



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.

MONSTER KIT

FICHAS DE USO EN EL AULA

ÍNDICE

•	INTRODUCCIÓN	3
•	FICHAS PARA USO EN EL AULA	4
○	Guía de Monstruos	5
○	Anexo 1. Dibuja tu monstruo	6
○	Anexo 2. Encuentra tu monstruo	10
○	Anexo 3. Operaciones con monstruos	14
○	Anexo 4. Palabras que empiecen por...	19
○	Anexo 5. Objetos que empiecen por...	22
○	Anexo 6. Describe tu monstruo	26
○	Anexo 7. Alfabeto monstruoso	29
○	Anexo 8. Ordena los números	32
•	CONTACTO	37



INTRODUCCIÓN

Tras la realización del informe psicopedagógico del producto **Monster Kit** por el equipo de LUDIA Asesoras, pasamos a elaborar unas fichas conceptuales para su uso directo en el aula.

Las fichas que presentamos a continuación son un **diseño conceptual**, restringiéndonos a nuestro propio formato y sin utilizar el diseño e ilustraciones de Virus.

Esto es así por dos motivos. En primer lugar, no disponemos de las herramientas necesarias para darle un formato específico de dicho producto. En segundo lugar, en Ludia Asesoras somos especialistas en asesoría psicológica, formación y en adaptación del producto al aula, no especialistas en diseño gráfico. Cada profesional tiene su ámbito y respetamos el trabajo de los diseñadores.




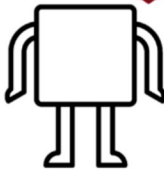
































Por supuesto, en caso de que fuera de vuestro interés, estamos más que encantadas de colaborar estrechamente con la profesional que nos indiquéis para poder producir entre todas unas fichas con una presentación final más acorde a vuestro producto.

El uso de estas fichas, pues, sería especialmente orientado para las aulas o para las consultas y gabinetes terapéuticos donde las profesionales puedan usarlo junto con el juego para fines pedagógicos.

Nuestra sugerencia es que estas fichas fueran material descargable por parte de la editorial en su web y/o en la web de Ludia Asesoras, donde disponemos de un espacio de "Descargas".

FICHAS PARA
EL AULA:
MONSTER KIT

GUÍA DE MONSTRUOS

ROJO	  SA	  CU	  FA	  PE
VERDE	  LE	  GA	  TO	  PU
AZUL	 II	 X	 >	 ●
ROSA	  DI	  CA	  DO	  RA
AMARILLO	  TA	  CO	  CU	  LA

ANEXO I: DIBUJA TU MONSTRUO

4+

DIBUJA TU MONSTRUO

(ejemplo)

Toma 1 carta de cada color y colócala en su espacio correspondiente.

En el espacio en blanco, dibuja tu monstruo.

Escribe el nombre del monstruo uniendo las sílabas de cada carta. Calcula y escribe en el círculo la puntuación que tiene.

FATOSICALA

DIBUJA TU MONSTRUO

Toma 1 carta de cada color y colócala en su espacio correspondiente.

En el espacio en blanco, dibuja tu monstruo.

Escribe el nombre del monstruo uniendo las sílabas de cada carta. Calcula y escribe en el círculo la puntuación que tiene.

CARTA AZUL

CARTA VERDE

CARTA ROJA

CARTA AMARILLA

CARTA ROSA

DIBUJA TU MONSTRUO

Toma 1 carta de cada color y colócala en su espacio correspondiente.

En el espacio en blanco, dibuja tu monstruo.

Escribe el nombre del monstruo uniendo las sílabas de cada carta. Calcula y escribe en el círculo la puntuación que tiene.

CARTA ROJA

CARTA VERDE

CARTA AZUL

CARTA ROSA

CARTA AMARILLA

ANEXO 2: ENCUENTRA TU MONSTRUO

4+

ENCUENTRA TU

MONSTRUO (ejemplo)

Toma la Guía de Monstruos. Tu docente te dirá el nombre de un monstruo tomando una sílaba de cada línea.

En cada espacio de cartas, dibuja esa parte, escribe la sílaba y el número.

En el espacio en blanco de abajo, dibuja tu monstruo, ponle nombre y calcula su puntuación total.

CARTA AZUL

1

•

CA

CARTA VERDE

4

□-□-□

GA

CARTA ROJA

1

SA

CARTA AMARILLA

2

CU

CARTA ROSA

2

DO

10

SAGACADOCU

CARTA ROJA



CARTA VERDE



CARTA AZUL



CARTA ROSA



CARTA AMARILLA



ENCUENTRA TU MONSTRUO

Toma la Guía de Monstruos. Tu docente te dirá el nombre de un monstruo tomando una sílaba de cada línea.

En cada espacio de cartas, dibuja esa parte, escribe la sílaba y el número.

En el espacio en blanco de abajo, dibuja tu monstruo, ponle nombre y calcula su puntuación total.







ENCUENTRA TU MONSTRUO

Toma la Guía de Monstruos. Tu docente te dirá el nombre de un monstruo tomando una sílaba de cada línea.



En cada espacio de cartas, dibuja esa parte, escribe la sílaba y el número.

En el espacio en blanco de abajo, dibuja tu monstruo, ponle nombre y calcula su puntuación total.





