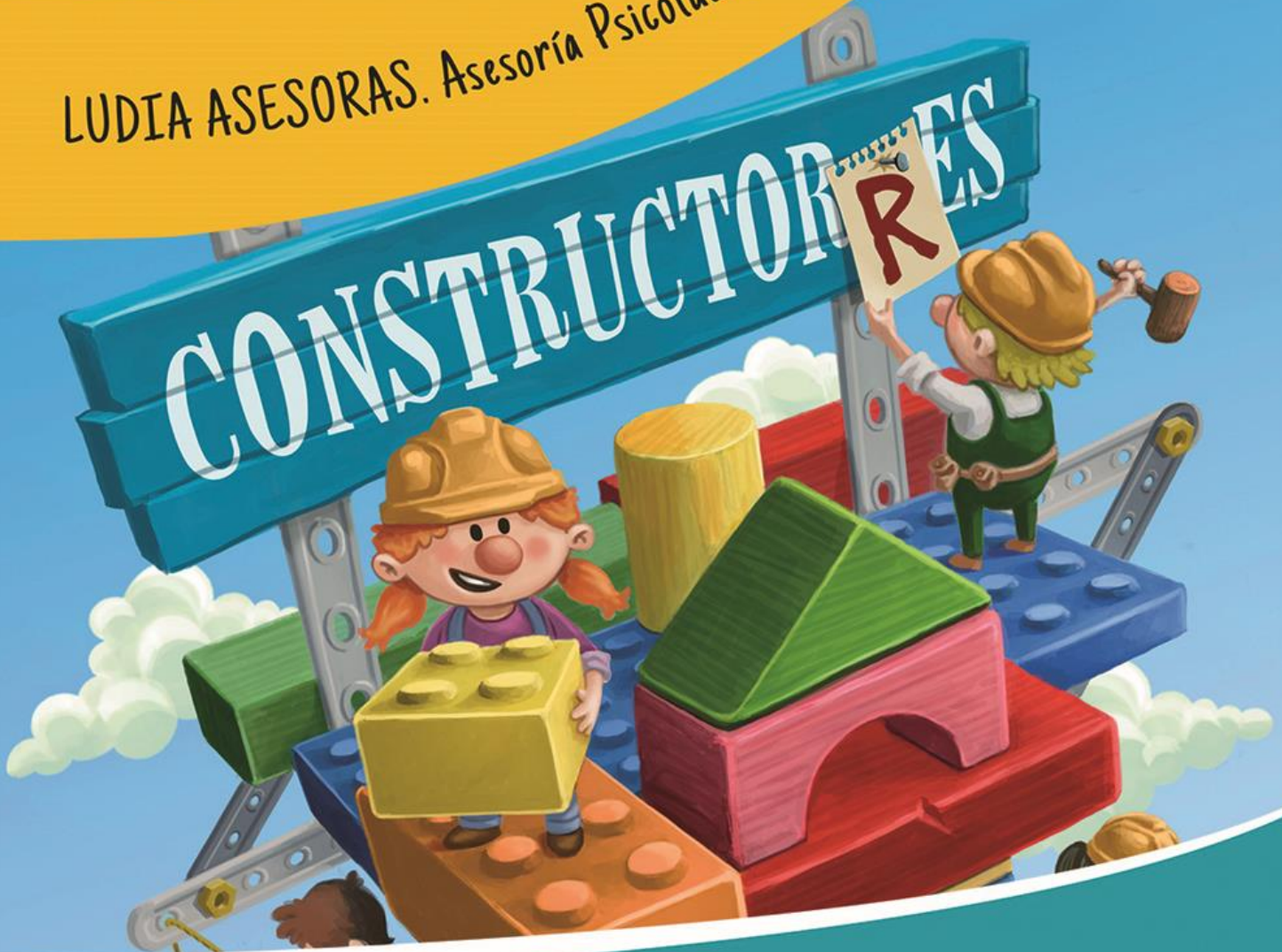




LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



ADAPTACIONES AL AULA
CONSTRUCTORRES

ÍNDICE

●	INTRODUCCIÓN	3
●	ADAPTACIONES AL AULA	4
○	Juego dirigido	4
○	ABJ: Adaptación de los componentes	7
○	ABJ: Adaptación de la mecánica	10
●	CONTACTO	12

INTRODUCCIÓN

Esta serie de adaptaciones para el aula del producto **Construtorres** 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.

