

LIBRO
JUEGO

BRUJAS & DRAGONES



LEDIGA COSTAS

LUIS MI PÉREZ

BABA YAGA

Ilustrado por
Bea Gregores



BRUJAS & DRAGONES

 Historia

 Guía Didáctica





¡Se abren ante vosotros dos caminos para
decidir el rumbo de esta aventura!

Podéis seguir el Camino de la Magia o el Camino de la Espada.
Vuestra misión será encontrar a Polvídea, un hada desaparecida
que es la llave para salvar Trisol, el reino fantástico que
conoceréis nada más abrir este libro-juego. Pero ojo: cada
decisión que toméis cambiará vuestro destino.



ESCRITO POR:



LEDICIA COSTAS

ILUSTRADO POR:

BEA GREGORES



LUISMI PÉREZ



GUÍA DIDÁCTICA





Situación de
aprendizaje



Áreas



Elementos
curriculares



Pensamiento
computacional



Actividades



Extras





BRUJAS Y DRAGONES EN EL AULA

Desde 10 años

Modos de lectura y juego:

- Individual
- Grupal

Niveles a los que va dirigido:

- Cualquier curso de Educación Primaria, especialmente desde
- 3º a 6º
- Enseñanza Secundaria

Metodología:

- Enfoque competencial
- Aprendizaje significativo y activo
- Lectura como experiencia
- Resolución de problemas
- Trabajo en equipo
- Autonomía y reflexión

#aventura

#imaginación

#tomadedecisiones

#ayuda





SDA: NUESTRO CAMINO

Formato: lectura ramificada con toma de decisiones

Enfoque: lectura activa, lógica, creación y pensamiento computacional

Áreas implicadas:

- Lenguas: comprensión lectora y escrita
- Matemáticas: operaciones, probabilidad, estrategia
- Ciencias: espacios, creación de mapas y criaturas
- Educación Plástica: creación, banda sonora
- Educación Física: yincana, mapa real

RETO INICIAL

Encontrar a Polvídaea y acabar con el Apagón

PRODUCTOS FINALES

- Mapa del camino elegido
- Diario de juego
- Pódcast de la aventura
- Creación de objetos encontrados y exposición

EXTRA



CAMINO DE LA MAGIA



CAMINO DE LA ESPADA





ÁREAS

LENGUAS

CIENCIAS

VALORES

MATEMÁTICAS

ARTÍSTICA





ELEMENTOS CURRICULARES

OBJETIVOS DE
ETAPA

ELEMENTOS
TRANSVERSALES

COMPETENCIAS
CLAVE



ODS

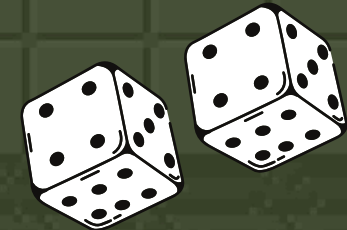




PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

PROPUESTAS

- Itinerario lector desenchufado y con robot 
- El camino en pasos: creación de un tablero para robot 
- Brujas y Dragones en Scratch
- Análisis de bucles; ¡la importancia del error!





ACTIVIDADES

ANTES DE
LA LECTURA
JUEGO

DURANTE
LA LECTURA
JUEGO

TRAS LA
LECTURA
JUEGO



ANEXOS





LEDICIA COSTAS

Es escritora. Ha ganado premios como el Nacional de Literatura Infantil y Juvenil, el Premio Lazarillo o el Barco de Vapor. Le gusta comer helados, leer todo lo que cae en sus manos y jugar a videojuegos. Por eso ha escrito este libro.



LUISMI PÉREZ

Es guionista. Ha trabajado en programas de televisión como El Intermedio y en series como Nasdrovia, Malaka o Capítulo 0. Le gusta el cine, leer, la música, los videojuegos y la música (es que le gusta mucho). Además, toca la guitarra en el grupo Tigres Leones.



CAMINO DE LA MAGIA

En este camino tendréis un Libro de Hechizos para enfrentaros a criaturas terribles... ¡con palabras difíciles y extraños movimientos de manos!

