LUDIA

LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicolúdica.

MONSTER KIT

FICHAS DE USO EN EL AULA

ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN 3
- FICHAS PARA USO EN EL AULA 4
  - Guía de Monstruos 5
  - Anexo 1. Dibuja tu monstruo 6
  - Anexo 2. Encuentra tu monstruo 10
  - Anexo 3. Operaciones con monstruos 14
  - Anexo 4. Palabras que empiecen por… 19
  - Anexo 5. Objetos que empiecen por… 22
  - Anexo 6. Describe tu monstruo 26
  - Anexo 7. Alfabeto monstruoso 29
  - Anexo 8. Ordena los números 32
- CONTACTO 37

INTRODUCCIÓN

Tras la realización del informe psicopedagógico del producto **Monster Kit** 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 Virus.

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”.

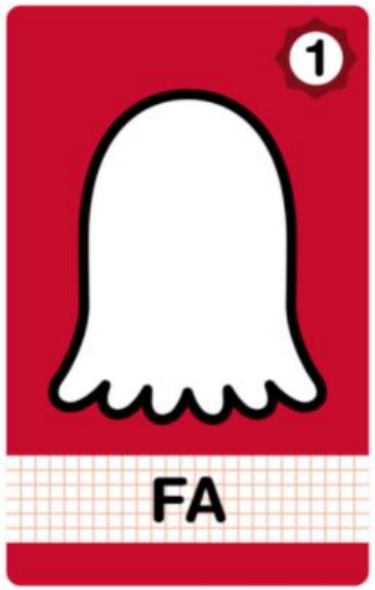
FICHAS PARA EL AULA: MONSTER KIT

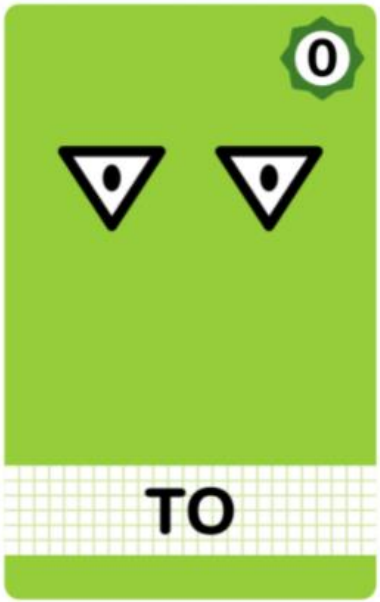
GUÍA DE MONSTRUOS

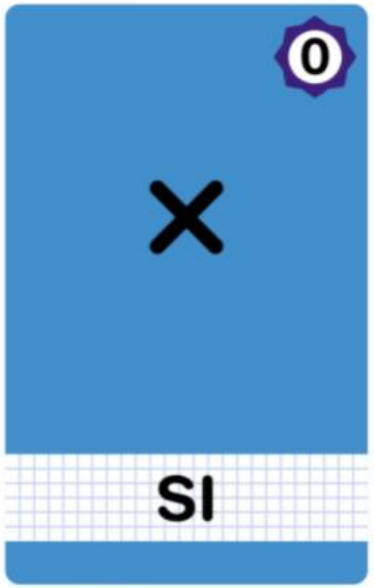
ROJO	1 SA	4 CU	1 FA	0 PE
VERDE	5 LE	4 GA	0 TO	2 PU
AZUL	2 ME	0 SI	1 DE	1 CA
ROSA	2 DI	2 CA	2 DO	5 RA
AMARILLO	2 TA	1 CO	2 CU	1 LA

ANEXO I: DIBUJA TU MONSTRUO

4+







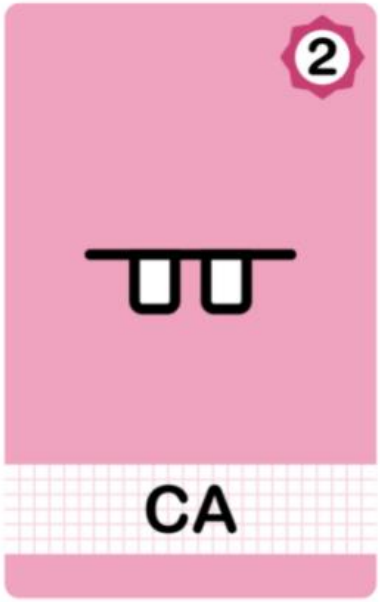
DIBUJA TU MONSTRUO

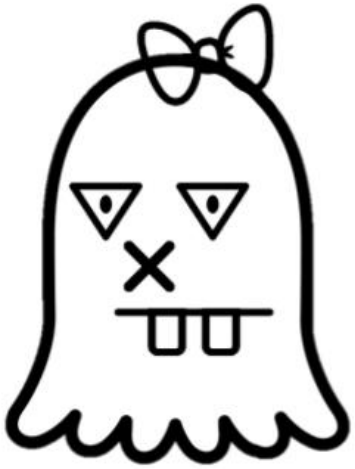
(ejemplo)

Toma 1 carta de cada color y colócala en su espacio correspondiente.

