



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



TCG
FACTORY

SABUESOS

ÍNDICE

- **ADAPTACIONES AL AULA** 3
- **CONTACTO** 7

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés

- **Actividad 1.** Podríamos emplear el juego como disparador y motivador de un **proyecto** o un bloque relacionado con la influencia del ser humano en el medio, el reciclaje, los desperdicios y el cuidado del medio ambiente, así como de los animales cercanos en el entorno.
- **Actividad 2.** Si queremos trabajar la **competencia digital** y **competencias sociales y cívicas**, podemos pedir a los alumnos/as que busquen información en el ordenador o en la tablet precisamente sobre este tema: el medio ambiente, la basura, el reciclaje, la sostenibilidad ambiental, los desperdicios que se encuentran, dónde hay más desperdicios humanos, cómo se procesan, dónde tendrían que haber ido a parar cada uno de los desperdicios del juego (¡incluyendo los huesos!), y otros tantos temas relacionados con la influencia del ser humano en el medio. Luego se les puede pedir, de cara a trabajar la **competencia lingüística**, explicar tanto por escrito como en voz alta lo que han encontrado.
- **Actividad 3.** También podemos trabajar la **competencia digital** y las **competencias sociales y cívicas** creando una actividad en la que tengan que investigar mediante ordenador o tablet, en grupos, cuál es el proceso para poder adoptar a un animal. Así, podrían poner nombre y ellos mismos personalizar cada uno de los Sabuesos y distribuirlos: cada grupo se quedaría con un animal y tendrían que responsabilizarse de su proceso de adopción, buscando información en internet y, dependiendo del curso, creando un sistema de adopción o una página web para tratar de conseguirle un hogar a cada animal. Si posteriormente explican cada uno su proyecto, trabajamos también la **competencia lingüística**.
- **Actividad 4.** Si queremos trabajar la **competencia lingüística**, relacionándolo con la actividad anterior, podemos pedir a los alumnos y

alumnas que inventen una historia cuyo protagonista es su sabueso. Puede ser una historia en la calle, utilizando como disparador dos de las losetas de jardín, a las que pueden dar la vuelta al azar y emplear en su narración (tanto si son huesos como si son desperdicios).

- **Actividad 5.** Una actividad complementaria a la anterior, relacionada también con la **competencia lingüística**, podría ser que cada alumno/a creara el inicio de su propia historia, presentando a su protagonista y algo que le ha ocurrido y, después, por parejas (o en grupos de tres), hicieran una historia conjunta redactada con los dos (o tres) personajes. Posteriormente, deberían leerla en voz alta entre todos los miembros del equipo.

ABJ: adaptación de los componentes

- **Variante 1: Memory con estrategia (+6 años).**
 - **Preparación:** Se retiran una loseta de 1 hueso y una loseta de 3 huesos. Se disponen todas las losetas boca abajo.
 - **Cómo se juega:** Por turnos, cada jugador/a da la vuelta a dos losetas. Si ambas losetas son iguales (de igual número, tanto desperdicios como huesos), el jugador/a se lleva ambas losetas. Si son distintos, los devuelve donde estaban. En ambos casos, pasa el turno al siguiente jugador/a. Cada jugador/a puede decidir retirarse de la partida definitivamente cuando crea que no hay más huesos. A partir de ese momento, dejará de jugar.
 - **Fin del juego:** Cuando se hayan terminado todas las losetas o bien cuando todas las personas se hayan retirado del juego, se contabilizan los puntos. Cada pareja conseguida vale sus puntos: en el caso de las parejas de losetas con huesos, valdrán 1, 2 o 3 puntos (por pareja). En el caso de los desperdicios, restan 1 punto. La persona que tenga más puntos, gana la partida.

ABJ: adaptación de la mecánica

- **Variante 2. Sabuesos curriculares (+8 años).** 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 los alumnos/as estén habituados a dicha mecánica, de forma que sea más sencilla la introducción con la nueva temática y adaptación de los componentes. Recomendamos utilizar 30 losetas de tamaño y forma similar que podamos plastificar, de forma que se puedan reescribir y reutilizar en múltiples ocasiones con distinto contenido curricular.
 - **Componentes:** 30 losetas, de las cuales 20 tendrán contenido correcto (que sume 1 punto cada una) y 10 tendrán contenido incorrecto (que restará 1 punto cada una).
 - **Contenido:** El contenido será adaptable en función del área curricular que estemos trabajando, de forma que si estamos aplicando a:
 - **Ortografía (Sabuesos ortográficos):** 20 palabras bien escritas con ortografía natural, reglada y arbitraria, y 10 palabras mal escritas, tratando de buscar errores comunes.
 - **Operaciones matemáticas (Sabuesos aritméticos):** 20 operaciones con resultado correcto y 10 operaciones con resultado incorrecto.
 - **Países y capitales (Sabuesos geográficos):** 20 losetas con una pareja país-capital correcta y 10 losetas con una asociación incorrecta.
 - Cualesquiera otras asociaciones o tema común-respuesta, correctas e incorrectas, que puedan ser útiles para el aula.
 - **Mecánica:** Utilizamos la mecánica general de Pulgosos, en la que tenemos que usar a los sabuesos para ir explorando (de forma que los alumnos/as ven las losetas y “deciden” si son correctas o no lo

son, y si quieren engañar o no a los demás jugadores/as, y luego excavan en función de lo que consideran de sus propias losetas y las de los demás. Para puntuar y ganar, tendrán que asegurarse de que tienen las respuestas correctas. Por tanto, conseguiremos trabajar los contenidos curriculares correspondientes.

- **Extra:** Se puede solicitar a los propios alumnos que den ideas sobre el contenido que se pueden incluir en las losetas, de forma que al terminar un tema, propongan ellos y ellas las operaciones, palabras, temas y respuestas, etc. De ese modo, además, se implicarán en la propia creación del juego y, posteriormente, en jugarlo.

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