



Caperulista y el mentiroso lobo feroz.



APRENDER A APRENDER:

- 1.-Obtener la idea principal.
- 2.-Parafrasear ideas.
- 10.-Utilizar la recuperación, el entrelazado y el espaciado, para mejorar la memorabilidad de la información.

JUEGO de ORIGEN: sin juego de origen.

NARRATIVA (TEMÁTICA, AMBIENTACIÓN):

Todos están muy preocupados en casa. El médico ha llamado a la mamá de Caperulista para decirle que la abuelita está enferma y triste, pues al vivir lejos, se siente muy sola. No le ha recomendado ningún medicamento especial, porque sería perjudicial para su salud al mezclarse con los medicamentos que ya toma. Así que le ha recomendado comer tres veces a la semana una “fabada especial de bosque”. El médico le ha enumerado todos los ingredientes. La mamá de Caperulista los ha anotado en una hoja. Después, le ha dado la lista a Caperulista para que vaya a la tienda del pueblo a por ellos. Caperulista los ha buscado en todas las tiendas. No hay forma de encontrar el principal ingrediente: “Alubias salvajes”.

Dada por vencida, vuelve a casa cansada y desesperada para decírselo a su madre. Pensando en su desdicha, no se ha dado cuenta de que, en su camino, hay unos leñadores que están cortando un viejo árbol muerto. Despietada, tropieza con una de las ramas que están en el suelo, y cuando estaba cayendo, uno de los leñadores con increíbles reflejos, la ha podido coger antes de que se golpeará con el suelo. – ¡Deberías mirar por dónde vas! – Le recrimina el leñador.

Caperulista, cansada, triste y desesperada empieza a llorar como una Magdalena al escuchar el reproche: –No te lo tomes así, muchacha– le intenta

tranquilizar al leñador, secando sus lágrimas con su pañuelo. Caperulista intenta coger aire y después de tranquilizarse un poco, le cuenta el problema que tiene al leñador: no puede encontrar las alubias salvajes para su abuelita que está enferma y las necesita para curarse.

El leñador sabe del gran valor nutricional de las alubias salvajes: tienen hierro, potasio, magnesio, selenio, cinc, fitoesteroles y más. Los leñadores, las utilizan cuando en el frío invierno caen enfermos y se recuperan increíblemente rápido. Cuando Caperulista parece más tranquila, el leñador le avanza una buena noticia:

-en el viejo y olvidado camino de los cazadores, es fácil encontrar la planta de la que extraen tan prodigiosas alubias-

Caperulista vuelve a llorar: -¡No conozco ese camino!- le contesta. Es un camino que seguían los cazadores más experimentados para acortar distancias y conseguir esta preciada planta: empieza por el laberinto de la locura, desviándose después por el puente de los valientes y cruzándolo, sólo queda atravesar la olvidada mina de la oscuridad, para terminar el camino.

Es un camino complicado... y evitando darle detalles a Caperulista, el leñador piensa para sí: El Laberinto de la Locura es una zona repleta de cruces de caminos que llevan a senderos cerrados, caminos que te devuelven al mismo cruce o incomprensiblemente, te llevan muy lejos de tu destino. No es posible desentramar sus rebuscadas formas, así que pocos son los que lo han podido atravesar. El Puente de los Valientes, es un simple tronco que une dos tierras separadas por un barranco infinito. Se llama "de los valientes", porque suele estar mojado, es muy resbaladizo y si no se tiene cuidado al desplazarse sobre él, es fácil que empiece a girar y rodar sobre sí mismo, llevando a los poco habilidosos, a precipitarse por el barranco. La Mina Olvidada, está muy bien escondida, bajo tierra. Húmeda y sombría, con escaso aire y una oscuridad que se traga extrañamente cualquier luz, reduciendo mínimamente su alcance y... por si fuera poco, como nadie se atreve a utilizarla, está, como los otros pasos, lleno de lobos, pues allí se sienten protegidos y tienen la ventaja de la oscuridad.

Volviendo a la conversación con Caperulista, la alienta:

-No te preocupes- le dice el leñador, -yo lo conozco bastante bien, aunque ya hace años que no lo transito. No tendré ningún problema en acompañarte.

Sabe que se encontrará con muchos lobos, pero muchos de ellos son amigables y se les reconoce porque siempre dicen la verdad y otros muchos, aunque guardan malas intenciones y peores colmillos... un hacha bien afilada los

ahuyentará. A estos se les reconoce porque mienten continuamente. Lo difícil va a ser descubrir si lo que dicen estos lobos es mentira o verdad, por eso necesitan vuestra ayuda para desenmascararlos.

Así, que vuestra ayuda consistirá en descubrir su identidad. Caperulista se llevará a los lobos amigables para que le ayuden a buscar la casa de la abuelita y el leñador se encargará de ahuyentar a los lobos mentirosos utilizando su hacha, ¿Podremos conseguirlo?

COMPONENTES:

Habichuelas o alubias.

Ficha de juego o registro de aciertos pg. 72 (ficha) y pg. 73 (descripción).

Libro de la verdad pg. 74 (con guía) y 75 (sin guía).

Cartas Caperulista y Leñador pg. 76 (62,5x87,5mm).

Cartas de Lobo pg. 77 (62,5x87,5mm).

Cartas Fabada pg. 78 (62,5x87,5mm).

Cartas Ensalada pg. 79 (62,5x87,5mm).

Cartas batido pg. 80 (62,5x87,5mm).

Ficha de lobos perdidos "wanted" pg. 81.

Tablero de juego págs. 82 y 83.

Reliquia Botiquín pg. 84 (40,9x62,9mm).

INSTRUCCIONES:

Podemos distinguir en este juego, dos fases: la fase de preparación y la fase de juego.

Fase de preparación.

Esta fase la puede realizar totalmente el docente o decidir que participen en cierto grado los alumnos.

En el caso de asumir el docente esta parte, a partir de las ideas más importantes del tema tratadas en clase elaborará un listado de verdades y mentiras. Estos enunciados (verdaderos o falsos) se escribirán en las cartas de los lobos (pg. 77), bien a mano, o bien utilizando un editor que permita crear cuadros de texto sobre imágenes (puede, para ello, utilizar el material que puede encontrar y descargar de la web).

Si decide que los alumnos sean protagonistas en esta fase, el docente deberá determinar cuántas ideas deben elaborar los grupos. Los alumnos del

grupo, atendiendo a sus apuntes, escriben un número determinado de verdades y falsedades referidas a las ideas más importantes del tema/unidad, en papel, hasta cubrir el número indicado por el profesor. Estos enunciados se expondrán en el grupo para evitar repeticiones, equiparar el tipo de respuesta (que haya número similar de enunciados verdaderos y falsos), muestrear correctamente las ideas principales (para que las más importantes estén presentes) y dejar de lado las menos interesantes. Así, en grupo, se seleccionará el número de ideas, atendiendo a los criterios que el profesor establezca en cantidad y calidad. Colaboren o no los alumnos con las ideas, el listado de las ideas se escribirán en el “libro de la verdad” (pg. 74 o 75) donde se enumerarán y se mostrará su identidad (verdad/mentira). Las ideas seleccionadas se pueden escribir de forma legible y clara directamente sobre las cartas del lobo. En las celdas que aparecen en la parte inferior izquierda, se anotará el tema (en la parte superior); y el número de pregunta, en la celda inferior.

