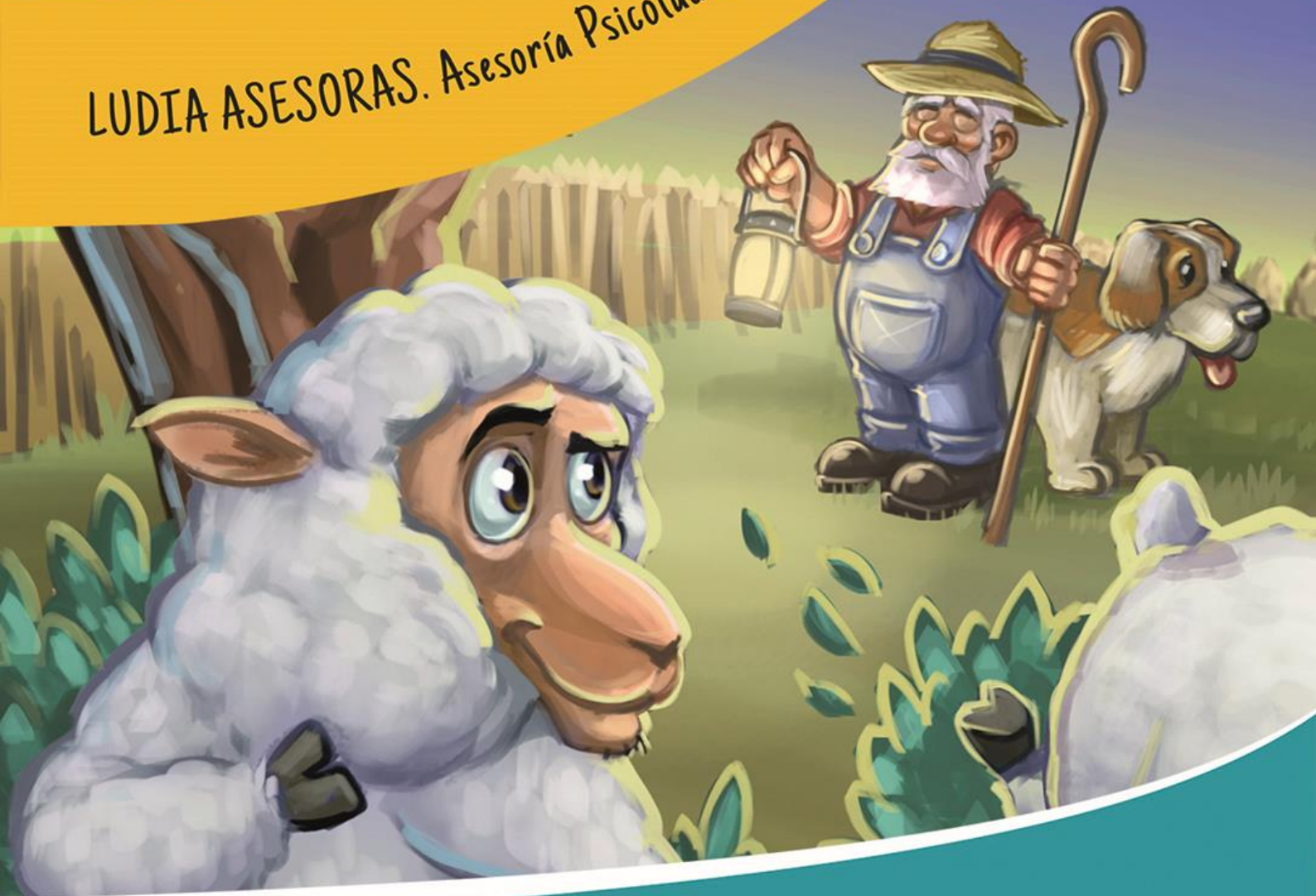




LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



ADAPTACIONES AL AULA  
16 SHEEPS

## ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN 3
- ADAPTACIONES AL AULA 4
- CONTACTO 11

## INTRODUCCIÓN

Esta serie de adaptaciones para el aula del producto **16 Sheeps** 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.
- 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 como disparador de interés para trabajar los **seres vivos**. En concreto, para hablar de la diferencia entre los animales domésticos (comúnmente trabajados viendo los animales de la granja) y los animales salvajes. Se les puede pedir que digan la diferencia entre unos y otros, qué comen, qué relación tienen con las personas, etc.
  - **Infantil (segundo ciclo).**
    - **Conocimiento del entorno.** Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.
    - **Lenguajes: comunicación y representación.**
  - **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.
- **Actividad 2.** Se podría pedir al alumnado que narrase una pequeña historia colaborativa (diciendo frases por turnos) con los personajes del juego: las ovejas, el lobo, el perro y el abuelo Eugenio. Según el curso, podrían hacerlo solamente oral, o también escrito.
  - **Infantil (segundo ciclo).**
    - **Lenguajes: comunicación y representación.**
  - **Primaria.**
    - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer. Bloque 3: Comunicación escrita: escribir.

- **Actividad 3.** En niveles más avanzados, se les podría pedir lo mismo que en la Actividad 2 pero para trabajar en lenguas cooficiales o Lenguas Extranjeras. En los primeros niveles se podría contar una historia en voz alta por parte de su docente para trabajar la comprensión oral (**listening**). A medida que vayan mejorando el nivel, estas mismas actividades podrían hacerse de manera escrita, por lo que trabajarían también la comprensión lectora (**reading**) y expresión escrita (**writing**). Finalmente se les podría pedir que contasen su propia historia oralmente (**speaking**).
  - **Primaria.**
    - **Primera Lengua Extranjera.** Bloque 1: Comprensión de textos orales. Bloque 2: Producción de textos orales: expresión e interacción. Bloque 3: Comprensión de textos escritos. Bloque 4: Producción de textos escritos.
  - **Secundaria.**