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés

- **Actividad 1.** Podemos hacer una tarea enfocada a las **competencias matemáticas**. Para ello, vamos hacer una actividad lúdica. Formamos un mazo mezclando tanto las cartas de nivel básico como las de nivel experto. Repartimos por igual todas las cartas entre el número de personas que estemos jugando. Si sobran cartas, las dejamos en la caja. Por turnos, cada persona saca una carta y la coloca en el centro de la mesa. Suma el **número de personajes** que aparecen en la misma al total acumulado y dice el resultado en voz alta. La primera persona partirá de cero. Así, si saca una carta con 2 personajes, dirá «2». Si la siguiente saca una con 1 personaje, la colocará sobre la carta anterior y dirá «3». Si la siguiente saca 0 personajes, dirá «3». Cuando se pasa de 10, se toma el montón central y se retira. Se vuelve a empezar hasta que se termina el montón.
 - **Primaria.**
 - **Matemáticas:** Bloque 1: Procesos, métodos y actitudes en matemáticas. Bloque 2: Números.
- **Actividad 2.** Para alumnado de cursos inferiores, se puede utilizar el juego también para trabajar los **colores**. Así, deben clasificar las cartas que van viendo. En el momento de clasificarlo deben ir nombrando objetos que tengan a su alrededor de ese color en concreto.
 - **Infantil 2º ciclo.**
 - **Área 2: Conocimiento del Entorno.** Bloque 1: Medio físico: elementos, relaciones y medidas.

- **Actividad 3.** Como actividad disparadora de interés se puede emplear el juego en el aula y, tras jugarlo, realizar una **clasificación** de las cartas en función del **material**. La idea de esta actividad es tomar conciencia de los diferentes materiales que tenemos a nuestro alrededor, incluyendo en juguetes. A continuación, se les pedirá que hagan una **relación** de otros objetos que tengan cerca en su vida diaria que sean de estos 3 materiales o de otro distinto.
 - **Infantil 2º ciclo.**
 - **Área 2. Conocimiento del Entorno.** Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida.
 - **Primaria.**
 - **Ciencias de la Naturaleza.** Bloque 4: Materia y Energía.
 - **Ciencias Sociales.** Bloque 3: Vivir en Sociedad.
- **Actividad 4.** De cara a trabajar la **competencia digital** y **competencias sociales y cívicas**, podemos pedir al alumnado que busque información en el ordenador o en la tablet sobre las materias primas y los productos elaborados: la madera, el plástico, el metal, etcétera. La idea es que averigüen y plasmen de dónde se obtienen y qué implicaciones tiene su obtención a nivel de impacto medioambiental. A continuación, de cara a trabajar la **competencia lingüística**, deberán explicar 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 4: Materia y Energía.
 - **Ciencias Sociales.** Bloque 2: El mundo en que vivimos. Bloque 3: Vivir en Sociedad.

- **Valores sociales y cívicos.** Bloque 2: La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales. Bloque 3: La convivencia y los valores sociales.
- **Actividad 5.** Otro proyecto de investigación interesante que se puede llevar a cabo es sobre la industria juguetera. Se puede valorar, al nivel que corresponda según el curso, **cómo puede ser el proceso para crear un juguete:** tener la idea, diseñarlo, probarlo, fabricarlo, venderlo, etcétera. Según el nivel, el proyecto será más o menos complejo. Para trabajar la competencia digital y las competencias sociales y cívicas, así como la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y, por último, el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Si posteriormente explican cada uno su proyecto, trabajamos también la **competencia lingüística**.
 - **Primaria.**
 - **Lengua castellana y literatura.** Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer. Bloque 3: Comunicación escrita: escribir.
 - **Ciencias Sociales.** Bloque 1: Contenidos comunes. Bloque 3: Vivir en Sociedad.
 - **Valores sociales y cívicos.** Bloque 2: La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales. Bloque 3: La convivencia y los valores sociales.