Puede realizarse este procedimiento editando las cartas mediante un programa de edición. Las cartas de los lobos podrán encontrarse en la web.



Una vez se tengan las cartas elaboradas, podemos pasar a la fase de juego.

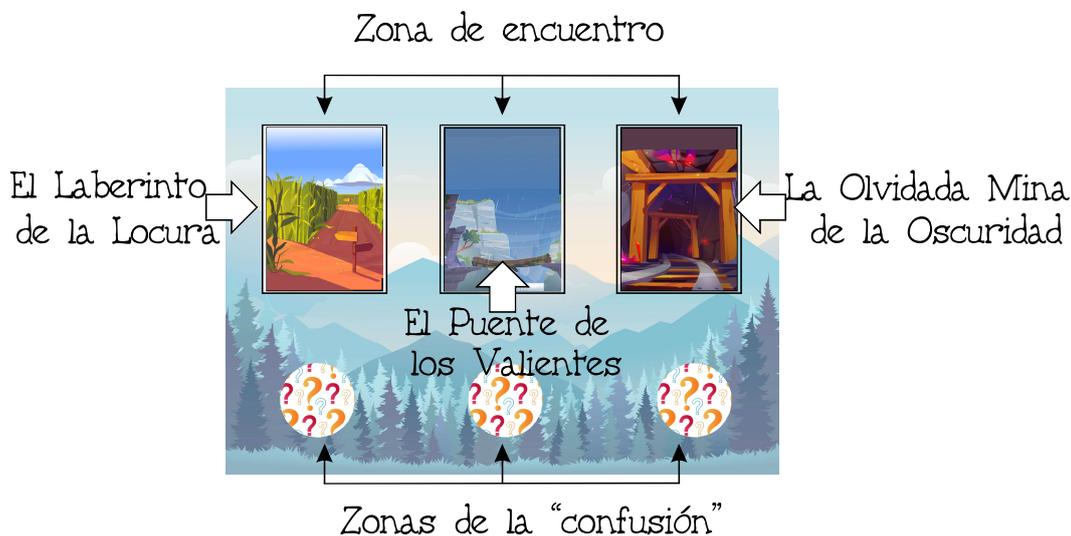
Fase de juego.

Uno de los miembros, al que llamaremos: “El Sabio”; custodiará el “Libro de la verdad” (pg. 74/75); las alubias para la abuela (que deberán ser en cada grupo, al menos el número de cartas en juego multiplicado por el número de jugadores del grupo); el registro de aciertos o ficha de juego (pg. 72) y el cartel de “Lobos perdidos” (pg. 81).

El sabio será el encargado de dirigir el juego. Se invitará a los miembros de otro grupo a jugar la partida.

Todos, a excepción del sabio, van a jugar con las cartas elaboradas por otro grupo.

Se distribuirán, boca abajo, las cartas de los lobos entre los tres puntos del camino donde, según la historia contada, encontraremos una manada de lobos (zona de encuentro), creando así tres montones (tres zonas de encuentro): El laberinto de la locura, el puente de los valientes y la olvidada mina de la oscuridad.



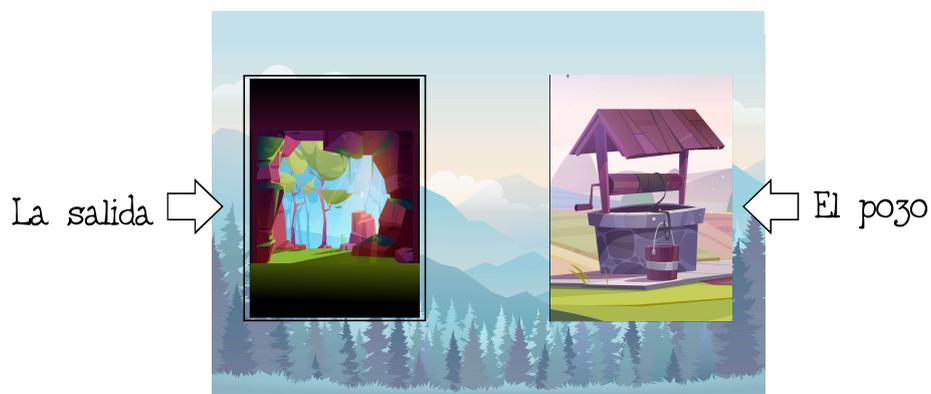
Se repartirá, a cada jugador, una carta de Caperulista y otra de Leñador. Los jugadores mantendrán estas cartas boca abajo, protegiendo así su identidad. Descubrir las o dejarlas ver a alguno de los compañeros, será penalizado por el sabio, que dejará la carta del lobo que está en juego automáticamente en la zona de la "confusión" que hay debajo de la zona de encuentro en la que se esté jugando. El sabio voltea la primera carta del lobo. El lobo expresa una idea. Los alumnos la leen internamente. El sabio, antes de leerla en voz alta, dejará tiempo para que los alumnos puedan leerlas en silencio. Cada jugador, sin consultar y según sus conocimientos, decidirá si lo que expresa el lobo es verdadero o falso. Una vez decidido, colocará enfrente de él y boca abajo la carta de Caperulista (si cree que lo que dice el lobo es verdadero), o la carta del leñador (si por el contrario cree que es falso). Cuando todos hayan presentado sus cartas, el sabio dirá: "Descartemos para ver la verdad"; y cada uno pondrá la carta que ha presentado boca arriba. El sabio, leerá otra vez lo expresado por el lobo y dirá: "lobo amistoso" si es verdad lo que dice, dando a cada jugador que apostó por la carta de Caperulista, una alubia. Si el sabio anuncia que estamos ante un "lobo mentiroso", se llevarán la alubia los que decidieron presentar la carta del leñador.

El sabio podrá servirse del "libro de las verdades" (pg. 74/75) para asegurarse de la respuesta. Si algún jugador cree que el sabio se ha equivocado, puede impugnar la respuesta diciendo: "El que tiene boca se equivoca" y entonces

el sabio, buscará la respuesta en el libro de la verdad, mostrando si está o no en lo cierto. Si el que impugna se equivoca, pierde un punto, que se anotará al final del conteo en la ficha de ese alumno.

Si la queja (impugnación) se resuelve a favor del jugador que impugna, el jugador gana dos puntos y el grupo del sabio perderá un punto por “olvido”, en su puntuación final. Si hay alguien del grupo que no ha acertado la condición del lobo, la carta pasa inmediatamente boca abajo, a la zona de “confusión” que se encuentra en el tablero, debajo del montón de cartas y se identifica por estar representada con un círculo repleto de interrogantes en su interior.

Si todos han acertado la naturaleza “amistosa” del lobo, la carta del lobo irá a parar a la salida, pues ayudará a Caperulista y al leñador a llegar a casa de la abuelita por este desconocido camino. Si todos han acertado que era un lobo “mentiroso”; descubiertas sus malas intenciones, el leñador levantará el hacha y mostrando el brillo de su afilada arma, obligará al lobo a huir por el único sitio por el que puede escapar, que es el pozo. Así que esta carta irá a parar al cuadrante del tablero representado por un pozo que se encuentra en la parte derecha de la segunda pieza del tablero (ver la siguiente ilustración).