En el espacio en blanco, dibuja tu monstruo.

Escribe el nombre del monstruo uniendo las sílabas de cada carta. Calcula y escribe en el círculo la puntuación que tiene.





4

FATOSICALA

CARTA ROJA

CARTA VERDE

CARTA AZUL

DIBUJA TU MONSTRUO

Toma 1 carta de cada color y colócala en su espacio correspondiente.

En el espacio en blanco, dibuja tu monstruo.

Escribe el nombre del monstruo uniendo las sílabas de cada carta. Calcula y escribe en el círculo la puntuación que tiene.

CARTA ROSA

CARTA AMARILLA

DIBUJA TU MONSTRUO

Toma 1 carta de cada color y colócala en su espacio correspondiente.

En el espacio en blanco, dibuja tu monstruo.

Escribe el nombre del monstruo uniendo las sílabas de cada carta. Calcula y escribe en el círculo la puntuación que tiene.

CARTA ROJA

CARTA VERDE

CARTA AZUL

CARTA ROSA

CARTA AMARILLA

ANEXO 2: ENCUENTRA TU MONSTRUO

4+

ENCUENTRA TU MONSTRUO (ejemplo)

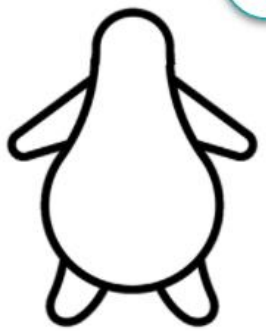
Toma la Guía de Monstruos. Tu docente te dirá el nombre de un monstruo tomando una sílaba de cada línea.

En cada espacio de cartas, dibuja esa parte, escribe la sílaba y el número.

En el espacio en blanco de abajo, dibuja tu monstruo, ponle nombre y calcula su puntuación total.

CARTA ROJA

1



SA

CARTA VERDE

4

GA

CARTA AZUL

1

CA

CARTA ROSA

2

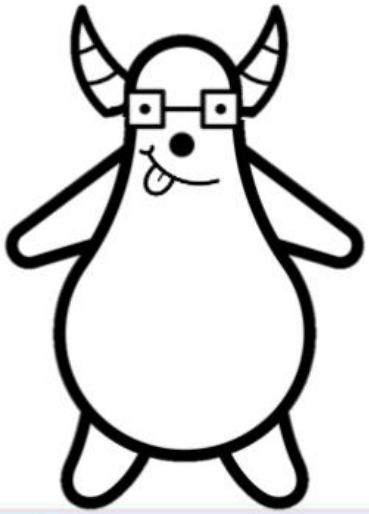
DO

CARTA AMARILLA

2

CU

10



SAGACADOCU

CARTA ROJA

CARTA VERDE

CARTA AZUL

ENCUENTRA TU MONSTRUO

Toma la Guía de Monstruos. Tu docente te dirá el nombre de un monstruo tomando una sílaba de cada línea.

En cada espacio de cartas, dibuja esa parte, escribe la sílaba y el número.

En el espacio en blanco de abajo, dibuja tu monstruo, ponle nombre y calcula su puntuación total.

CARTA ROSA

CARTA AMARILLA

ENCUENTRA TU MONSTRUO

Toma la Guía de Monstruos. Tu docente te dirá el nombre de un monstruo tomando una sílaba de cada línea.

En cada espacio de cartas, dibuja esa parte, escribe la sílaba y el número.

En el espacio en blanco de abajo, dibuja tu monstruo, ponle nombre y calcula su puntuación total.

