



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



ADAPTACIONES AL AULA
LADY UP

ÍNDICE

| | | |
|---|---|----|
| ● | INTRODUCCIÓN | 3 |
| ● | ADAPTACIONES AL AULA | 4 |
| ○ | Juego dirigido como disparador de interés | 4 |
| ○ | ABJ adaptación de los componentes | 7 |
| ○ | ABJ adaptación de la mecánica | 9 |
| ● | CONTACTO | 10 |

INTRODUCCIÓN

Esta serie de adaptaciones para el aula del producto **Lady Up** 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 para trabajar los **ecosistemas**, climas y la geografía. De esta manera, se les puede pedir que tomen una carta de cada modo de juego para que vean el tipo de suelo. Tendrán que analizar cada una de ellas, haciendo un trabajo (de la extensión y formato que considere el profesorado) explicando qué tipo de suelo es, en qué lugares del planeta se podría encontrar, a qué clima correspondería, qué ecosistema representaría, etc.
 - **Primaria.**
 - **Ciencias de la Naturaleza.** Bloque 3: Los Seres Vivos.
 - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 3: Comunicación escrita: escribir.
 - **Ciencias Sociales.** Bloque 2: El Mundo en que vivimos.
- **Actividad 2.** Se puede usar el juego para trabajar los **seres vivos**, en concreto, los animales invertebrados, su clasificación y las características. Se pide al alumnado que clasifique los diferentes tipos de animales que hay en el juego: araña, escarabajo, abeja y mariquita. Pueden buscar en internet qué es cada animal y a qué familia pertenece.
 - **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 3.** Para trabajar en Educación Infantil las **secuencias de colores**, se puede dejar a cada miembro del grupo un conjunto de bichos (2 mariquitas, una araña, un escarabajo y una abeja) y se les muestra una secuencia.

Con sus bichos, tienen que reproducirla.

- **Infantil.**

- **Conocimiento del entorno.** Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida. Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.

- **Actividad 4.** También para Educación Infantil o para primer curso de Primaria, podemos trabajar la **secuencia de colores**. Igualmente se repartirían conjuntos de bichos pero esta vez se podría trabajar por **grupos**.

Su docente les puede indicar una secuencia en la pizarra y el alumnado debe reproducirla con sus bichos y seguir la serie con más bichos.

- **Infantil.**

- **Conocimiento del entorno.** Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida. Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.

- **Primaria.**

- **Ciencias de la Naturaleza.** Bloque 3: Los Seres Vivos.
- **Matemáticas.** Bloque 1: Procesos, métodos y actitudes en matemáticas. Bloque 2: Números.

- **Actividad 5.** Para trabajar la **competencia lingüística**, podemos pedir al alumnado que elija uno de los bichos e invente una historia cuyo protagonista sea ese. Puede ser por escrito u oral. También se le puede pedir hacerlo en cualquier lengua cooficial o en una lengua extranjera, trabajando la comprensión y la expresión oral o bien la expresión escrita.
 - **Primaria.**
 - **Lengua castellana y literatura.** Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer. Bloque 3: Comunicación escrita: escribir.
 - **Primera lengua extranjera.** Bloque 2. Producción de textos orales. Bloque 4: Producción de textos escritos.
- **Actividad 6.** Ficha imprimible de ¿Cuántas patitas hay?.

(Ver Anexo 1)
- **Actividad 7.** Ficha imprimible de Operaciones con bichos.

(Ver Anexo 2)
- **Actividad 8.** Ficha imprimible de Palabras.

(Ver Anexo 3)
- **Actividad 9.** Ficha imprimible de Orden y escritura.

(Ver Anexo 4)
- **Actividad 10.** Ficha imprimible de Resolución de problemas.

(Ver Anexo 5)
- **Actividad 11.** Ficha imprimible de Texto descriptivo.

(Ver Anexo 6)

- **Actividad 12.** Ficha imprimible de Sigue las instrucciones.