Cuando se terminan las cartas de lobos en la primera zona de encuentro, pasaremos al Puesto de los valientes, que es la segunda zona de encuentro y realizaremos el mismo proceso con las cartas que se dejaron allí, volviendo a hacer lo mismo con las cartas de la última zona de encuentro (La Olvidada Mina de la oscuridad).

Una vez jugadas todas las cartas de lobos de las tres zonas, el Sabio contará las cartas que se encuentran sin identificar, que son aquellas que no se han acertado y se encuentran en las tres zonas de “confusión”; completará la ficha de puntaje y se decidirá la siguiente fase según “las leyes de avance”. Las

leyes de avance, determinan si el juego finaliza, se vuelve a empezar, o se pasa a la segunda parte: El rescate.

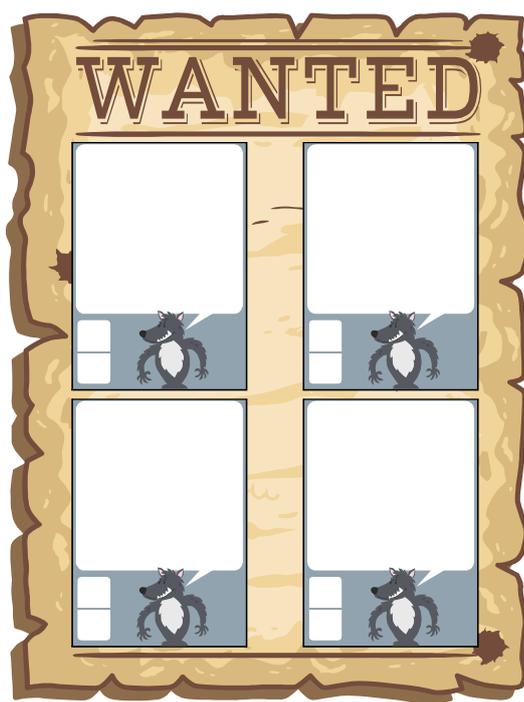
El docente deberá determinar qué porcentaje de acierto permite terminar la partida o seguir a una segunda vuelta para recuperar las cartas que se han quedado en la zona de confusión (Rescate). Así, si el porcentaje es elevado, el docente puede determinar, que aunque quede algún lobo en la zona de la “confusión”, la ejecución ha sido altamente efectiva y por lo tanto, el grupo consigue llegar a casa de la abuela con la ayuda de los lobos amigables, hacer una buena fabada y sanar y alegrar a la enferma y triste abuela. Así, aquellos alumnos que han cometido 0, 1, 2 errores (como se determine) conseguirán la carta de la fabada, valorada en 20 puntos (o los que se quieran). Si la ejecución ha sido un desastre, el docente puede tomar la decisión de terminar la partida, volviendo a repartir las cartas, devolviendo las alubias conseguidas y reiniciar la partida desde cero. Teniendo claro cuándo se termina el juego (por tener resultados excelentes o volver a iniciarlo por resultados nefastos), nos queda una tercera opción de avance: Segunda vuelta, o fase de Rescate; donde se juega para conseguir las cartas de ensalada y batido.

La segunda vuelta se realizará generalmente siempre y sería lo recomendable cuando los alumnos se hayan equivocado con algunos lobos. Es una fase de rescate, en la que se volverá a jugar con aquellas cartas de lobos que se han quedado en la zona de la “confusión” porque llevaron a error a algunos de los alumnos del grupo. Cuando se tiene que realizar el rescate, en esta fase, nos olvidaremos de las alubias que teníamos, puesto que ya han sido registradas, y se devolverán al Sabio. El Sabio contará y anotará en la hoja de partida, en la rejilla de “lobos para rescatar” que se encuentra debajo de una línea horizontal discontinua, la cantidad de lobos que hay en la zona de confusión. El rescate se inicia con las cartas de la zona de la confusión que se encuentran debajo del laberinto de la locura. Se descarta la carta que está arriba del montón y se vuelve, como antes, a apostar sobre si es verdad o mentira lo que dice el lobo. Si se acierta, se vuelve a ganar una alubia y si hay alguien que no consigue acertarla, entonces se pierde y se coloca la carta boca arriba en la zona de encuentro, que en este caso, es el laberinto de la locura. Cuando se terminan las cartas de esta zona, se sigue el mismo procedimiento en las dos siguientes zonas de encuentro. Al terminar, se cuenta el total de alubias y errores y según determine el docente, estos serán o no, suficientes para conseguir una ensalada, un batido o nada. Puede así utilizarse el criterio de que 1 o 2 errores en esta

segunda vuelta te permitirá conseguir una ensalada (10 puntos) y 3 errores, un batido (5 puntos), pero el porcentaje de aciertos para conseguir estas cartas las determinará el docente a partir de las circunstancias del juego (dificultad, interés, esfuerzo, etc).

Para entender mejor la ficha de respuestas, se puede acudir a la explicación de la página 73.

En el caso de que hayan quedado lobos perdidos, con la intención de que otros que pudieran pasar por allí tengan más fácil el camino, deberán completar el cuadro de "Búsqueda" (wanted) y cada alumno deberá escribir, a mano, la expresión del lobo que le confundió dos veces y anotar en la barriga del lobo una "V" de verdadero o "F" de falso. Si fueron dos los alumnos que se confundieron, cada uno deberá escribirlo igualmente. Será una forma de focalizar la atención sobre aquel contenido del tema que se resiste a ser aprendido. Escribirán su nombre en esta ficha, para que el docente se fije en qué alumno tiene más dificultades y en qué contenidos.



Aquellos alumnos que consigan más de "X" puntos, podrán tener acceso a la reliquia del botiquín, con el poder que esta otorga.



Sabio:

Grupo Sabio:

Grupo Invitado:

Fecha:

Asignatura:

Unidad:

Lobos totales:

Resuelto

Resuelto

Volver a

1ª fase:

2ª fase:

empezar con...

Alumno:

TOTAL

Alubias

Errores

(Lobos-alubias)

lobos para rescatar

Alubias

Errores

(Lobos rescate-alubias)

Fabada

Ensalada

Batido

Lobos no
identificados

TOTAL

FICHA DE ACIERTOS/ FICHA DE JUEGO.

Aquí se anotarán las alubias y errores cometidos por cada alumno en cada una de las vueltas

Sabio:		Grupo Invitado:		Fecha:	Grupo Sabio:		Unidad:
Lobos totales:		Resuelto 1ª fase:	Resuelto 2ª fase:	Volver a empezar con...			
Primera vuelta	Alumno:	Alumno 3			TOTAL		
	Alubias						
	Errores (Lobos-alubias)						
Segunda vuelta	lobos para rescatar				TOTAL		
	Alubias						
	Errores (Lobos rescate-alubias)						
	Fabada		Ensalada		Batido		Lobos no identificados

Cuántos alumnos han conseguido fabada, ensalada, batido y cuántos lobos no se han identificado en el grupo al terminar la partida

Sabio: el nombre del que hará estas funciones.

Grupo Sabio: el grupo que ha preparado las cartas, el grupo del sabio.