CARTA ROJA





CARTA VERDE





CARTA AZUL



CARTA ROSA



CARTA AMARILLA

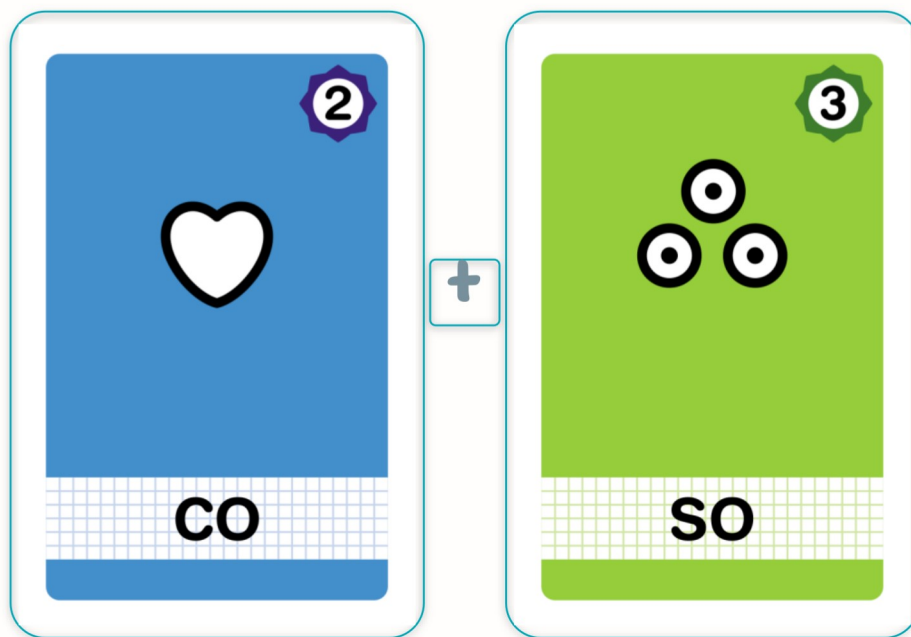


ANEXO 3: OPERACIONES CON MONSTRUOS

OPERACIONES CON MONSTRUOS

(ejemplo)

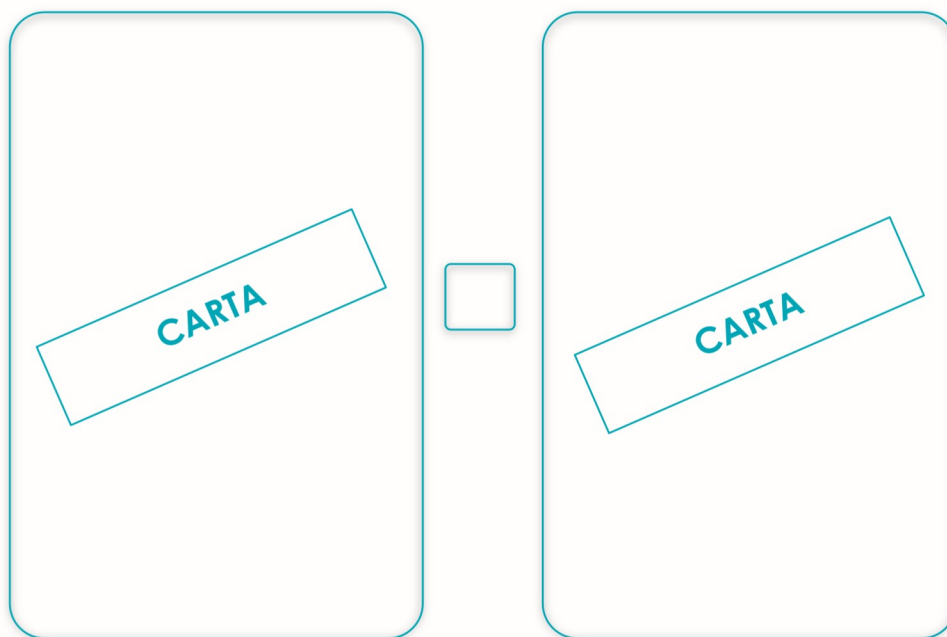
Toma dos cartas al azar y colócalas en los recuadros de abajo. Escribe el signo de operación que te indique tu docente. En base a los valores de cada carta, ¿cuál es el resultado de la operación?



$$\underline{2} \quad + \quad \underline{3} \quad = \quad \underline{5}$$

OPERACIONES CON MONSTRUOS

Toma dos cartas al azar y colócalas en los recuadros de abajo. Escribe el signo de operación que te indique tu docente. En base a los valores de cada carta, ¿cuál es el resultado de la operación?



_____ _____ = _____

OPERACIONES CON MONSTRUOS

(ejemplo)