BABA YAGA



CAMINO DE LA ESPADA



Habilidad: 10 Puntos de vida: 18

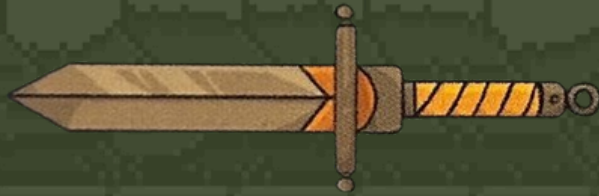
Si vences a Baba Yaga, ve al 192.
Si te vence Baba Yaga, ve al 145.

CAMINO DE LA MAGIA

El bastón brilla y frente a ti flotan esta vez cinco conjuros disponibles. Elige uno. No hay segundas oportunidades.

Aether Gladius: si eliges este, ve al 92.
Mordak Ulfir: si eliges este, ve al 174.
Orthis Yagur: si eliges este, ve al 214.
Syron Alkham: si eliges este, ve al 187.
Thundros Arvek: si eliges este, ve al 25.

En cada combate hay que escoger uno de los hechizos que se proponen en la ficha de cada enemigo. La lista de hechizos está en el apéndice del libro. Leed, pensad, sentid vuestra intuición ¡y elegid!



CAMINO DE LA ESPADA

En este Camino tendréis que calcular los puntos de habilidad lanzando los dados como se indica en el libro

BABA YAGA



CAMINO DE LA ESPADA

Habilidad: 10 Puntos de vida: 18

Si vences a Baba Yaga, ve al 192.
Si te vence Baba Yaga, ve al 145.

CAMINO DE LA MAGIA

El bastón brilla y frente a ti flotan esta vez cinco conjuros disponibles. Elige uno. No hay segundas oportunidades.

Aether Gladius: si eliges este, ve al 92.
Mordak Ulfir: si eliges este, ve al 174.
Orthis Yagur: si eliges este, ve al 214.
Syrión Alkham: si eliges este, ve al 187.
Thundros Arvek: si eliges este, ve al 25.

En cada combate tendréis en cuenta los puntos de habilidad y los puntos de vida que tenéis en ese momento. Comparad con los puntos de la ficha de la criatura con la que os enfrentáis.



ÁREAS

LENGUAS

- Competencia lectora no lineal
- Comprensión de información clave
- Reformulación oral
- Destrezas orales y escritas

CIENCIAS

- Razonamiento, estrategias
- Investigación
- Creación de mundos
- Cartografía
- Sostenibilidad, cuidado

VALORES

- Reflexión crítica
- Resolución de conflictos
- Dilemas
- Empatía, toma de decisiones
- Responsabilidad

MATEMÁTICAS

- Resolución de problemas
- Razonamiento lógico
- Pensamiento computacional
- Probabilidad
- Registro de datos, análisis

ARTÍSTICA

- Creación
- Representación gráfica
- Creatividad
- Sensibilidad y referentes
- Expresión corporal



OBJETIVOS DE ETAPA

Desde:

- Normas de convivencia en decisiones grupales
- Responsabilidades, cooperación
- Patrimonio literario universal
- Trabajo en equipo, iniciativa y curiosidad
- Resolución pacífica de conflictos y autonomía
- Respeto por las diferencias
- Uso de la lengua y hábitos de lectura
- Cálculo, estimación y geometría
- Creación artística
- Relación con los demás y respeto en los estereotipos





COMPETENCIAS CLAVE

CCL

CPSAA

STEM

CE

CCEC

CC



COMPETENCIAS CLAVE

CCL

- Comprensión de texto narrativo complejo
- Competencia y educación literaria
- Expresión oral/escrita

CPSAA

- Autoconocimiento
- Gestión emocional
- Autorregulación, frustración
- Trabajo en equipo

STEM

- Razonamiento
- Resolución de problemas
- Pensamiento científico
- Experimentación

CE

- Iniciativa y autonomía
- Planificación
- Creatividad
- Toma de decisiones
- Perseverancia

CCEC

- Conocer referentes
- Lectura y juego
- Imaginación, sensibilidad estética
- Patrimonio cultural

CC

- Convivencia, respeto
- Pensamiento crítico
- Compromiso social
- Análisis de decisiones
- Ética