Grupo Invitado: el grupo que se enfrentará al Sabio con las cartas elaboradas por el grupo del Sabio.

Lobos totales: las cartas de lobo con las que se va a jugar.

Resuelto 1ª fase: número de aciertos necesarios que determinará que el grupo ha resuelto el juego. Lo determina el docente.

Resuelto 2ª fase: número de aciertos necesarios que determinará que el grupo ha resuelto el juego en esta segunda vuelta.

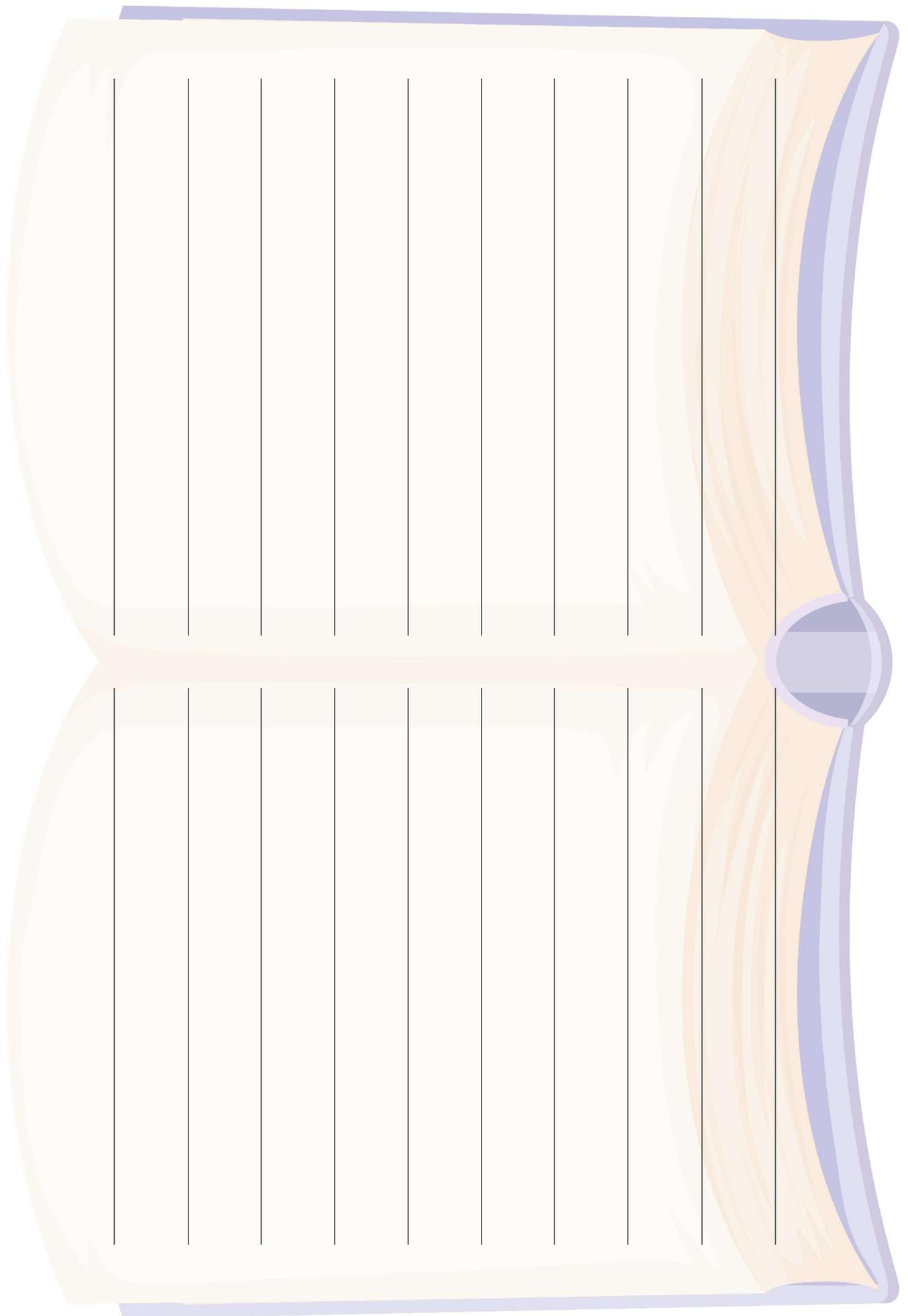
Volver a empezar con... :cuántos errores determinarán que hay que volver a empezar el juego desde cero, porque no se han entendido las normas o los errores manifiestan que no se entiende el contenido.

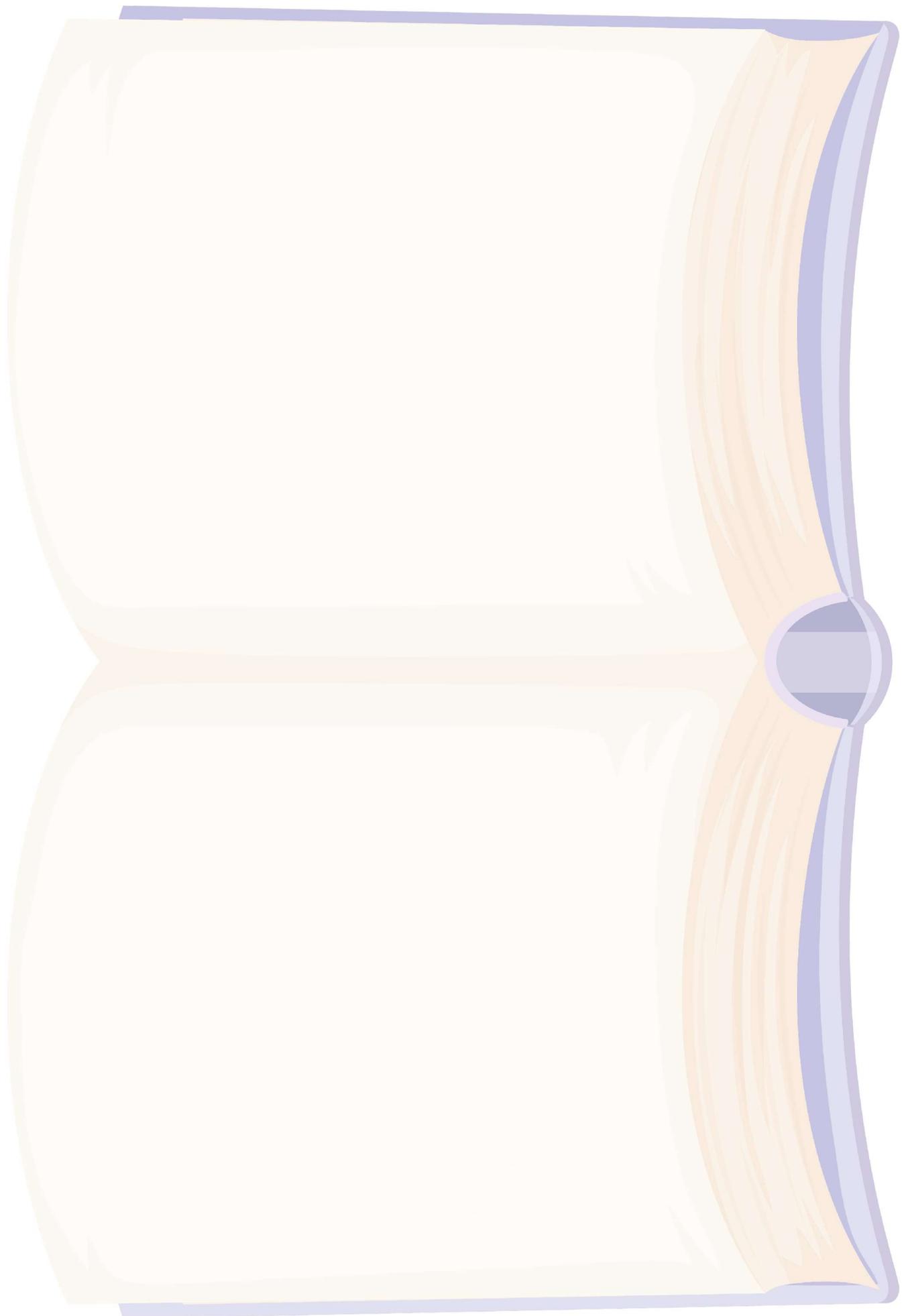
Alubias: aciertos conseguidos.