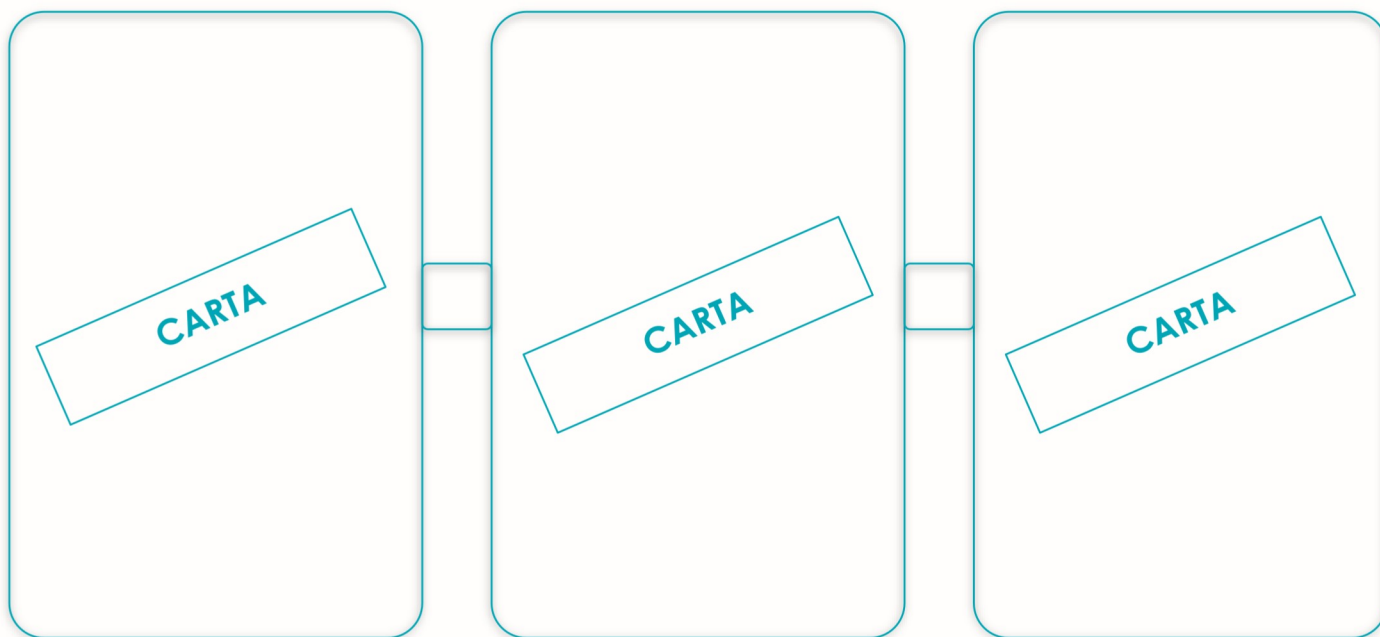
Toma tres cartas al azar y colócalas en los recuadros de abajo. Escribe los signos de operación que te indique tu docente. En base a los valores de cada carta, ¿cuál es el resultado de la operación?

Three monster cards are shown, each with a value in a small circle in the top right corner and a name at the bottom. The first card is pink, has a single eye, and the value 2; its name is DO. The second card is red, has a star, and the value 5; its name is TU. The third card is green, has two eyes, and the value 2; its name is MA. Plus signs are placed between the cards.

$$\begin{array}{ccccccc}
 2 & + & 5 & + & 2 & & \\
 \hline
 & & 9 & & & & \\
 = & & \hline
 & & & & & &
 \end{array}$$

OPERACIONES CON MONSTRUOS

Toma tres cartas al azar y colócalas en los recuadros de abajo. Escribe los signos de operación que te indique tu docente. En base a los valores de cada carta, ¿cuál es el resultado de la operación?



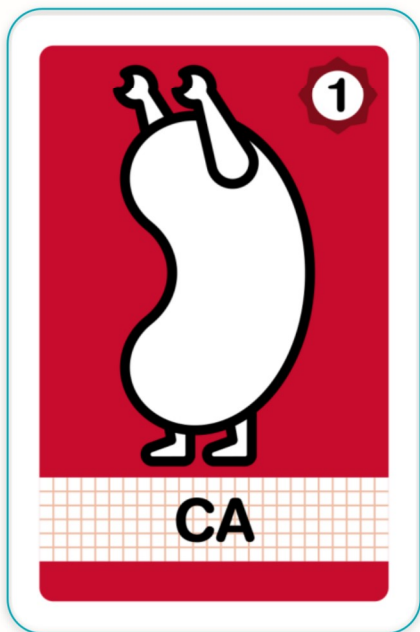
_____ _____ _____

= _____

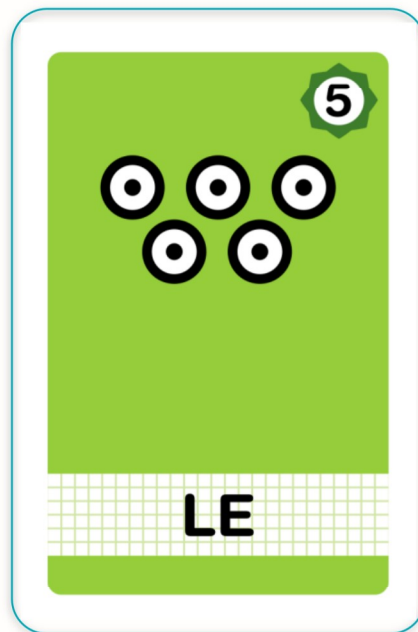
ANEXO 4: PALABRAS QUE EMPIECEN POR

PALABRAS QUE EMPIECEN POR (ejemplo)

Coloca una carta de monstruo al azar en cada uno de los espacios de abajo. Escribe en las líneas de abajo todas las palabras que se te ocurran que empiecen por la sílaba que aparezca en la carta.



Casa, camión, camiseta,
caliente, cara, caracol,
caseta, ...



Leche, león, levantar,
lechuga, lechuga, lechón,
leñador, ...

PALABRAS QUE EMPIECEN POR

Coloca una carta de monstruo al azar en cada uno de los espacios de abajo.
Escribe en las líneas de abajo todas las palabras que se te ocurran que
empiecen por la sílaba que aparezca en la carta.