ELEMENTOS TRANSVERSALES

- Comprensión lectora, expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Competencia digital
- Fomento de la creatividad y emprendimiento
- Resolución pacífica de conflictos
- Lenguaje no sexista
- Espíritu emprendedor, autonomía e iniciativa
- Trabajo en equipo
- Confianza, sentido crítico y puesta en valor de la imaginación





OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

ODS4

Aprendizaje
significativo y
motivador

**ODS
16**

Justicia y toma
de decisiones
inclusivas

**ODS
10**

Resolución de
problemas por
varias vías

**ODS
17**

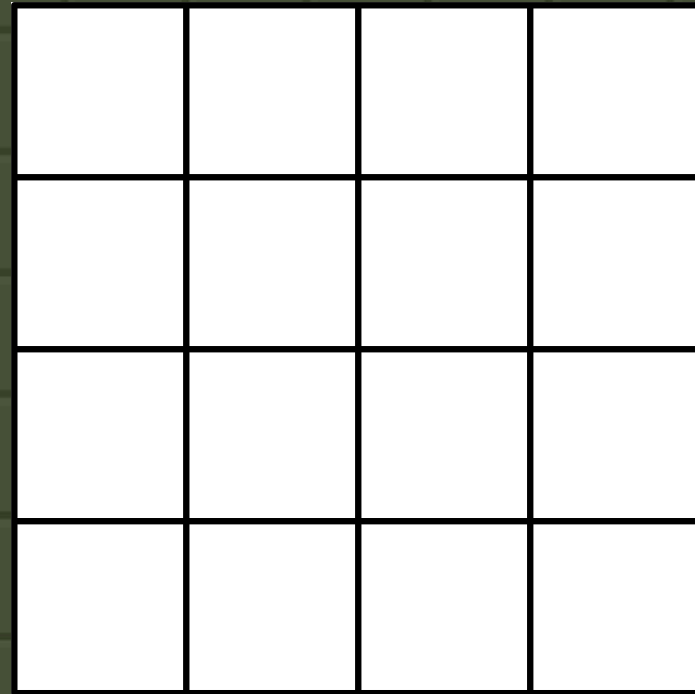
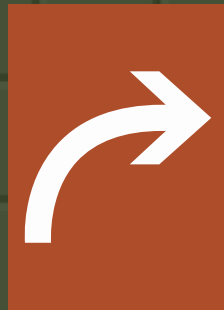
Cooperación y
trabajo en equipo



ITINERARIO DESENCUFADO

Haced el itinerario de vuestro camino con las flechas

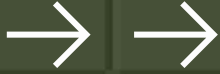
PROPUESTAS





EL CAMINO EN PASOS

¡Usad esta hoja como tablero!



PROPUESTAS



ACTIVIDADES ANTES DE LA LECTURA-JUEGO

GRUPO

- Poner nombre al grupo
- Repartir tareas y roles
- Leer el manual y aprender a tirar los dados
- Cubrir la ficha de habilidad, puntos de vida, etc.

LIBRO

- ¿Qué es un libro-juego?
- ¿Quién es Baba Yaga?
Buscar información
- ¿Qué es el Apagón?

MAPA

- Revisad el mapa de Trisol
- ¿Qué será cada lugar?

Echadle un ojo a las fichas de jugadores que trae el libro!



ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA-JUEGO

FICHAS

- Cubrir las fichas
- Anotar partidas
- Anotar pasos en el Diario de Juego

DIARIO

- Hacer un diario con las decisiones tomadas
- Anotar hechizos revisados

MAPA

- Anotar trayectoria por el mapa
- Guía de criaturas
- Guía de libros encontrados

Y, SOBRE TODO, ¡DISFRUTAD DE LA
LECTURA Y DEL JUEGO!





ACTIVIDADES TRAS LA LECTURA-JUEGO

MUNDO 3D

PÓDCAST

SALVA LA MAGIA

BIBLIOTECA

TALLER HECHIZOS

B&D2

PERIÓDICO

EXPOSICIÓN

MACUTO

ANÁLISIS

YINCANA

BESTIARIO

¡No olvidéis sumar
y ver el resultado
en el libro!