Errores: (Lobos - alubias) obtenidos por cada jugador.

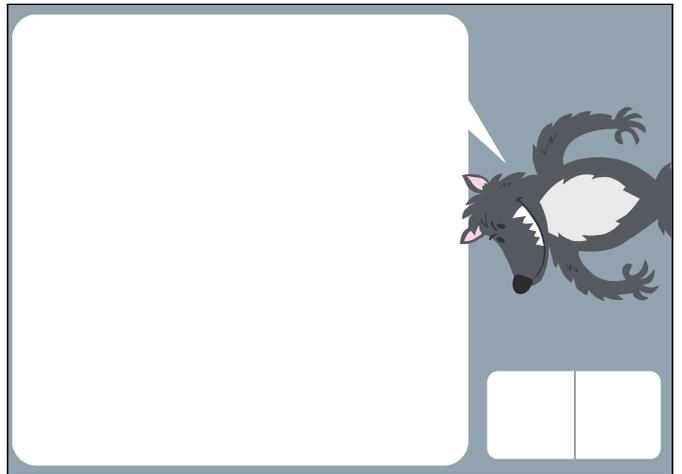
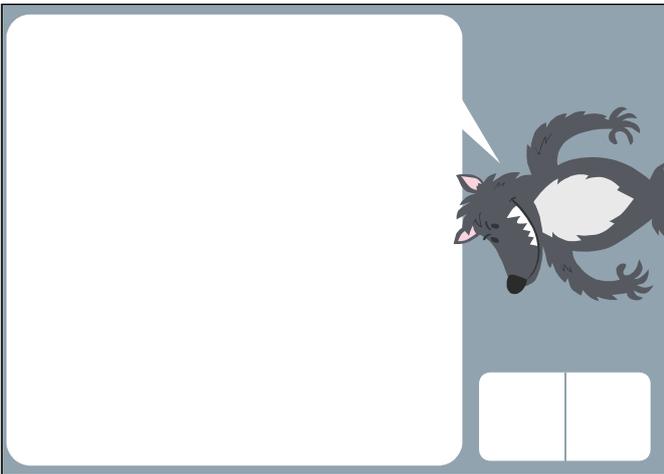
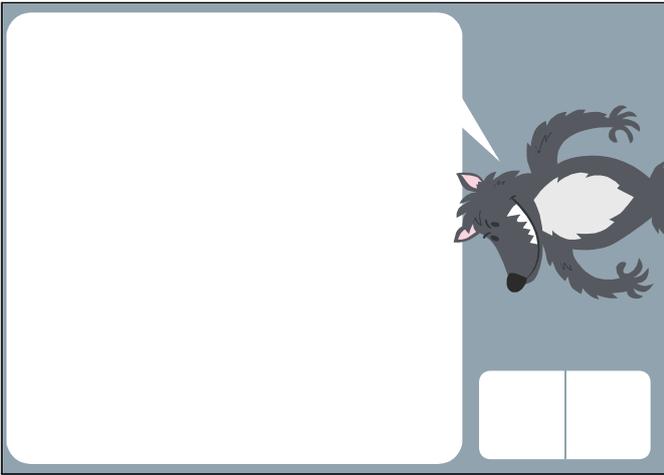
Lobos para rescatar: los lobos que hay en la zona de confusión al inicio de la segunda vuelta.

Errores en segunda vuelta: errores cometidos en esta vuelta, se obtienen restando los lobos para rescatar menos las alubias.