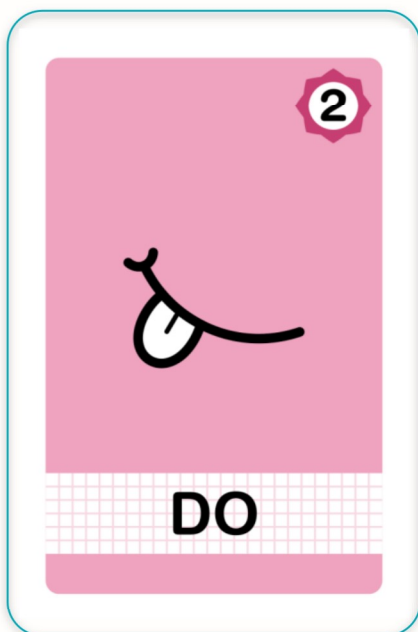


ANEXO 5: OBJETOS QUE EMPIECEN POR

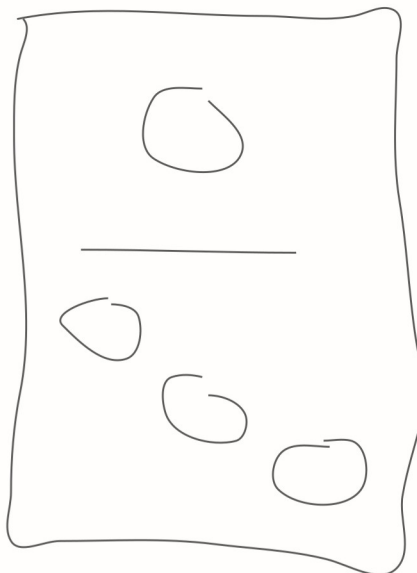
6+

OBJETOS QUE EMPIECEN POR (ejemplo)

Coloca una carta de monstruo al azar en el espacio de abajo. En el espacio de al lado, escribe una palabra que empiece por esa sílaba. En el cuadrado de abajo, dibuja la palabra que has escrito.



DOMINÓ



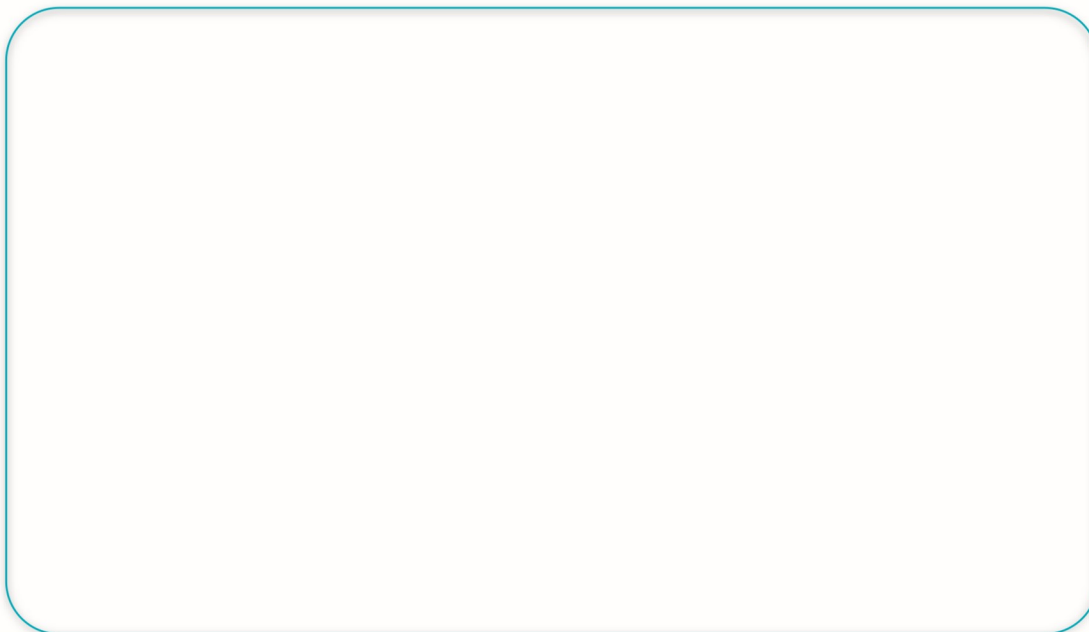
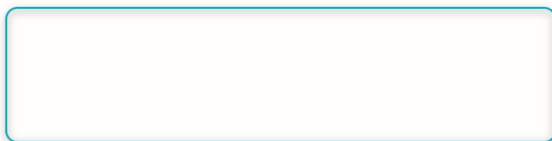
OBJETOS QUE EMPIECEN POR

Coloca una carta de monstruo al azar en el espacio de abajo. En el espacio de al lado, escribe una palabra que empiece por esa sílaba. En el cuadrado de abajo, dibuja la palabra que has escrito.

A horizontal rounded rectangular box with a teal border, intended for writing a word that starts with the selected syllable.A large rounded rectangular box with a teal border, intended for drawing a picture of the word written in the box above.

OBJETOS QUE EMPIECEN POR

Coloca una carta de monstruo al azar en el espacio de abajo. En el espacio de al lado, escribe una palabra que empiece por esa sílaba. En el cuadrado de abajo, dibuja la palabra que has escrito.



ANEXO 6: DESCRIBE TU MONSTRUO

DESCRIBE TU MONSTRUO (ejemplo)

Una vez que hayas terminado de dibujar tu monstruo en el ANEXO 1, utiliza esta página para describirlo.

Para ello, pon su nombre y su fuerza (el número total) en los recuadros correspondientes. A continuación, utiliza las líneas de debajo para describirlo. ¿Dónde vive?, ¿qué le gusta hacer?, ¿cuál es la última aventura que ha vivido?