CARTA ROJA

CARTA VERDE

CARTA AZUL

CARTA ROSA

CARTA AMARILLA

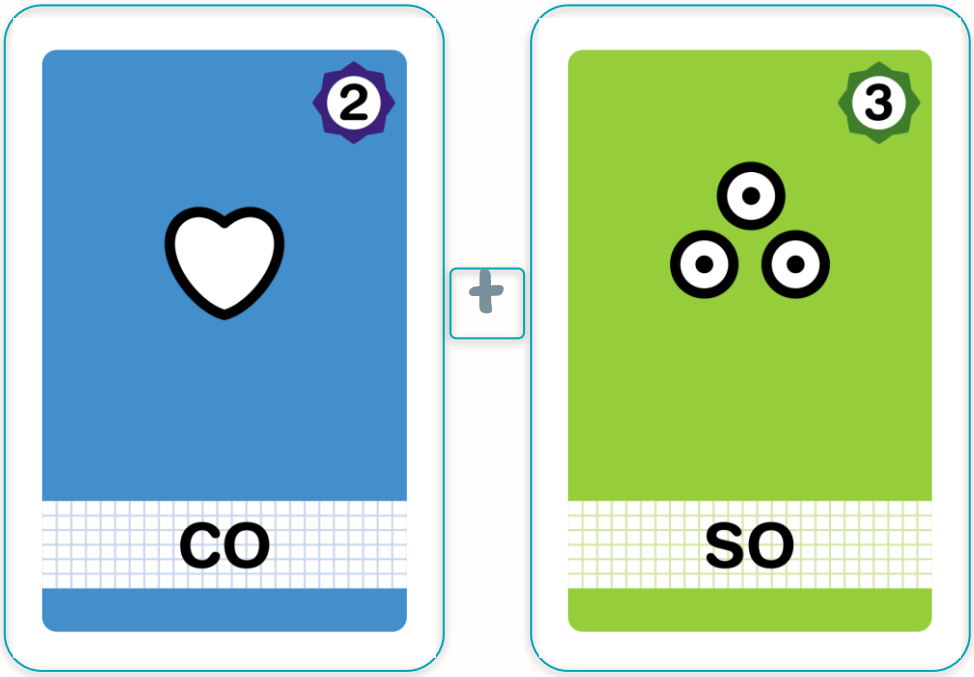
ANEXO 3: OPERACIONES CON MONSTRUOS

6+

OPERACIONES CON MONSTRUOS

(ejemplo)

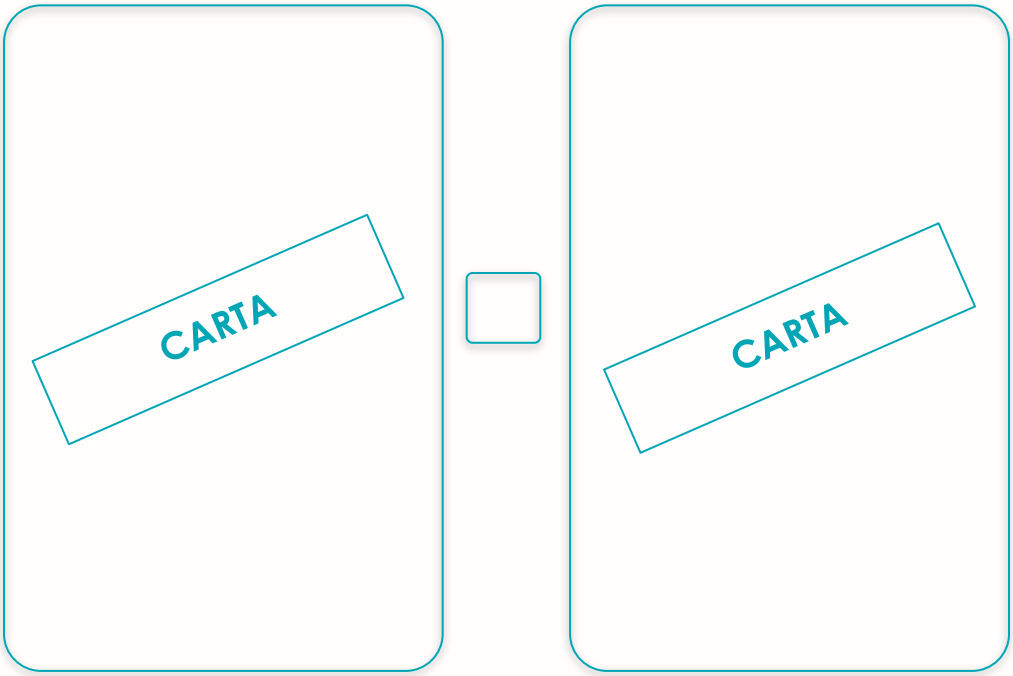
Toma dos cartas al azar y colócalas en los recuadros de abajo. Escribe el signo de operación que te indique tu docente. En base a los valores de cada carta, ¿cuál es el resultado de la operación?



2 + 3 = 5

OPERACIONES CON MONSTRUOS

Toma dos cartas al azar y colócalas en los recuadros de abajo. Escribe el signo de operación que te indique tu docente. En base a los valores de cada carta, ¿cuál es el resultado de la operación?