    - **Primera lengua extranjera** (1º-3º y 4º). Bloque 1: Comprensión de textos orales. Bloque 2: Producción de textos orales: expresión e interacción. Bloque 3: Comprensión de textos escritos. Bloque 4: Producción de textos escritos: expresión e interacción.
- **Actividad 4.** Se les puede pedir realizar un **proyecto de investigación** (adecuado a su nivel) sobre obras literarias clásicas y modernas en las que aparezcan lobos y/o animales de granja.
  - **Primaria.**
    - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 5: Educación Literaria.
  - **Secundaria.**
    - **Lengua Castellana y Literatura** (1º-3º y 4º). Bloque 4: Educación Literaria.

- **Actividad 5.** Para trabajar en Educación Infantil los tamaños, se puede plantear una actividad en la que se fijen en los animales que se esconden detrás de los arbustos. A continuación, tendrán que decir en clase qué otros animales piensan que se podrían esconder y qué animales no. Con esto trabajaríamos no solamente su conocimiento sobre seres vivos, sino también sobre las medidas.
  - **Infantil.**
    - **Conocimiento del entorno.** Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida. Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.
  - **Primaria.**
    - **Ciencias de la Naturaleza.** Bloque 1: Iniciación a la actividad científica. Bloque 3: Los Seres Vivos.
- **Actividad 8.** Ficha imprimible de sumar con dadosl. (Ver Anexo 1)
- **Actividad 9.** Ficha imprimible de recortar y pegar. (Ver Anexo 2)
- **Actividad 10.** Ficha imprimible de descomposición. (Ver Anexo 3)
- **Actividad 11.** Ficha imprimible de completar sumas. (Ver Anexo 4)
- **Actividad 12.** Ficha imprimible de sopa de letras. (Ver Anexo 5)
- **Actividad 13.** Ficha imprimible de texto descriptivo. (Ver Anexo 6)
- **Actividad 14.** Ficha imprimible de dibujo creativo. (Ver Anexo 7)
- **Actividad 15.** Ficha imprimible de laberintos. (Ver Anexo 8)
- **Actividad 16.** Ficha imprimible de palabras. (Ver Anexo 9)
- **Actividad 17.** Ficha imprimible de frases. (Ver Anexo 10)

## ABJ: adaptación de los componentes

### Variante 1: Ovejas Cooperativas (+4 años)

Proponemos una alternativa de juego totalmente cooperativa, para la cual necesitaréis imprimir el Camino del Abuelo Eugenio del anexo 1 de este documento. Vuestro objetivo es conseguir descubrir a todas las ovejas y organizarlas antes de que el abuelo Eugenio llegue al final del camino.