FASUCOCACU

8

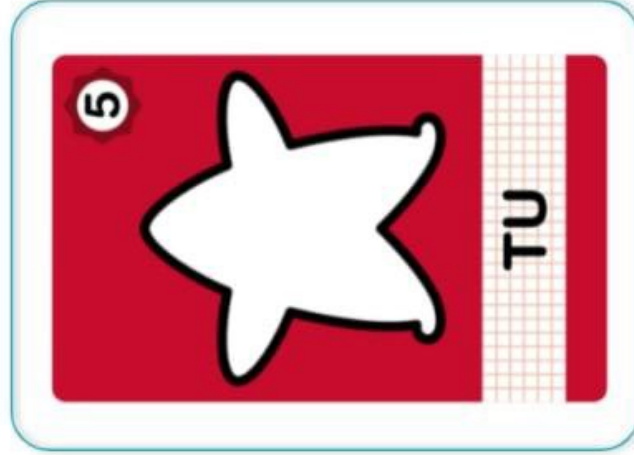
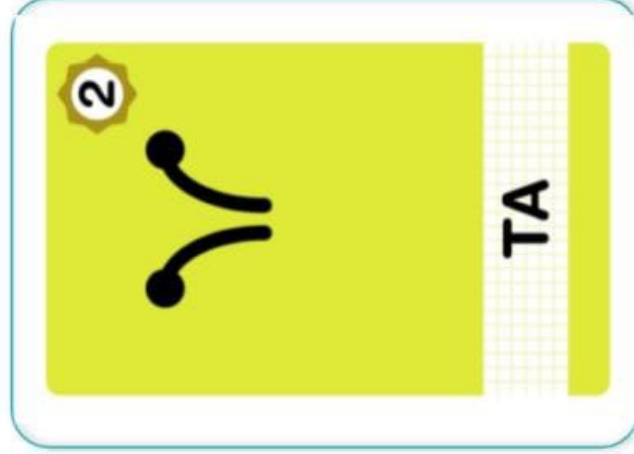
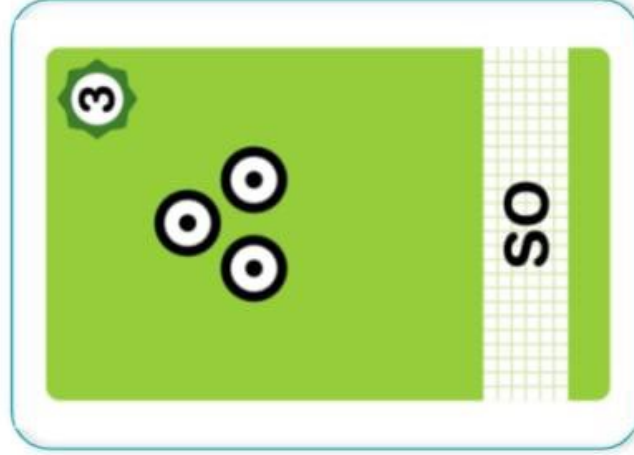
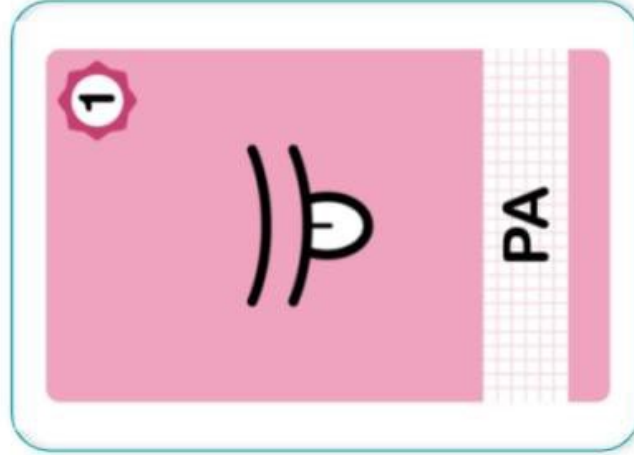
Este es Fasucocacu.

Vive en un país muy lejano, donde hay una montaña muy grande que domina todo el terreno. A los pies de la montaña, hay un bosque. Todo el mundo dice que en ese bosque siempre ocurren misteriosas aventuras y por eso, acuden otros monstruos de otros países.

ANEXO 7: ALFABETO MONSTRUOSO

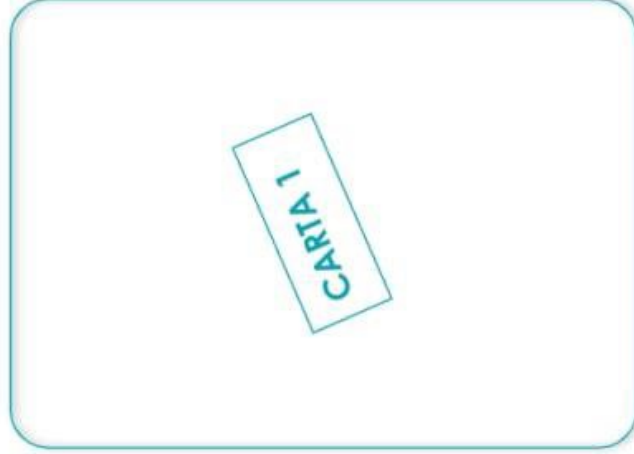
ALFABETO MONSTRUOSO (ejemplo)

Toma 4 cartas de monstruo al azar. Fijate muy bien en sus sílabas y colócalos en los espacios por orden alfabético.