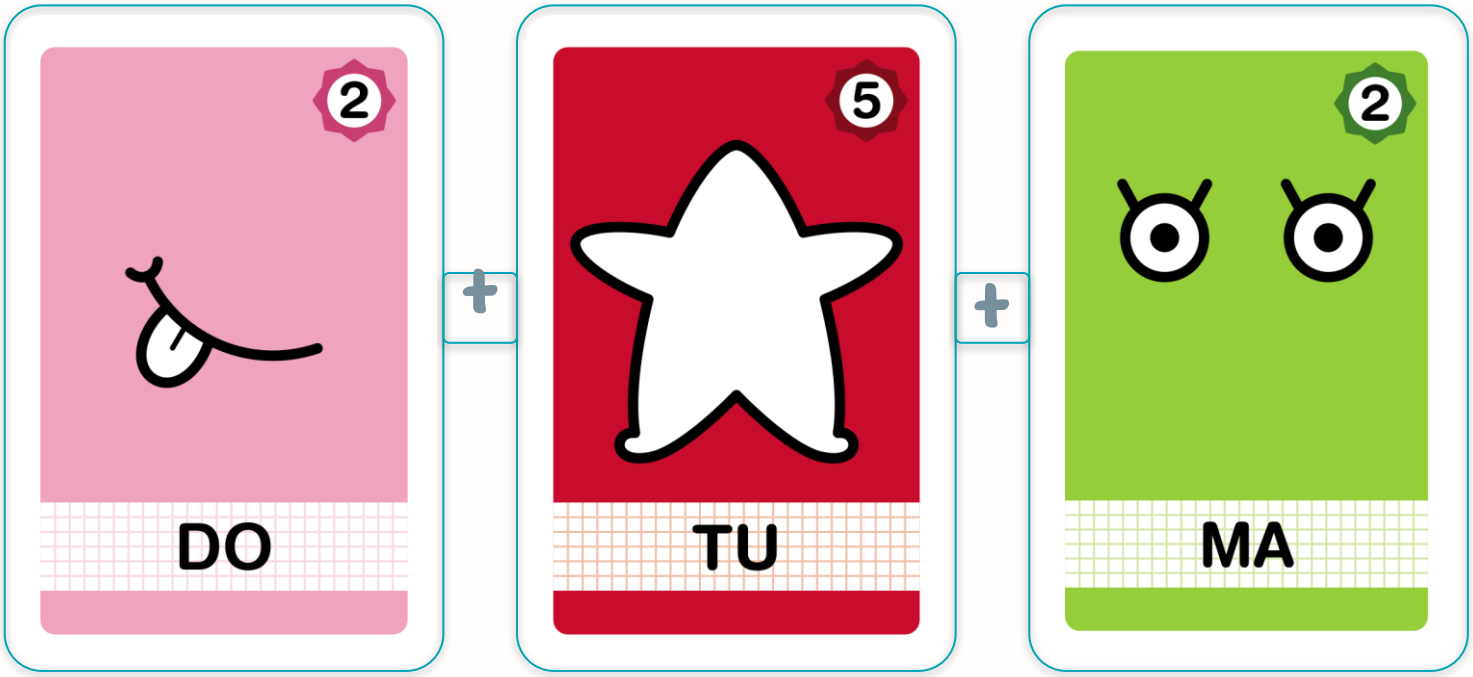
_____ ☐ _____ = _____

7+

OPERACIONES CON MONSTRUOS

(ejemplo)

Toma tres cartas al azar y colócalas en los recuadros de abajo. Escribe los signos de operación que te indique tu docente. En base a los valores de cada carta, ¿cuál es el resultado de la operación?



