



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



ADAPTACIONES PARA EL AULA  
EL MAPA DEL PIRATA

## ADAPTACIONES AL AULA

### Juego dirigido como disparador de interés

- **Actividad 1.** Se puede usar el juego para trabajar los **accidentes geográficos** o **ecosistemas** (montaña, mar, golfo, bahía, volcán, bosque tropical, etc.), así como **construcciones humanas** (aldeas y templos, etc.). Tras jugar una partida, pedir al alumnado que clasifique las cartas por tipos, o bien que coja **3 o más cartas al azar** (según nivel) y describa qué accidentes geográficos, ecosistemas o construcciones ven en ellas, tratando de relacionarlo con el contenido que hayan visto hasta ese momento en clase, según su curso académico.
  - **Primaria.**
    - **Ciencias de la Naturaleza.** Bloque 3: Los Seres Vivos.
    - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.
    - **Ciencias Sociales.** Bloque 2: El Mundo en que vivimos,
  - **Secundaria.**
    - **Biología y Geología** (1º y 3º). Bloque 5: El relieve terrestre y su evolución. Bloque 6: Los ecosistemas. Bloque 7: proyectos de investigación.
    - **Lengua Castellana y Literatura** (1º-3º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.
    - **Lengua Castellana y Literatura** (4º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.
- **Actividad 2.** Para trabajar la **competencia digital** y **competencias sociales y cívicas**, podemos pedir al alumnado que, por grupos, busquen información en el ordenador o en la tablet precisamente sobre este tema: los moais (dónde se encuentran, época...), información

sobre piratas (época en la que existieron, si actualmente existen los piratas, dónde desarrollan su actividad,...). Luego se les puede pedir, de cara a trabajar la **competencia lingüística**, 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.
  - **Ciencias sociales.** Bloque 1: Contenidos comunes.
  - **Valores sociales y cívicos.** Bloque 2: La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales. Bloque 3: La convivencia y los valores sociales.
- **Secundaria.**
  - **Lengua castellana y literatura** (1º-3º y 4º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer y escribir.
  - **Biología y Geología** (1º y 3º). Bloque 7: Proyecto de investigación.
  - **Biología y Geología** (4º). Bloque 4: Proyecto de investigación.
- **Actividad 3.** Puesto que es un juego en el que hay que narrar una historia, se podría utilizar para inglés u otra lengua extranjera. Se podría comenzar a nivel oral para trabajar la comprensión oral (**listening**) y expresión oral (**speaking**). 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**).



- **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 puede plantear un **proyecto de investigación** para **Lengua Castellana y Literatura** sobre las grandes obras literarias (e incluso en otros medios culturales como cine, juegos de mesa o videojuegos) de temática piratesca que ha habido a lo largo de los tiempos.
  - **Primaria.**
    - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 5: Educación Literaria.
  - **Secundaria.**
    - **Lengua Castellana y Literatura (1º-3º y 4º).** Bloque 4: Educación Literaria.
- **Actividad 5.** Después de terminar una de las partidas, puesto que todas las personas habrán tomado el rol de capitán y habrán narrado una historia, votarán entre todas la mejor historia y tendrán que escribirla.
  - **Primaria.**
    - **Lengua castellana y literatura.** Bloque 3: Comunicación escrita: escribir.
  - **Secundaria.**
    - **Lengua castellana y literatura (1º-3º y 4º).** Bloque 2: Comunicación escrita: leer y escribir.

- **Actividad 6.** Se construye un mapa de manera aleatoria con 4 cartas grandes y, por parejas o en grupo, una persona trata de dirigir a las demás por el **mapa**. Se van dando una serie de **instrucciones orales** (pueden ser en castellano o en inglés) para llegar a un punto en concreto. Para ello se deben dar **coordenadas espaciales** como norte, sur, este y oeste, arriba y abajo o izquierda y derecha.
  - **Primaria.**
    - **Matemáticas.** Bloque 4. Geometría.
    - **Primera Lengua Extranjera.** Bloque 1: Comprensión de textos orales. Bloque 2: Producción de textos orales: expresión e interacción.
- **Actividad 7.** Para trabajar el seguimiento de **instrucciones orales o escritas**, se pueden dar una serie de indicaciones de cómo construir un mapa del tesoro. Por ejemplo, que aparezcan determinados **elementos** sin importar la localización (da igual que se repitan) o que en la parte de arriba a la izquierda aparezca un determinado objeto, etcétera. Y estas instrucciones se pueden dar en **castellano** o en **inglés**. También se puede hacer por grupos y que sea un **trabajo cooperativo** (para trabajar la cohesión grupal) o de manera individual.
  - **Primaria.**
    - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer.
    - **Primera Lengua Extranjera.** Bloque 1: Comprensión de textos orales. Bloque 3: Comprensión de textos escritos.
- **Secundaria.**
  - **Lengua castellana y Literatura** (1º-3º y 4º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer y escribir.
  - **Primera lengua extranjera** (1º-3º y 4º). Bloque 1: Comprensión de textos orales.