(Ver Anexo 7)

ABJ: adaptación de los componentes

Variante 1: Bichos al tacto (+6 años)

- **Preparación:** Cada persona toma un conjunto de bichos de un color. Una de esas personas será la directora.
- **Cómo se juega:** La directora colocará de una en una en fila y a la vista del resto, un patrón con sus bichos colocados en el centro de la mesa. El resto tendrán sus fichas entre las manos y, sin mirar, tomarán una de ellas y, palpándola, deberán identificar qué bicho es y colocarlo en la misma posición del patrón original. Se puede llevar tapada la ficha hasta colocarla justo al lado (por debajo o por encima) del patrón central y, entonces, ver si está acertada o correcta. Quien haya conseguido el patrón completo y perfecto antes, gana la ronda.
- **Fin del juego:** El juego puede continuar un número predeterminado de rondas, o bien cambiando la directora hasta que todo el mundo lo haya sido o siendo siempre la misma y estableciendo un número exacto. Ganará quien más rondas haya conseguido.

Variante 2: Memory de bichos (+6 años)

- **Preparación:** coge las cartas amarillas del juego. Ten en cuenta que con cada composición hay 2 cartas iguales. Colócalas todas boca abajo.
- **Cómo se juega:** la persona que empieza, levanta primero una carta y después otra. Si al tener las dos cartas al descubierto, son iguales, se las lleva y juega otra vez, volviendo a levantar 2 cartas. En caso de que las dos cartas no sean iguales, termina su turno y pasa a la persona situada a su izquierda.
- **Fin del juego:** cuando ya no queden cartas que voltear, cada persona cuenta las que ha conseguido. Quien más parejas haya encontrado, se hará con la victoria.

Variante 3: ¿Qué carta es? (+6 años)

Se puede usar el juego para trabajar las descripciones, tanto en lengua castellana, como en lengua extranjera o en cualquiera de las lenguas cooficiales.

- **Preparación:** Se divide al alumnado por grupos y se les dan cartas verdes y/o marrones. Las cartas se colocan bocarriba en el centro de la mesa.
- **Cómo se juega:** Una de las personas de cada grupo describirá en voz alta, en la lengua correspondiente, una de las cartas, que debe ser distinta del resto, explicando de qué color es el fondo, cuántos bichos de cada color hay, si están bocarriba o bocabajo, etc. El resto de personas tienen que intentar averiguar cuál de las cartas es. La primera persona que acierte, se queda la carta. Se vuelven a sacar 10 cartas mezcladas. La persona a la izquierda de quien describió la primera vez, comienza una nueva descripción.
- **Fin del juego:** Se continúa así hasta que todo el mundo haya descrito. Quien tenga más cartas acertadas, gana.

ABJ: adaptación de la mecánica

Variante 4: Bichos curriculares (+7 años). En esta variante jugaremos con la misma mecánica del juego Lady Up, por lo que recomendamos 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 cartas de tamaño y forma similar que podamos plastificar, de forma que se puedan reescribir y reutilizar en múltiples ocasiones con distinto contenido curricular.

- **Componentes:** 25 cartas redondas Pueden ser más y emular la mecánica de los modos avanzados, para lo cual tendrían que tener un fondo distinto. Adicionalmente, hay que preparar varios sets de 5 o más fichas de cierto grosor en blanco, que se puedan personalizar también.
- **Contenido:** El contenido será adaptable en función del área curricular que estemos trabajando, de forma que si estamos aplicando a:
 - **Gramática:** en cada carta se escriben varias categorías en distinto orden, dentro de un círculo o una forma de bicho de tamaño similar a las fichas: sustantivo, adjetivo, verbo, determinante, sustantivo, adverbio, etc. Las fichas del alumnado serán palabras que atiendan a esas categorías: saltar, bonito, casa, mi, etc.
 - **Operaciones matemáticas:** en cada carta se incluyen 5 operaciones sencillas con resultados que puedan ser, por ejemplo, del 1 al 10, de manera que las fichas del alumnado sean del 1 al 10 y tengan que ordenarlas.
 - **Países y capitales:** en cada carta se incluyen países y el alumnado tiene capitales para colocar.
 - Cualesquiera otras asociaciones o tema común-respuesta, correctas e incorrectas, que puedan ser útiles para el aula.
- **Mecánica:** Usamos la misma mecánica que en Lady Up, siendo el objetivo colocar antes que el resto las fichas en el orden adecuado y, comprobando que son correctas, se quedan la carta como puntuación.

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