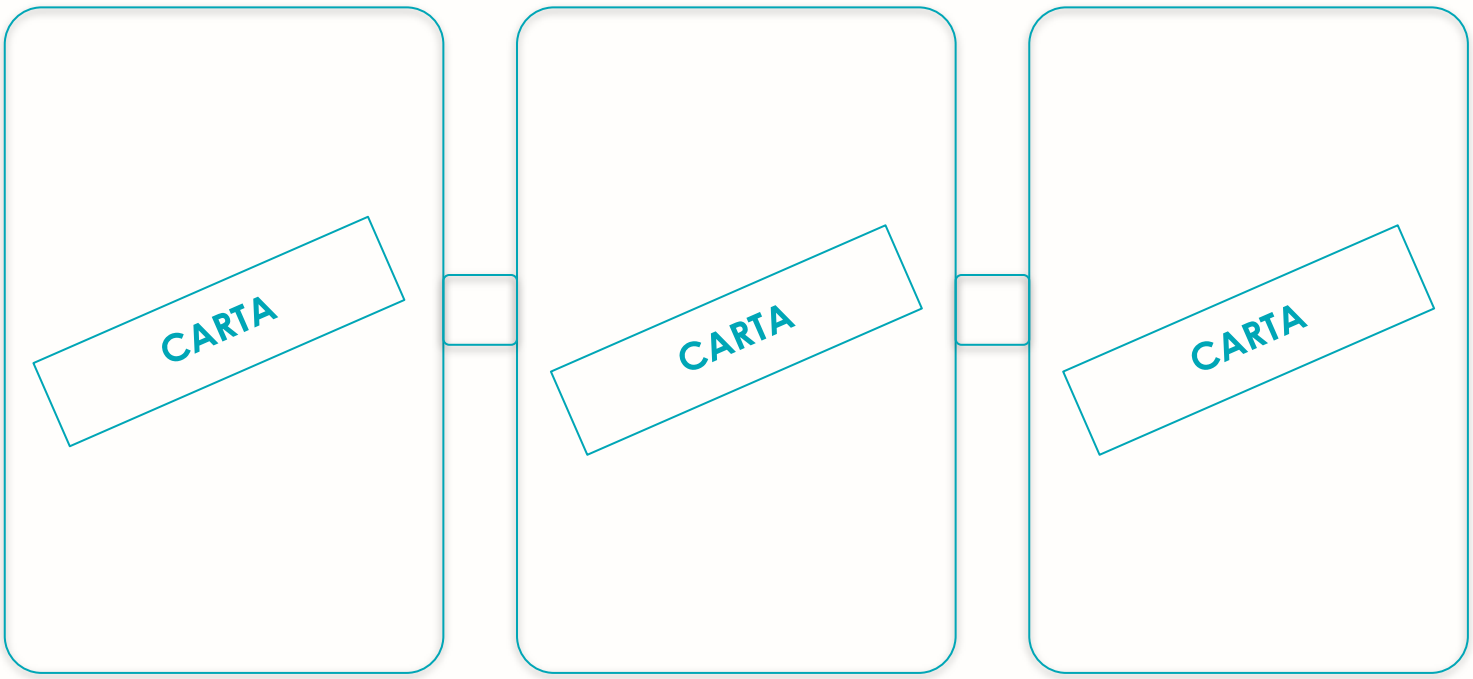
2 + 5 + 2

9

= _____

OPERACIONES CON MONSTRUOS

Toma tres cartas al azar y colócalas en los recuadros de abajo. Escribe los signos de operación que te indique tu docente. En base a los valores de cada carta, ¿cuál es el resultado de la operación?



_____ _____ _____

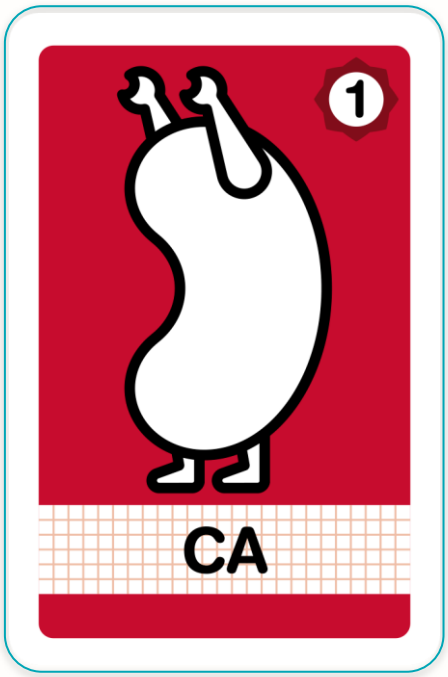
= _____

ANEXO 4: PALABRAS QUE EMPIECEN POR

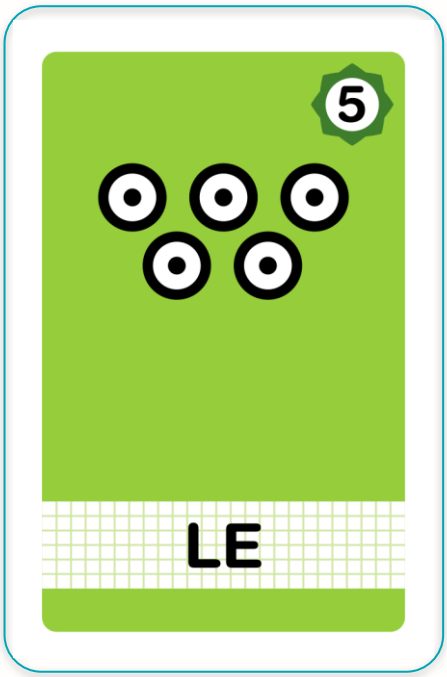
7+

PALABRAS QUE EMPIECEN POR (ejemplo)

Coloca una carta de monstruo al azar en cada uno de los espacios de abajo. Escribe en las líneas de abajo todas las palabras que se te ocurran que empiecen por la sílaba que aparezca en la carta.