- **Preparación:** colocad los 18 arbustos en una cuadrícula de 6 x 3, bocarriba, para ver todos los animales. Junto a los arbustos, colocad el Camino del Abuelo Eugenio y a él en una casilla de un extremo. Colocad el dado cerca. Cuando creáis que habéis memorizado todos los animales, dadles la vuelta a los arbustos. ¡Ahora están escondidos!
- **Cómo se juega:** por turnos, tirad el dado. Quien haya tirado, debe voltear un arbusto y encontrar lo que ha salido en el dado:
  - Si encuentra al perro: se lo queda.
  - Si acierta: toma esa oveja y la coloca aparte (rebaño) separado de la cuadrícula central.
  - Si falla (porque no encuentra la oveja adecuada o porque encuentra al lobo y no tiene al perro): el abuelo Eugenio avanza una casilla.
  - Si sale en el dado una oveja de un color del que ya no quedan ovejas porque han salido las 8 de su color, pasa el turno.
- **Fin del juego:**
  - Si el abuelo Eugenio llega al final del camino, habéis perdido.
  - Si habéis conseguido sacar a todas las ovejas y colocarlas en un rebaño antes de que el abuelo Eugenio llegue al final, habéis ganado.

## Variante 2: Torre de memoria (+5 años)

El objetivo es intentar completar la secuencia sonora sin equivocarse y terminar sin fichas antes que el resto.

- **Preparación:** se ponen bocabajo las 18 fichas, se barajan y se reparten a partes iguales (9 si sois 2, 6 si sois 3, 4 si sois 4 y 2 se retiran sin mirar, 3 si sois 5 y 3 se retiran sin mirar, 3 si sois 6).
- **Cómo se juega:** en su turno, la primera persona toma una de sus fichas, la muestra y la coloca bocarriba en el centro de la mesa haciendo su sonido. **Sonidos:**
  - **Oveja blanca:** «Ta-á» (se puede cambiar por «Blanca»).
  - **Oveja negra:** «Ta» (se puede cambiar por «Negra»).
  - **Perro:** «¡Guau!»
  - **Lobo:** «¡Auuu!»
- A continuación, la siguiente persona toma una de sus fichas, la coloca encima de la anterior formando una pila. Hace en primer lugar el sonido de la colocada anteriormente y añade a la secuencia el sonido de la que coloca ella. La siguiente hará lo mismo, añadiendo su ficha a la torre y el sonido a la secuencia (por ejemplo: «Ta-á, Ta, ¡Guau!»).
  - Si en tu turno, te equivocas en la secuencia o te quedas en blanco, deberás llevarte todas las fichas acumuladas.
  - Si se te cae la torre, deberás llevarte todas las fichas de la torre.
- **Fin del juego:** Gana quien antes se quede sin fichas.