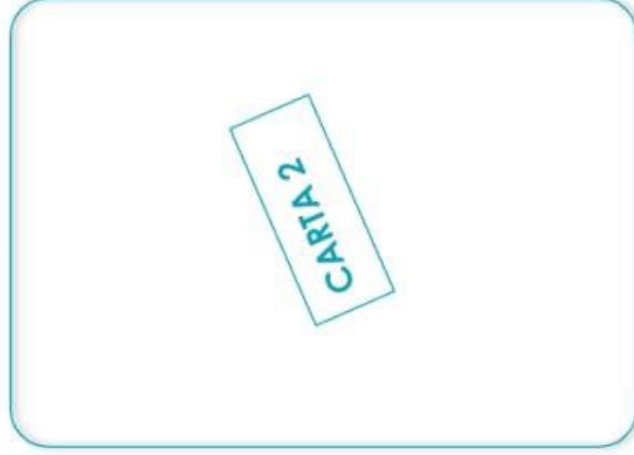


ALFABETO MONSTRUOSO

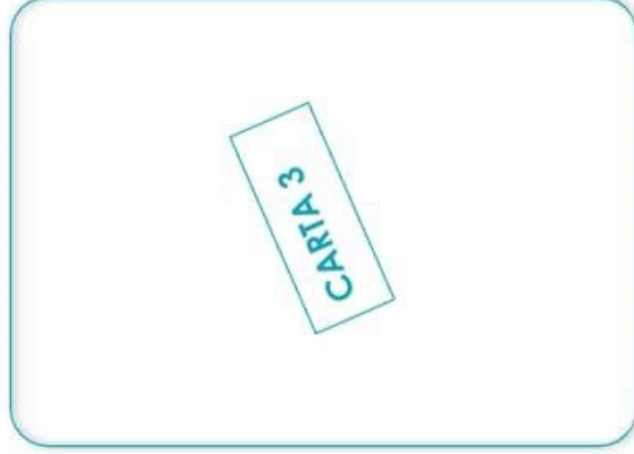
Toma 4 cartas de monstruo al azar. Fijate muy bien en sus sílabas y colócalos en los espacios por orden alfabético.



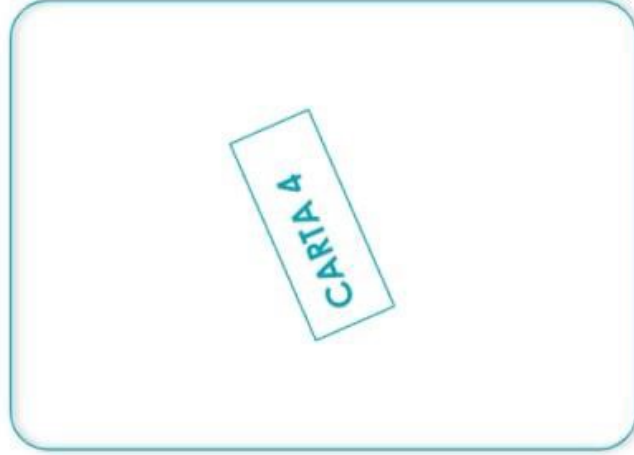
CARTA 1



CARTA 2



CARTA 3

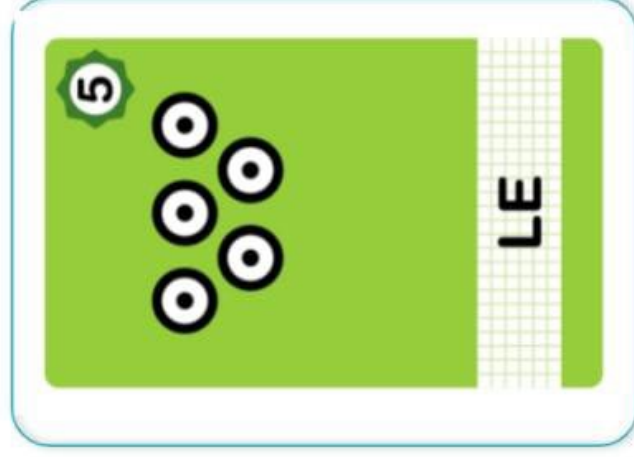
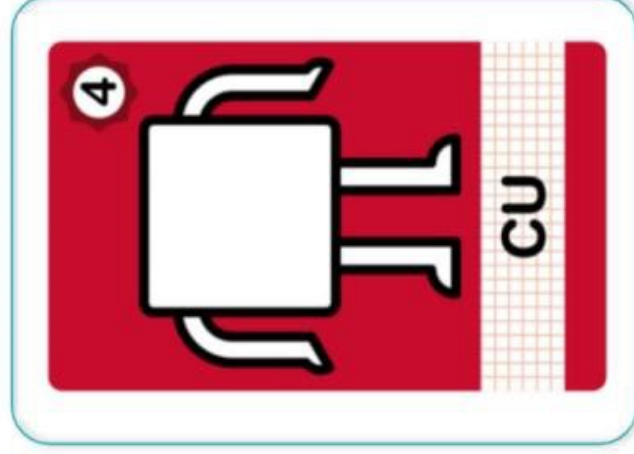
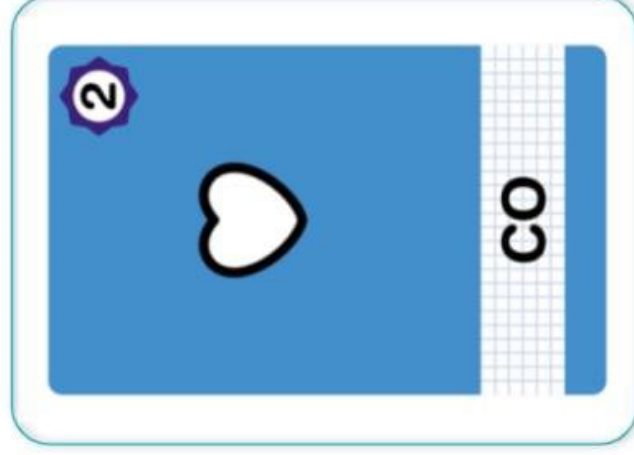
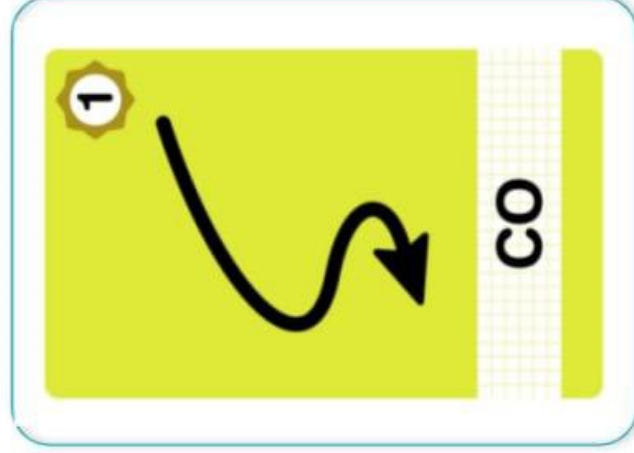