Ensalada

de judías



Ensalada

de judías



Ensalada

de judías



Ensalada

de judías



Ensalada

de judías



Ensalada

de judías



Ensalada

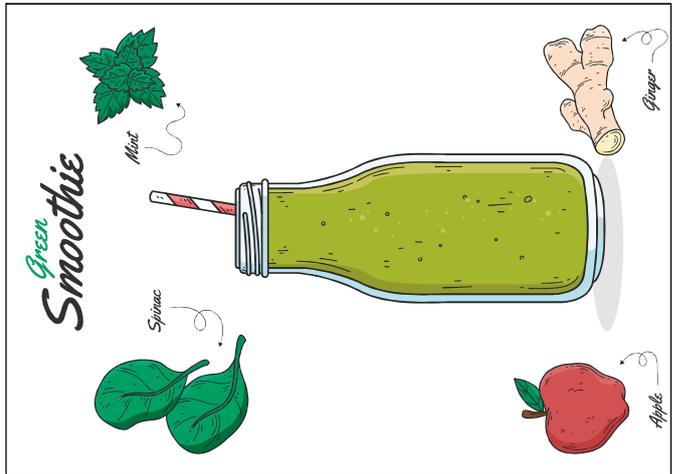
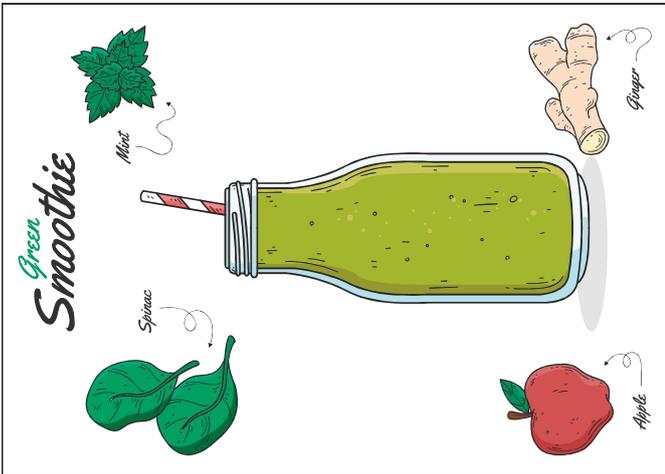
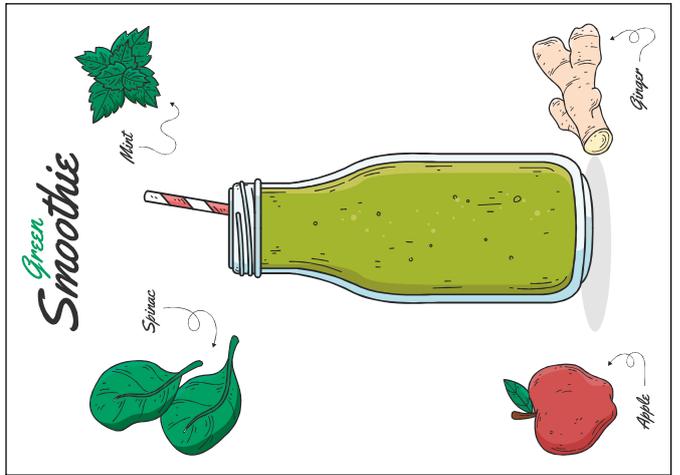
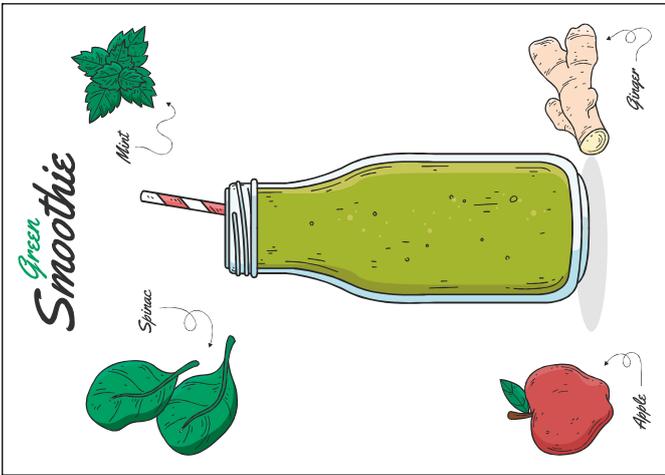
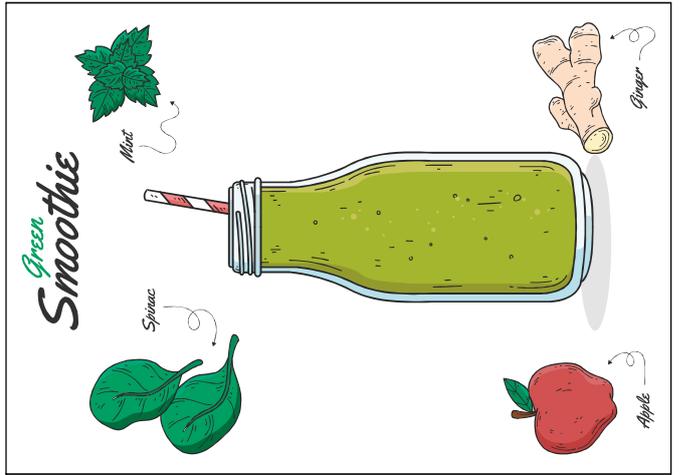
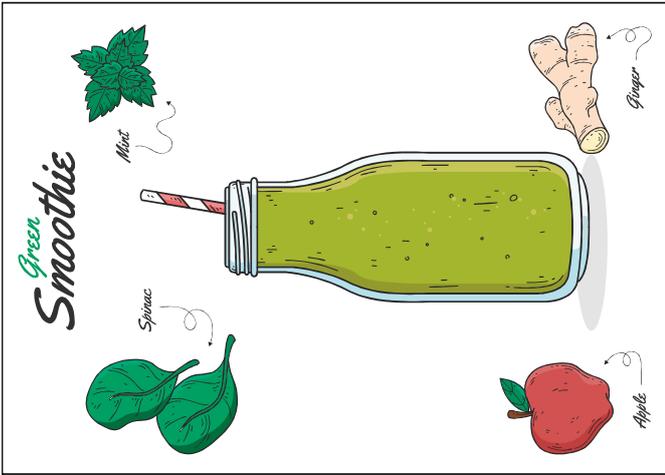
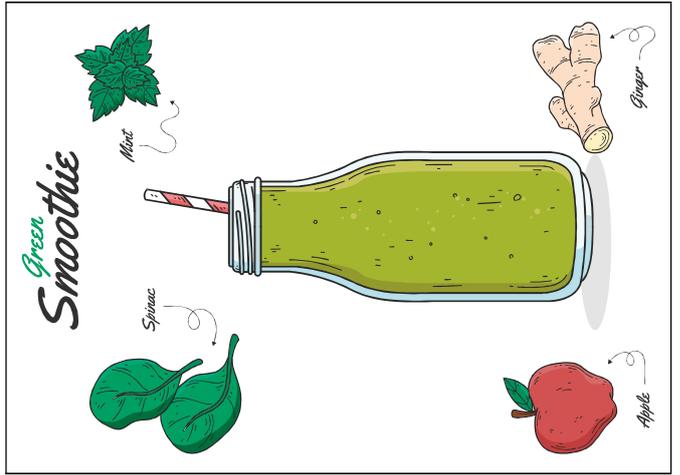
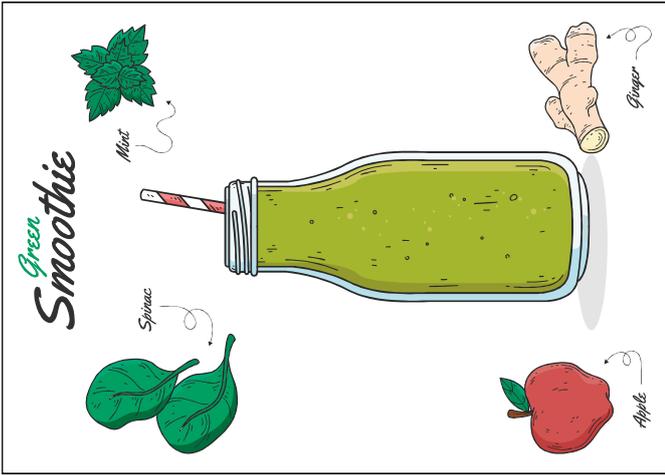
de judías