- **Actividad 8.** Ficha imprimible de creación narrativa y cálculo mental.  
(Ver Anexo 1)
- **Actividad 9.** Ficha imprimible de creación narrativa.  
(Ver Anexo 2)
- **Actividad 10.** Ficha imprimible de cálculo.  
(Ver Anexo 3)
- **Actividad 11.** Ficha imprimible de resolución de problemas.  
(Ver Anexo 4)
- **Actividad 12.** Ficha imprimible de texto descriptivo.  
(Ver Anexo 5)
- **Actividad 13.** Ficha imprimible de dibujo creativo.  
(Ver Anexo 6)

## ABJ: adaptación de los componentes

### Variante 1: El Mapa del Grumete/Pirata Cooperativo (+6/8 años)

Para aquellas personas a las que no les guste que el juego sea semicooperativo y prefieran jugar de modo exclusivamente **cooperativo**, proponemos esta alternativa.

- **Preparación:** igual que en el juego original (o el Modo Grumete).
- **Cómo se juega:** igual que en el juego original (o el Modo Grumete), pero obviando las calaveras de La Maldición de la Avaricia y el Pico de Oro.
- **Fin del juego:** cuando se termine el juego según el número de rondas correspondientes al número de jugadores, hemos de intentar alcanzar, entre todas, un botín superior a X puntos -según número de jugadores-. Por ejemplo, 45 puntos para 2 personas, 95 para partidas de 3 personas, 80 para partidas de 4, 120 para partidas de 5 y 180 para partidas de 6 jugadoras.

### Variante 2: Storytelling sobre mapa (+8 años)

Se pueden utilizar las cartas grandes de mapa y las de personaje para crear historias de forma, también, totalmente **cooperativa**.

- **Preparación:** se cogen 4 cartas de mapa al azar y se crea un mapa con las mismas. Se dejan a mano los mazos de cartas de historia y de interpretación (las de los personajes).
- **Cómo se juega:** cada persona, en su turno, coge una carta a su elección del mazo de cartas de interpretación o de historia, y la coloca junto a una de las cuatro cartas de mapa. Iniciará (o continuará) un relato que tiene lugar en esa parte del mapa, relacionando con ello el personaje, objeto o elemento. La siguiente persona continuará con el relato, robando otra carta y situando el contenido en la siguiente carta de mapa en sentido antihorario.

- **Fin del juego:** cuando se hayan dado dos vueltas al mapa (de 1 a 4 jugadoras) o cada persona haya intervenido 1 vez (5 o 6 jugadoras), se terminará la historia, dándole la última persona un final a la misma.

## Variante 3: Memory (+4 años)

Si en un centro se quiere reaprovechar el juego para el alumnado de 1º ciclo de primaria, se pueden usar las cartas de historia para el juego clásico memory, con algunas variaciones que se pueden introducir a partir de 6 años. Eso sí, si son muy pequeños (4 años) pueden tener problemas para voltear las cartas, pero dependerá de la motricidad fina del grupo.

- **Preparación:** todas las cartas de historia están duplicadas, por lo que se eligen, según la edad y experiencia de las personas que jueguen, más o menos parejas de cartas. La alternativa más sencilla es colocar las cartas barajadas en dos cuadrículas diferentes, de manera que cada carta de la pareja estará en la de la derecha o en la de la izquierda. Así, se puede comenzar con 2x2 a cada lado (4 parejas). Para incrementar la dificultad, se pueden mezclar en una sola cuadrícula (por ejemplo, en una cuadrícula de 3x3, dejando el espacio central sin carta). Progresivamente, se va incrementando la dificultad añadiendo más parejas.
- **Cómo se juega:** Por turnos, cada jugador/a da la vuelta a una carta y, después, a otra (si son de dos cuadrículas distintas, una de cada lado).
  - Si forman una pareja con el mismo dibujo (no importa el resto de símbolos), se lleva ambas cartas, que serán sus puntos.
  - Si no son iguales, se vuelven a dejar bocabajo. Para niños y niñas más mayores, en caso de fallo, se pueden **cambiar de ubicación** a otro espacio que haya libre, cada carta dentro de su propia cuadrícula.
- **Fin del juego:** cuando solo quede una pareja en la mesa, se dejará ahí (no se la lleva nadie), y se cuenta quién tiene más parejas. Esa persona, habrá ganado. En caso de empate, se comparte victoria.



## 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