CARTA 4

ANEXO 8: ORDENA LOS NÚMEROS

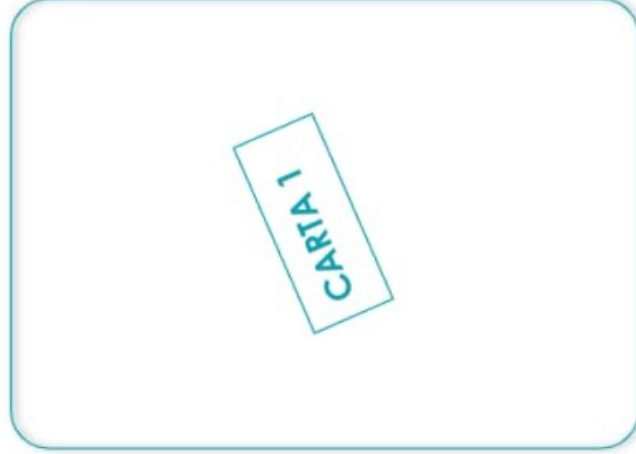
ORDENA DE MENOR A MAYOR (ejemplo)

Toma 4 cartas de monstruo al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden, de menor a mayor.

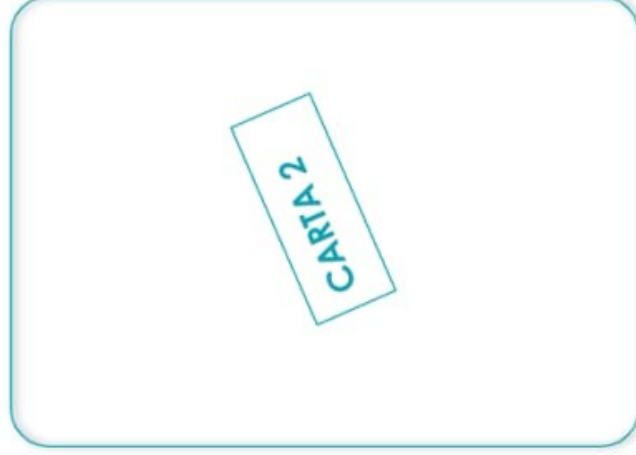


ORDENA DE MENOR A MAYOR


Toma 4 cartas de monstruo al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden orden de menor a mayor.