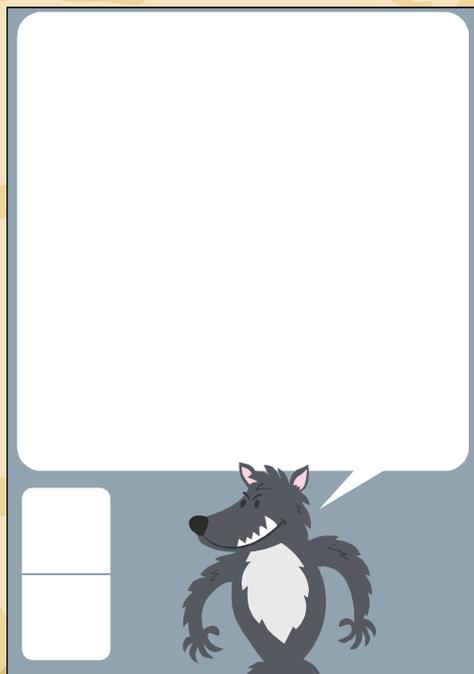
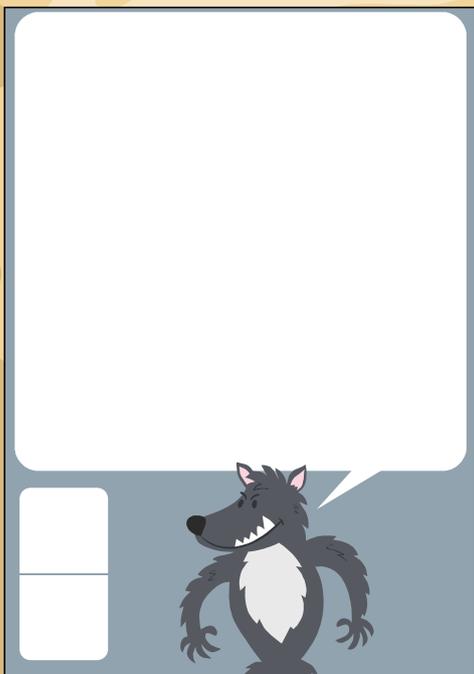
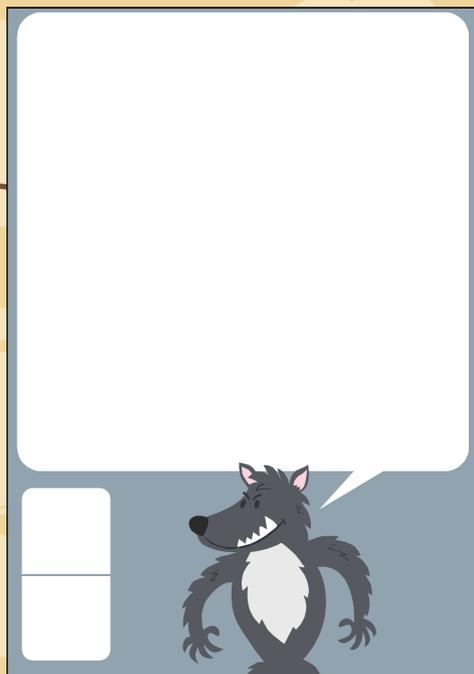
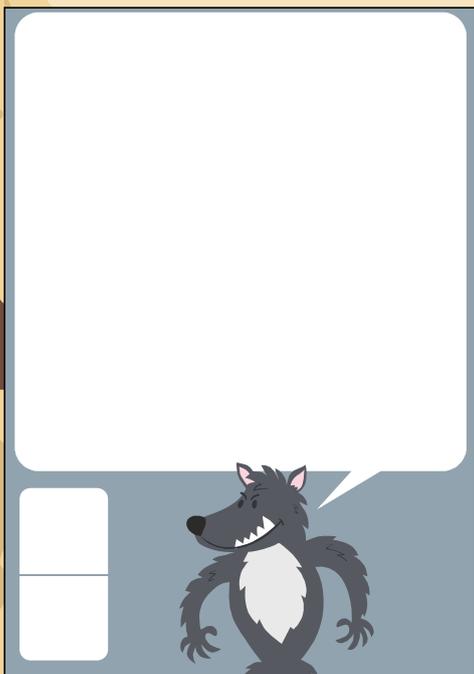
Ensalada

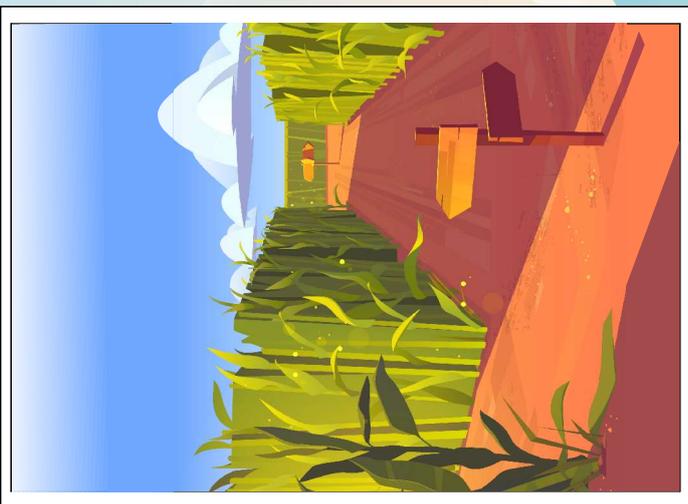
de judías

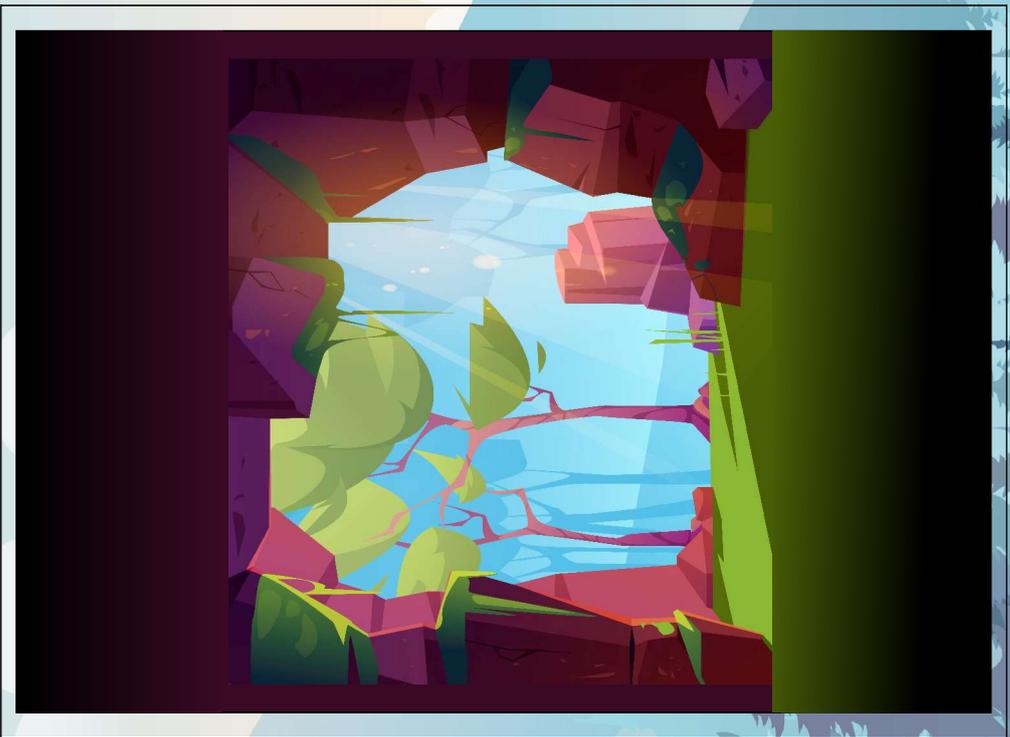
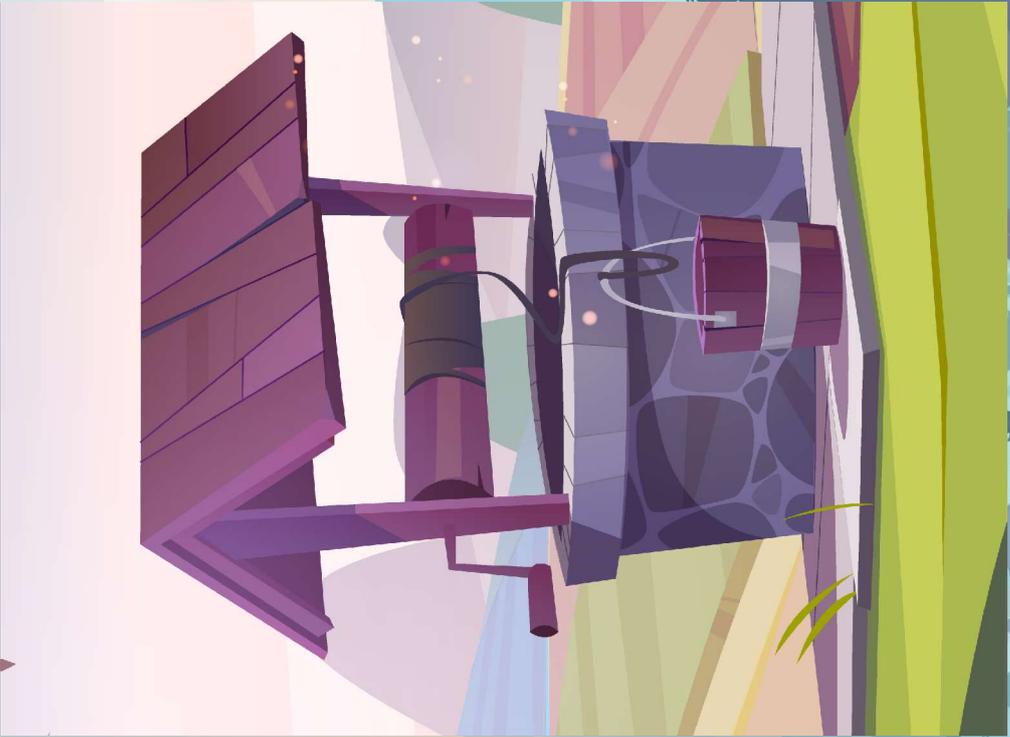