ABJ: adaptación de los componentes

- **Variante 1: Memory (+6 años).**
 - **Preparación:** Se pueden emplear todas las cartas, puesto que hay dos cartas de cada color, tipo de construcción y personas. En total son 54 cartas. Se pueden elegir las que sean más diferentes entre sí para que sean más fácilmente discriminadas. Se colocan las que se hayan elegido bocaabajo.
 - **Cómo se juega:** Por turnos, cada persona irá dando la vuelta a dos de las cartas. Si ambas cartas son iguales (mismo tipo de material, color o personas), el jugador/a se lleva ambas cartas. Si son distintas, las vuelve a dar la vuelta y las deja donde estaban. En ambos casos, pasa el turno a la persona sentada a su izquierda.
 - **Fin del juego:** Cuando se hayan terminado todas las cartas se contabilizan los puntos. Cada pareja de cartas conseguida vale un punto. La persona que tenga más puntos, será la ganadora de la partida.
- **Variante 2: Plástico metal madera (+8 años)**
 - **Preparación:** Se barajan todas las cartas y se reparten por igual entre todas las personas que jueguen. Cada persona pone su montón de cartas bocaabajo delante de sí. Si sobran cartas, se dejan en la caja.
 - **Cómo se juega:** Por turnos, cada persona saca una carta de su mazo, la voltea (hacia afuera) y la coloca en el centro, al mismo tiempo que dice una palabra. Las palabras que tienen que ir diciendo son "Plástico", "Metal", "Madera", "Plástico", "Metal"... en ese orden. Si la carta que saca coincide con el material que ha nombrado, entonces quien la ha puesto, debe poner rápidamente su mano sobre el mazo. Si lo consigue antes de que el resto le «detengan», coge el mazo central y lo reparte de forma más o menos equitativa entre el resto de personas que están

jugando. Para «detenerle», el resto debe hacer un gesto acordado simultáneamente, antes de que esa persona coloque su mano sobre el montón central. El gesto puede ser, por ejemplo, subir las dos manos simultáneamente al aire, o poner el pulgar para abajo, o lo que queráis (en función de las posibilidades motoras del alumnado). Si el resto es capaz de hacer el gesto en común antes de que la otra persona ponga la mano, será esa persona quien se lleve todas las cartas.

- **Fin del juego:** Cuando una persona se quede sin cartas, ganará la partida.

- **Variante 3: Cooperatorres (+6 años)**

- **Preparación:** Se quitan las cartas de nivel experto. Se reparten tres cartas a cada persona, que será su mano. Se toman aparte 5 cartas y se colocan en un mazo bocabajo, que será de donde se irá robando en caso de que sea necesario, a modo de reserva.

- **Cómo se juega:** Vais construyendo una torre central siguiendo las reglas de construcción originales. Cada persona, en su turno, tendrá que poner una carta en la torre, ya sea por arriba o por abajo. Cuando haya colocado la carta, pasa el turno a la persona sentada a su izquierda. Si en algún momento, una persona no puede poner alguna de las cartas que le quedan, podrá coger una de las 5 que teníamos como reserva. Si aún así no pudiera poner la carta, pasaría su turno.

- **Fin del juego:** el juego termina cuando se ha construido una torre de 10 cartas entre todas las personas que están jugando, en este caso, se habrá ganado. El juego también puede terminar cuando se acabe el mazo de robo (5 cartas) y la persona que tenga que poner carta no pueda. En este caso, se perderá la partida.

- **Variante 4: Solitario (+7 años).**

- **Preparación:** Se quitan las cartas de nivel experto. Se barajan las cartas restantes de nivel básico y se coloca en un mazo bocabajo.