ACTIVIDADES TRAS LA LECTURA-JUEGO

MUNDO 3D

Cread el mundo de Baba Yaga en 3D; el mapa, los personajes, el recorrido, la espada y los hechizos

BIBLIOTECA

Recopilad los otros libros dentro del libro y pensad qué pueden aportar; el cambio en Kafka, la imaginación en Sendak...

PERIÓDICO

¿Cómo serían las noticias de vuestras aventuras? ¡Creadlas! Podéis hacerlas también en formato digital

ANÁLISIS

Haced el análisis estadístico de vuestra aventura: jugadas, decisiones, caminos, errores, etc.



ACTIVIDADES TRAS LA LECTURA-JUEGO

PÓDCAST

¿Cómo sería la historia de
vuestro viaje contada a modo de
pódcast?

EXPOSICIÓN

Ahora que tenéis la Lista de
Trofeos, ¡cread los Corazones!
Y haced una exposición de la
aventura

TALLER DE HECHIZOS

Cread los hechizos y las
pociones. ¡Podéis usar una
ficha como esta o crear la
vuestra!



YINCANA

Podéis hacer el mapa real y
recorrerlo creando obstáculos
con bancos, conos, picas ¡y lo
que queráis!



ACTIVIDADES TRAS LA LECTURA-JUEGO

SALVA LA MAGIA

Haced una campaña para salvar la imaginación y la magia; cread frases, carteles, etc.

MACUTO

¿Qué llevaríais en el macuto al emprender esta aventura?

B&D 2

¿Quién será la protagonista del próximo libro? Buscad información sobre ella en las pistas finales

BESTIARIO

Recoged en una guía todas las criaturas encontradas con sus características y formas de vida



TALLER DE HECHIZOS



KRYBOR SNILF

Genera un olor tan fuerte a
cebolla que ni el enemigo ni tú
podréis ver de las lágrimas.

Recomendado para batallas
sentimentales

Cread la poción
para reforzar
este hechizo



RECETA

INGREDIENTES:

MODO DE PREPARACIÓN:

PODERES NUEVOS:



EXTRAS

El rescate de Maesa Rogelia

La casa de Baba Yaga ha vuelto a cambiar. Maesa Rogelia ha quedado atrapada en un cuarto secreto. ¡Liberad a Maesa Rogelia antes de que la casa cambie de nuevo!



Pruebas

1. PREGUNTA: ¿Qué papel juega mesa Rogelia en la historia?

Recompensa: Plano parcial de la casa y número del código

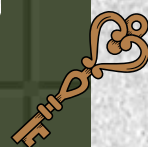


2. COMBATE: Escoged una ficha de personaje al azar y luchad.

Recompensa: Llave del pasillo (que abre la caja del código) y número del código.

3. HECHIZO: Elige un hechizo correcto entre dos propuestos.

Recompensa: Coordenadas de la habitación (el resto del código)





EXTRAS

BIBLIOTECA

¡Haced una lista de libros que podrían aparecer en la segunda parte de Brujas y Dragones!

Algunas ideas:

- Alicia en el País de las Maravillas
- La historia interminable

Lengua y
Literatura

¡Recordad mandar a Leticia y Luismi estas ideas!

NARRAR EL LIBRO

Poneos en la piel de quien narra el libro y probad a reescribir vuestra aventura. Podéis añadir criaturas, lugares en el mapa... ¡dejad volar la imaginación!

En los juegos de rol se le llama Máster

Lengua y
Literatura

LA CASA IMPOSIBLE

Analizad la casa de Baba Yaga. Podéis hacer los planos ¡y tal vez la maqueta!

Matemáticas
y
Tecnología





EXTRAS

LAS BRUJAS

Analizad el papel de las brujas en el libro y en la literatura en general. Buscad ejemplos en libros, películas, etc.

Lengua y
Literatura

APAGÓN

Hace poco vivimos un apagón. Analizad su relación con el apagón del libro.

Valores
Cívicos y
Éticos

PERSONAJES AMBIGUOS

¡No todo es lo que parece, amigo!
En este libro-juego encontramos personajes que no son lo que parecen. Eso también pasa en la vida real. Analizad las fake news del libro, las medias verdades y comparad con los medios de comunicación y redes sociales actuales.





CONTINUARÁ . . .