Casa, camión, camiseta, caliente, cara, caracol, caseta, ...



Leche, león, levantar, lechuga, lechuza, lechón, leñador,...

PALABRAS QUE EMPIECEN POR

Coloca una carta de monstruo al azar en cada uno de los espacios de abajo. Escribe en las líneas de abajo todas las palabras que se te ocurran que empiecen por la sílaba que aparezca en la carta.

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

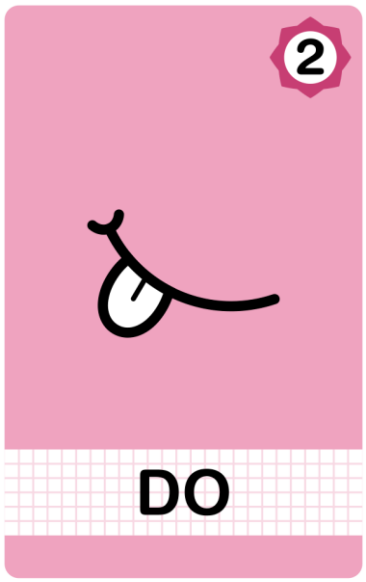
_____ _____

ANEXO 5: OBJETOS QUE EMPIECEN POR

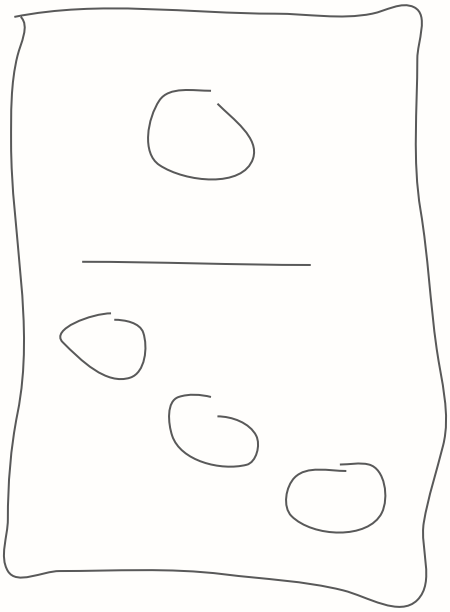
6+

OBJETOS QUE EMPIECEN POR (ejemplo)

Coloca una carta de monstruo al azar en el espacio de abajo. En el espacio de al lado, escribe una palabra que empiece por esa sílaba. En el cuadrado de abajo, dibuja la palabra que has escrito.



DOMINÓ



OBJETOS QUE EMPIECEN POR

Coloca una carta de monstruo al azar en el espacio de abajo. En el espacio de al lado, escribe una palabra que empiece por esa sílaba. En el cuadrado de abajo, dibuja la palabra que has escrito.

CARTA

OBJETOS QUE EMPIECEN POR

Coloca una carta de monstruo al azar en el espacio de abajo. En el espacio de al lado, escribe una palabra que empiece por esa sílaba. En el cuadrado de abajo, dibuja la palabra que has escrito.

CARTA

ANEXO 6: DESCRIBE TU MONSTRUO

7+

DESCRIBE TU MONSTRUO (ejemplo)

Una vez que hayas terminado de dibujar tu monstruo en el ANEXO 1, utiliza esta página para describirlo.

Para ello, pon su nombre y su fuerza (el número total) en los recuadros correspondientes. A continuación, utiliza las líneas de debajo para describirlo. ¿Dónde vive?, ¿qué le gusta hacer?, ¿cuál es la última aventura que ha vivido?

FASUCOCACU

8

Este es Fasucocacu.
Vive en un país muy lejano, donde hay una montaña muy grande que domina todo el terreno. A los pies de la montaña, hay un bosque. Todo el mundo dice que en ese bosque siempre ocurren misteriosas aventuras y por eso, acuden otros monstruos de otros países.

DESCRIBE TU MONSTRUO

Una vez que hayas terminado de dibujar tu monstruo en el ANEXO 1, utiliza esta página para describirlo.