- **Cómo se juega:** El objetivo es conseguir hacer 2 torres de 8 pisos sin que se dé un bloqueo. Se van sacando cartas y se pueden ir poniendo cumpliendo las reglas de colocación, bien encima o bien debajo. Las cartas de mano funcionan como cartas normales. Se pueden crear un máximo de 2 torres. En caso de no poder colocar una carta, se pueden colocar en un mazo de descartes. En el mazo de descartes caben, como máximo, 4 cartas. Del mazo de descartes solamente se puede recuperar la carta superior para colocarla en cualquiera de las torres. Si ésta se toma, la siguiente estará accesible para ser recuperada.
- **Fin del juego:** Si llega un momento en el que no caben más cartas en el mazo de descartes (máximo 4) y tampoco se pueden poner en las 2 torres, se pierde la partida. Si, por el contrario, se consiguen completar las 2 torres de 8 pisos, se ha ganado la partida.

ABJ: adaptación de la mecánica

- **Variante 2. Torre de palabras (+7).** En esta variante, vamos a utilizar la misma mecánica que en el juego original, por lo que se recomienda encarecidamente haber empleado el juego en varias ocasiones y que el alumnado esté habituado a dicha mecánica, de forma que sea más sencilla la introducción con la nueva temática y adaptación de los componentes. Recomendamos utilizar 54 cartas de tamaño y forma similar que podamos plastificar, de forma que se puedan reescribir y reutilizar en múltiples ocasiones con distintas palabras. La idea es que sea el propio alumnado quien elabore las tarjetas.
 - **Componentes:** 54 cartas, las cuales tendremos que dividir en 3 características: categorías gramaticales, color y número de sílabas. Para cada una de las tres características, tendremos que fabricar 18 tarjetas de nombres, 18 de verbos y 18 de adjetivos. Dentro de esas 18 cartas de cada categoría, 6 serán bisílabas, 6 trisílabas y las otras 6 polisílabas. Y en cada grupo de 6 tipo de sílabas, dos tendrán que estar escritas en rojo, 2 en verde y 2 en amarillo.
 - **Mecánica:** utilizamos la misma mecánica que en el juego original, tendremos que poner una carta en la fila que coincida en una única característica.
 - **Cómo se juega:** entre todas las personas tendremos que hacer una torre en común. Para ello, cada una tendrá una carta y cuando llegue su turno, robará la primera del montón. Podrá decidir cuál de las dos construir sobre la torre, teniendo en cuenta que solo podrá poner si coincide la categoría gramatical, el número de sílabas o el color. Cuando una persona consiga poner la quinta carta en la torre, se lleva las cartas que hay. La persona que continúa el turno, comenzará una nueva torre.
 - **Fin del juego:** cuando ya no quedan cartas para construir el juego termina. Ganará la persona que tenga más cartas.

- **Alternativas:** en lugar de con palabras, se puede jugar con otro contenido curricular de interés, como por ejemplo:
 - **Torre de números. Operaciones, resultado y color:** las operaciones podrán ser sumas, restas y multiplicaciones (para tener números enteros), el resultado no aparecerá como tal, sino que vendrá implícito en la operación y el color de la operación. Por ejemplo, debajo o encima de un 3×2 azul, podríamos poner un $5+1$ rojo (mismo resultado), un $6-5$ azul (mismo color) o un 4×4 amarillo (misma operación).
 - **Torre de formas. Figuras geométricas:** con las tres variables de dimensión: una (línea), dos (figura plana) y tres dimensiones (figura volumétrica); la forma: triángulo, cuadrado y círculo; y 3 colores. Por ejemplo, debajo o encima de un triángulo amarillo, podríamos poner una esfera amarilla (mismo color), una pirámide roja (misma forma) o un cuadrado azul (mismas dimensiones).
 - Cualesquiera otras adaptaciones con contenido curricular apto: Historia, Geografía, Ciencias Naturales, Música, etc.

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