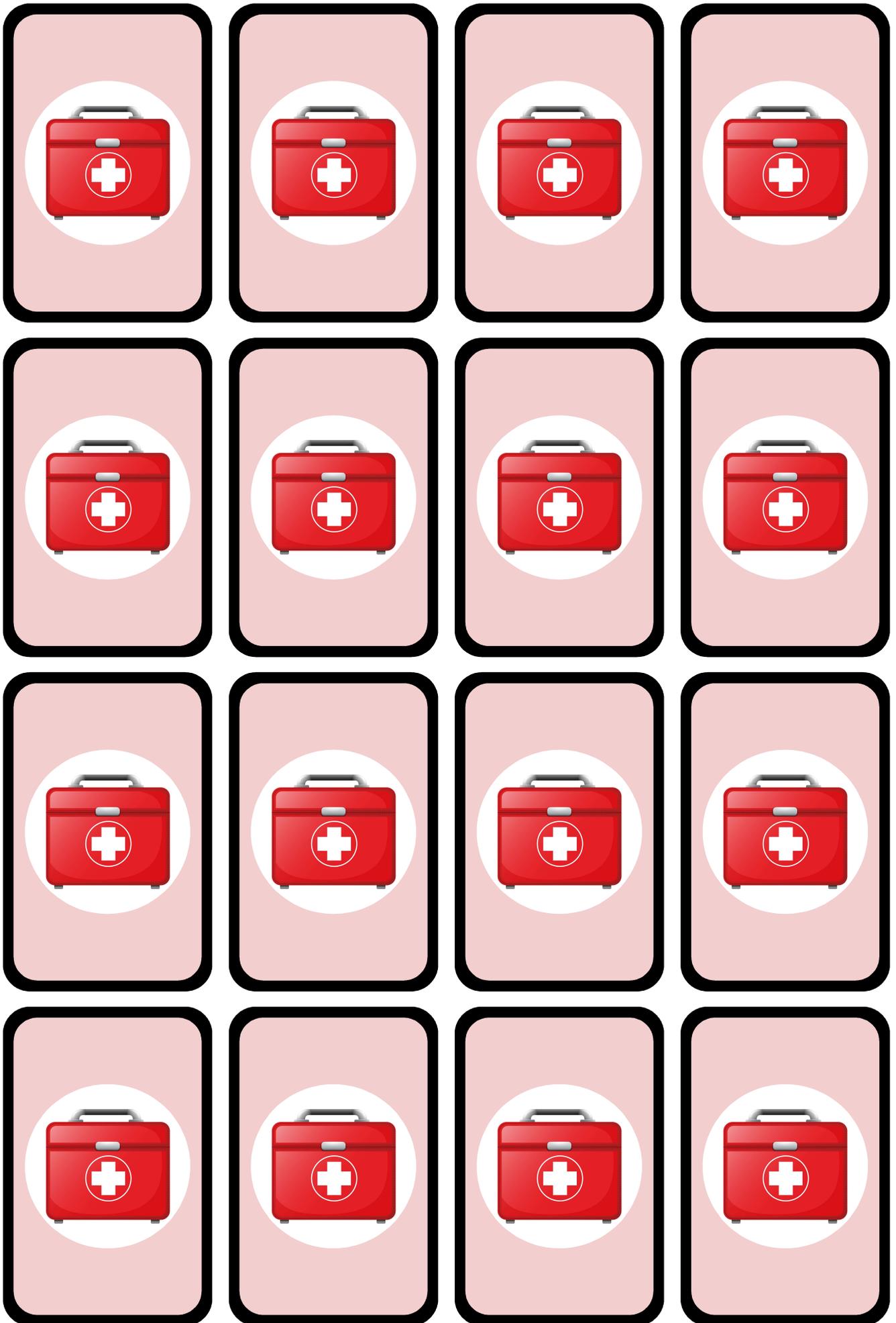


WANTED





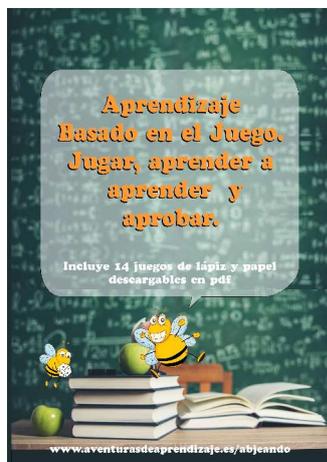




Y si te apetece jugar con 14 juegos más...



En este cuaderno están los 14 juegos impresos además del enlace a los juegos en color en pdf para descargar.



En este cuaderno solo está la teoría del ABJ y su justificación y tiene el enlace para descargar los 14 juegos en pdf.

- 1.-Obtener la idea principal.
- 2.-Parafrasear ideas.
- 3.- Reconocer las palabras/preguntas importantes y/o con resistencia de aprendizaje.
- 4.-Acompañarse de imágenes para codificar mejor la información.
- 5.-Jerarquizar/clasificar ideas, conceptos.
- 6.-Conectar ideas para construir un párrafo.
- 7.-Conectar párrafos para construir textos.
- 8.-Organizar gráficamente las ideas.
- 9.-Crear preguntas para recuperar la información y generar elaboraciones.
- 10.-Utilizar la recuperación, el entrelazado y el espaciado para mejorar la memorabilidad de la información.

Puedes encontrarlos en AMAZON (a partir de 6 euros)

www.aventurasdeaprendizaje.es/abjeando