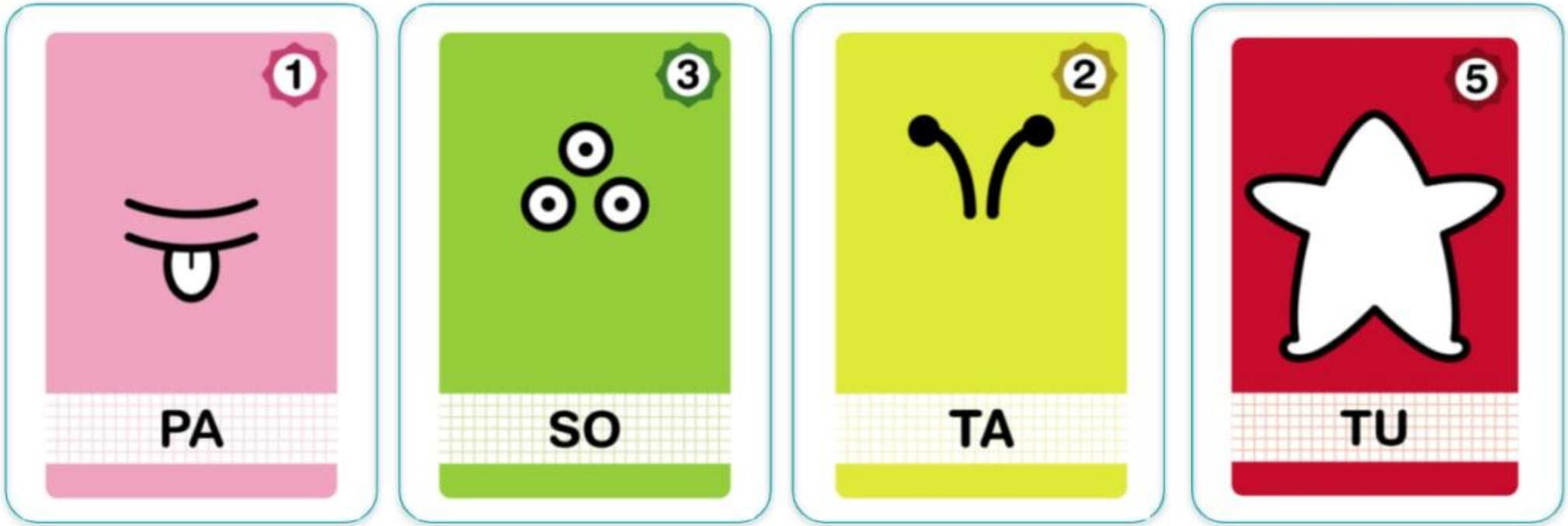
Para ello, pon su nombre y su fuerza (el número total) en los recuadros correspondientes. A continuación, utiliza las líneas de debajo para describirlo. ¿Dónde vive?, ¿qué le gusta hacer?, ¿cuál es la última aventura que ha vivido?

ANEXO 7: ALFABETO MONSTRUOSO

7+

ALFABETO MONSTRUOSO (ejemplo)