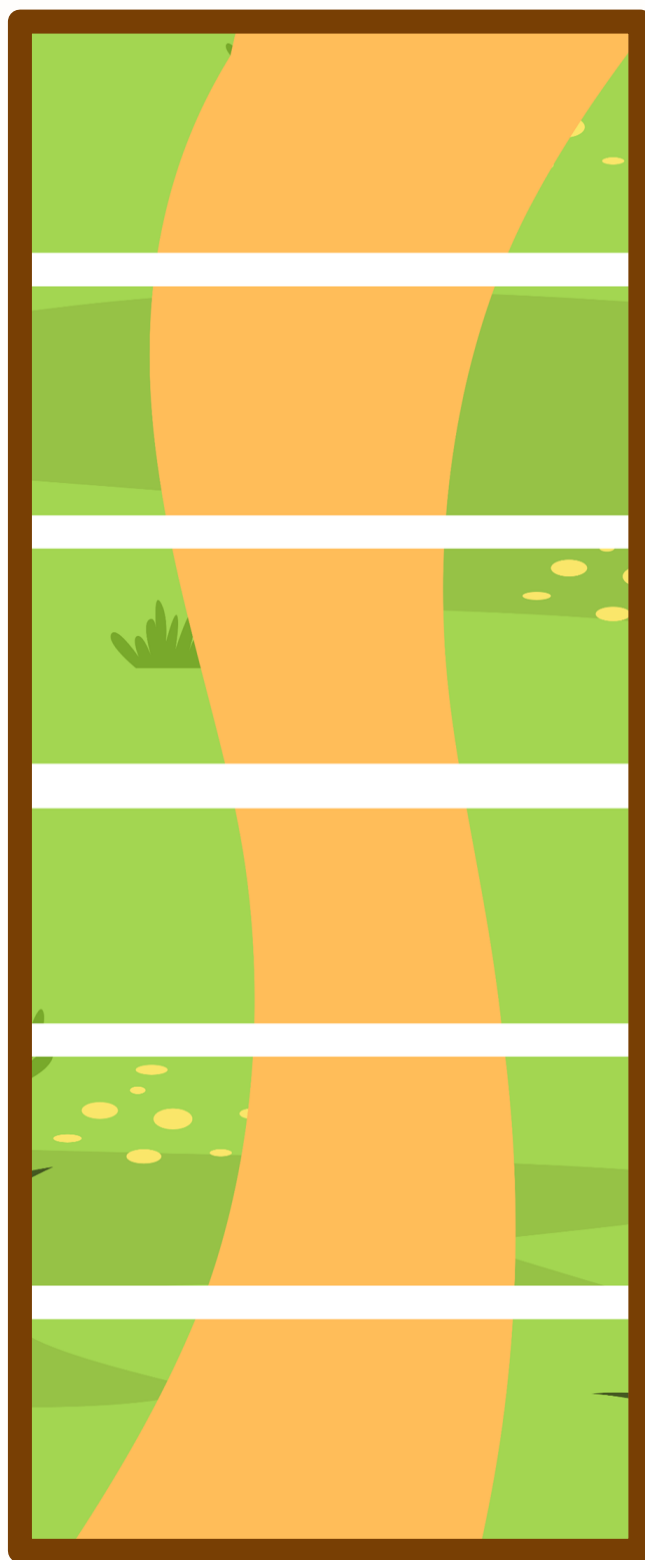
## Variante 3: Memory (+4 años)

El objetivo es intentar conseguir, cuantas más ovejas, mejor. Se utilizará una mecánica básica de tipo memory.



- **Preparación:** se colocan las 18 fichas bocabajo y se barajan.
- **Cómo se juega:** Por turnos, cada persona da la vuelta a 3 fichas.
  - Si las 3 fichas son iguales: se lleva las 3 fichas, que serán sus puntos.
  - Si encuentra un perro o un lobo, se consideran comodines que equivalen al color que elija. Por ejemplo, si tiene un perro y 2 ovejas blancas, se consideraría que ha hecho un trío y se lleva las 3. Si tiene un perro, una oveja negra y un lobo, igualmente, se considera un trío y se las lleva.
  - Si las 3 fichas son ovejas de distintos colores: las deja de nuevo bocabajo.
- **Fin del juego:** cuando solo quede un trío en la mesa, se dejará ahí (no se la lleva nadie), y se cuenta quién tiene más fichas. Esa persona habrá ganado. En caso de empate, quien tenga más ovejas (no perro ni gato) ganará la partida. Si sigue habiendo empate, se comparte la victoria.

## Anexo 1. Camino del Abuelo Eugenio. Variante Ovejas Cooperativas.



# 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