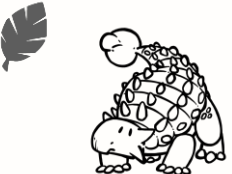


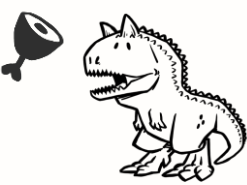




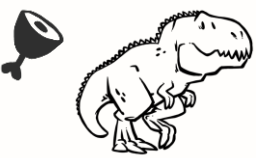

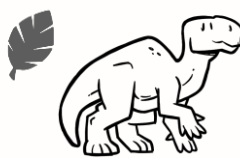










=



ANEXO 8: AVERIGUA EL DINO



GUÍA DE DINOS

 <p>ANKYLOSAURUS</p>	 <p>BARYONYX</p>	 <p>BRACHIOSAURUS</p>	 <p>CARNOTAURUS</p>
 <p>CERATOSAURUS</p>	 <p>COELOPHYSIS</p>	 <p>DEINONYCHUS</p>	 <p>DILOPHOSAURUS</p>
 <p>GIGANOTOSAURUS</p>	 <p>HERRERASAURUS</p>	 <p>IGUANODON</p>	 <p>ICHTHYOVENATOR</p>
 <p>OURANOSAURUS</p>	 <p>OVIRAPTOR</p>	 <p>PARASAUROLOPHUS</p>	 <p>PROTOCERATOPS</p>
 <p>SPINOSAURUS</p>	 <p>STEGOSAURUS</p>	 <p>STRUTHIOMIMUS</p>	 <p>TRICERATOPS</p>
 <p>TROODON</p>	 <p>TYRANNOSAURUS REX</p>	 <p>VELOCIRAPTOR</p>	

AVERIGUA EL DINO

¡Ha desaparecido un dinosaurio! Pero una de las personas de la clase sabe cómo es y podrá ayudarlos a encontrarlo. Vamos a dividirnos en grupos para localizarlo.

Cada alumna/o toma una **Guía de Dinos**. Una persona de cada grupo tomará al azar **una carta de dinosaurio** de la baraja de ¡Extinción! en secreto, sin que nadie más la pueda ver.

A continuación, irá dando pistas sobre el dinosaurio que tiene que adivinar el resto del grupo. Para ello, dará instrucciones orales como “Es herbívoro”, “Tiene el cuello muy largo”, etc.

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

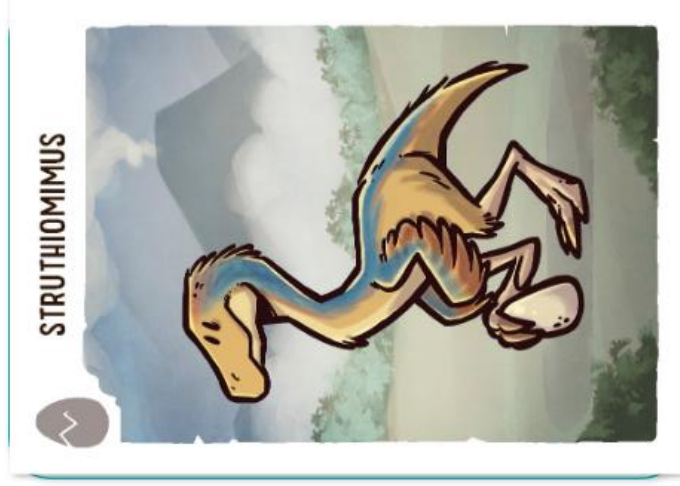


ANEXO 9: ORDEN ALFABÉTICO



DINOSAURIOS ALFABÉTICOS (ejemplo)

Toma 4 cartas de dinosaurio al azar. Fíjate muy bien en sus nombres y colócalos en los espacios por orden alfabético.



DINOSAURIOS ALFABÉTICOS

Toma 4 cartas de dinosaurio al azar. Fíjate muy bien en sus nombres y colócalos en los espacios por orden alfabético.

DINOSAURIO 1

DINOSAURIO 2

DINOSAURIO 3

DINOSAURIO 4

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