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



ALFABETO MONSTRUOSO

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

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

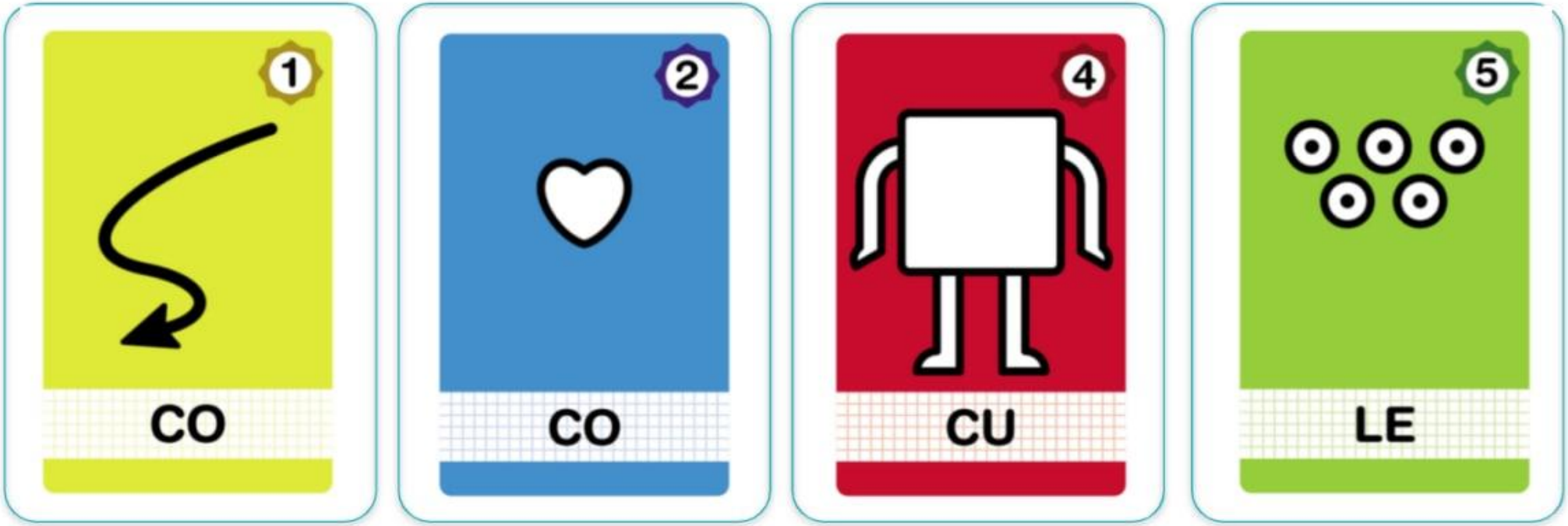
CARTA 4

ANEXO 8: ORDENA LOS NÚMEROS

5+

ORDENA DE MENOR A MAYOR (ejemplo)

Toma 4 cartas de monstruo al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden, de menor a mayor.



ORDENA DE MENOR A MAYOR

Toma 4 cartas de monstruo al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden orden de menor a mayor.

CARTA 1

CARTA 2

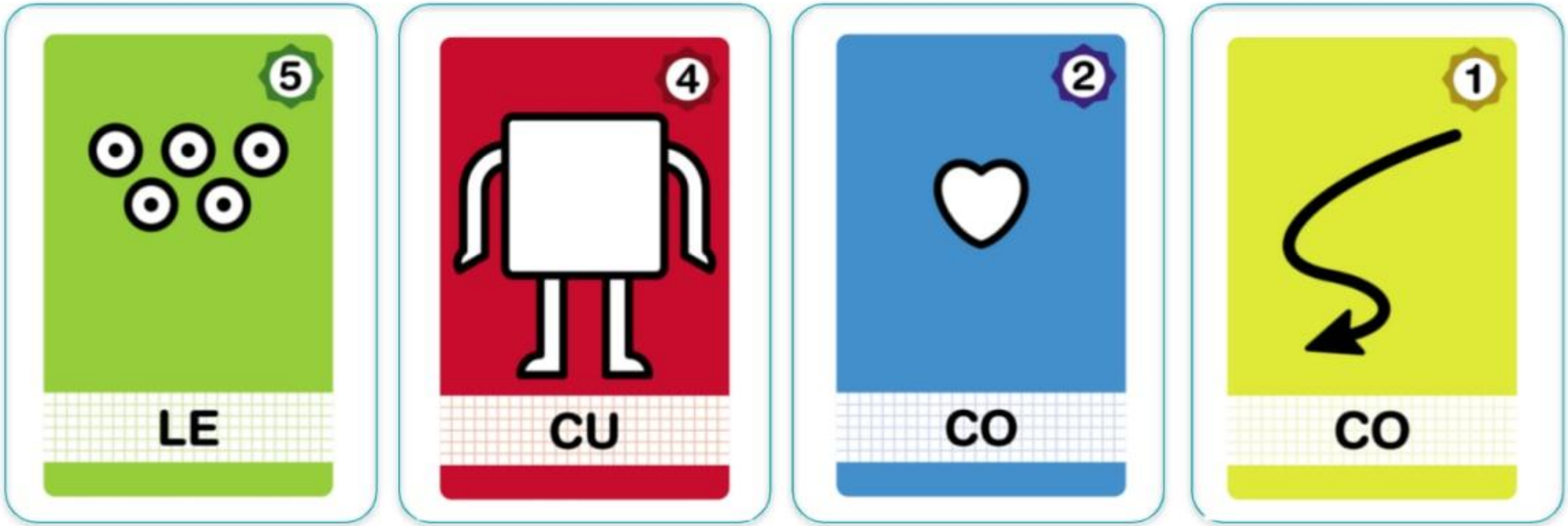
CARTA 3

CARTA 4

5+

ORDENA DE MAYOR A MENOR (ejemplo)

Toma 4 cartas de monstruo al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden, de mayor a menor.



ORDENA DE MAYOR A MENOR

Toma 4 cartas de monstruo al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden orden de mayor a menor.

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

CARTA 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