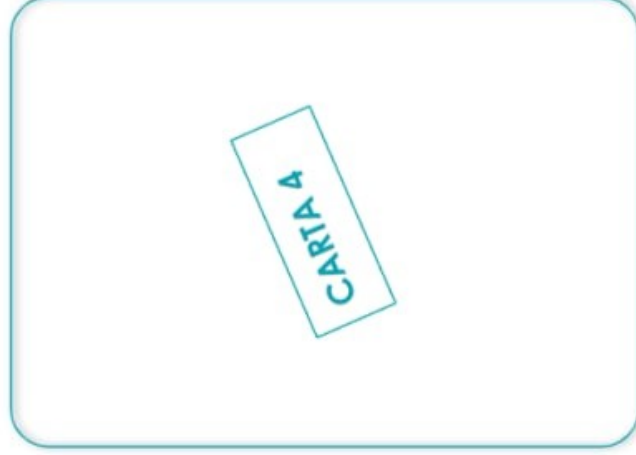
CARTA 1



CARTA 2



CARTA 3

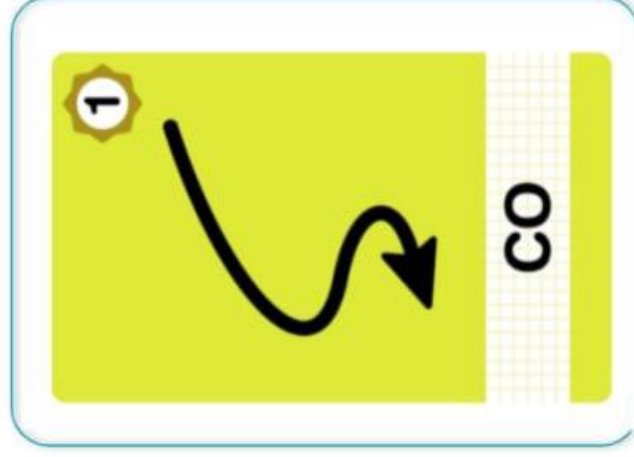
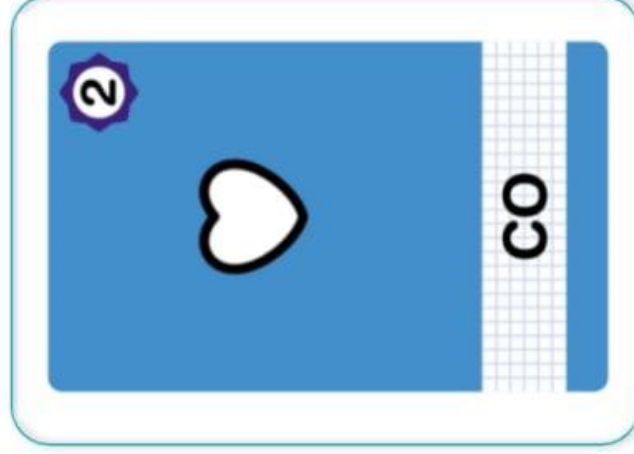
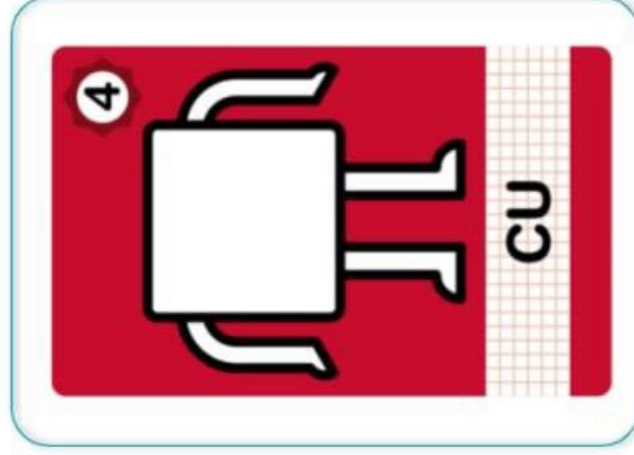
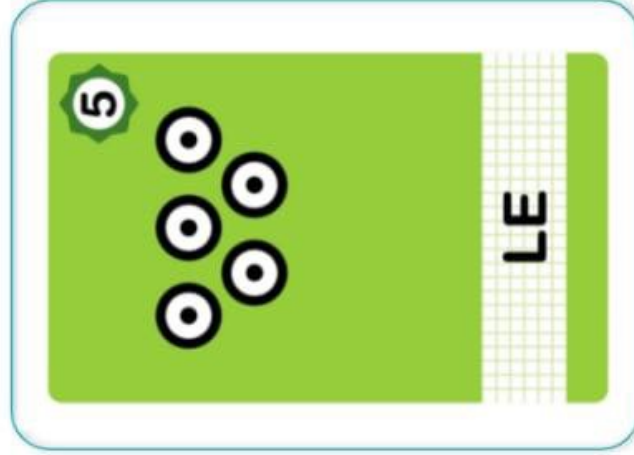


CARTA 4

5+

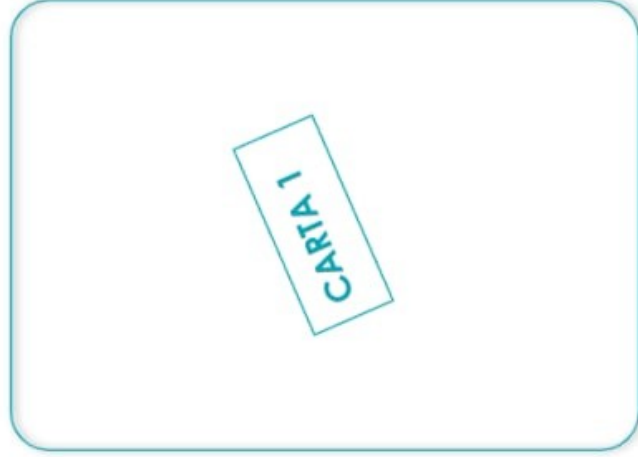
ORDENA DE MAYOR A MENOR (ejemplo)

Toma 4 cartas de monstruo al azar. Fijate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden, de mayor a menor.

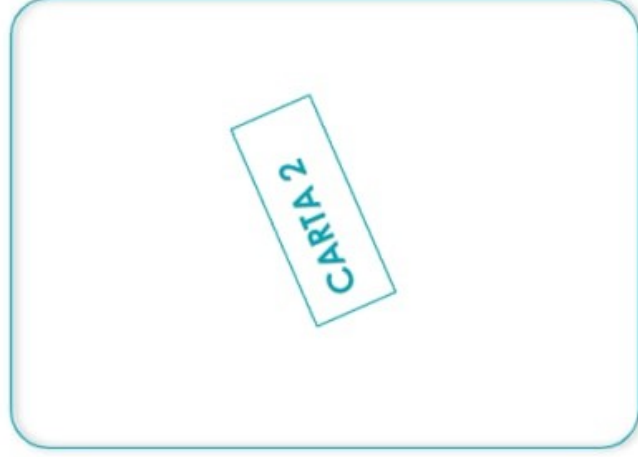


ORDENA DE MAYOR A MENOR

Toma 4 cartas de monstruo al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden orden de mayor a menor.



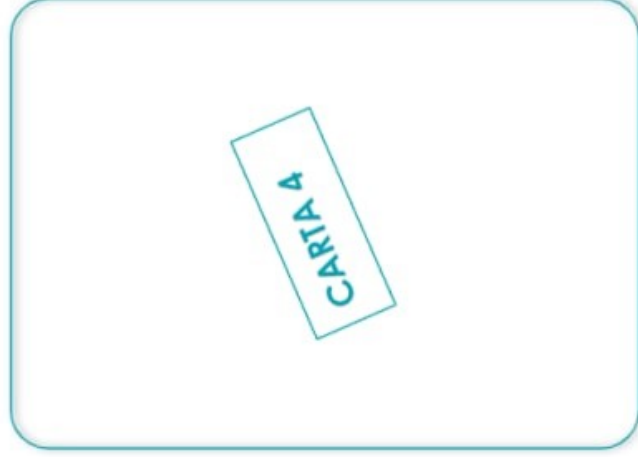
CARTA 1



CARTA 2



CARTA 3



CARTA 4