

LIBRO  
XOGO

BRUXAS & DRAGÓNS

LEDICA COSTAS

LUIS MI PÉREZ



BABA IAGA

Ilustrado por  
Bea Gregores



# BRUJAS & DRAGÓNS

 Historia

 Guía Didáctica





Abréñse ante vós dous camiños para decidir o rumbo desta aventura!

Podedes seguir o Camiño da Maxia ou o Camiño da Espada. A vosa misión será atopar a Polvídea, unha fada desaparecida que é a chave para salvar Trisol, o reino fantástico que coñeceredes nada máis abrir este libro-xogo. Pero ollo: cada decisión que tomades cambiará o voso destino.



ESCRITO POR:



LEDICIA COSTAS

ILUSTRADO POR:

BEA GREGORES



LUISMI PÉREZ



# GUÍA DIDÁCTICA





Situación de  
aprendizaxe



Áreas



Elementos  
curriculares



Pensamento  
computacional



Actividades



Extras





# BRUXAS E DRAGÓNS NA AULA

## Modos de lectura e xogo:

- Individual
- Grupal

#aventura

#tomadedecisións

## Niveles aos que vai dirixido:

- Calquera curso de Educación Primaria, especialmente dende 3º a 6º
- Ensino Secundario

#imaxinación

#axuda

Dende 10 anos

## Metodoloxía:

- Enfoque competencial
- Aprendizaxe significativa e activa
- Lectura como experiencia
- Resolución de problemas
- Traballo en equipo
- Autonomía e reflexión





# SDA: O NOSO CAMIÑO

Formato: lectura ramificada con toma de decisións

Enfoque: lectura activa, lóxica, creación e pensamento computacional

Áreas implicadas:

- Linguas: comprensión lectora e escrita
- Matemáticas: operacións, probabilidade, estratexia
- Ciencias: espazos, creación de mapas e criaturas
- Educación Plástica: creación, banda sonora
- Educación Física: xincana, mapa real

**EXTRA**



**CAMIÑO DA MAXIA**



**CAMIÑO DA ESPADA**

**RETO  
INCIAL**

Atopar a Polvídea e  
rematar  
co Apagamento

**PRODUTOS  
FINAIS**

- Mapa do camiño escollido
- Diario de xogo
- Pódcast da aventura
- Creación de obxectos atopados e exposición





# ÁREAS

LINGUAS

CIENCIAS

VALORES

MATEMÁTICAS

ARTÍSTICA





# ELEMENTOS CURRICULARES

OBJECTIVOS  
DE ETAPA

ELEMENTOS  
TRANSVERSAIS

COMPETENCIAS  
CLAVE



ODS

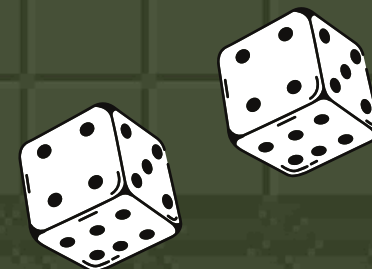




# PENSAMENTO COMPUTACIONAL

## PROPOSTAS

- Itinerario lector desenchufado e con robot 
- O camiño en pasos: creación dun taboleiro para Escornabot 
- Bruxas e Dragóns en Scratch
- Análise de bucles; a importancia do erro!





# ACTIVIDADES

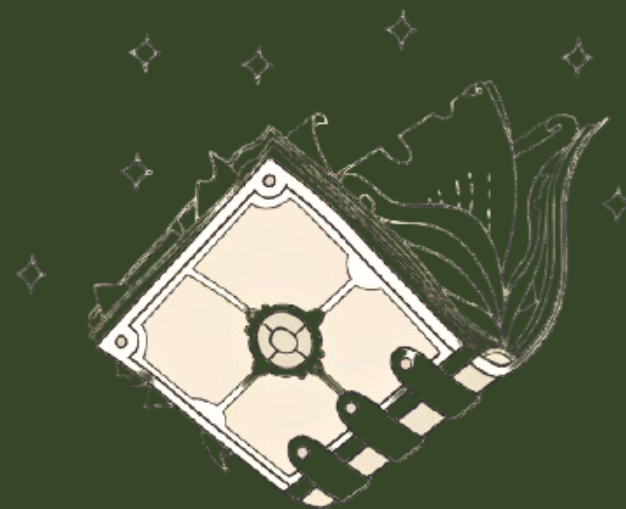
ANTES DA  
LECTURA  
XOGO

DURANTE  
A LECTURA  
XOGO

TRAS A  
LECTURA  
XOGO



# ANEXOS





## LEDICIA COSTAS

É escritora. Gañou premios como o Nacional de Literatura Infantil e Xuvenil, o Premio Lazarillo ou o Barco de Vapor. Gústalle comer xeados, ler todo o que cae nas súas mans e xogar a videoxogos. Por iso escribiu este libro.



## LUISMI PÉREZ

É guionista. Traballou en programas de televisión como El Intermedio e en series como Nasdrovia, Malaka ou Capítulo 0. Gústalle moito o cine, ler, a música, os videoxogos e a música (é que lle gusta moito). Ademais toca a guitarra no grupo Tigres Leones.



## CAMIÑO DA MAXIA

Neste camiño teredes un Libro de Conxuros para enfrontarvos ás criaturas terribles... con palabras difíciles e estraños movementos coas mans!

**BABA IAGÁ**

**CAMIÑO DA ESPADA**

Habilidade: **10**    Puntos de vida: **18**

**Se vences a Baba Iagá, vai ao 117.**  
**Se che vence Baba Iagá, vai ao 194.**

**CAMIÑO DA MAXIA**

O bastón brilla e fronte a ti flotan esta vez cinco conxuros dispoñibles. Elixes un. Non hai segundas oportunidades.

Aether Glaedus: **se elixes este, vai ao 248.**  
Mordak Ulfir: **se elixes este, vai ao 227.**  
Orthis Yagur: **se elixes este, vai ao 147.**  
Syrion Alkham: **se elixes este, vai ao 151.**  
Thundros Arvek: **se elixes este, vai ao 229.**

En cada combate hai que escoller un dos conxuros que se propoñen na ficha de cada inimigo. A lista de conxuros está no apéndice do libro. Lede, pensade, sentide a vosa intuición e escollede!



## CAMIÑO DA ESPADA

Neste camiño teredes que calcular os puntos de habilidade lanzando os dados como se indica no libro.

**BABA IAGÁ**



**CAMIÑO DA ESPADA**



Habilidade: **10** Puntos de vida: **18**

Se vences a Baba Iagá, vai ao 117.  
Se che vence Baba Iagá, vai ao 194.

**CAMIÑO DA MAXIA**

O bastón brilla e fronte a ti flotan esta vez cinco conxuros dispoñibles. Elixes un. Non hai segundas oportunidades.

Aether Glaedus: se elixes este, vai ao 248.  
Mordak Ulfir: se elixes este, vai ao 227.  
Orthis Yagur: se elixes este, vai ao 147.  
Syrion Alkham: se elixes este, vai ao 151.  
Thundros Arvek: se elixes este, vai ao 229

En cada combate teredes en conta os puntos de habilidade e os puntos de vida que tedes nese momento. Compararedes cos puntos da ficha da criatura coa que vos enfrontedes



# ÁREAS

## LINGUAS

- Competencia lectora non lineal
- Comprensión de información clave
- Reformulación oral
- Destrezas orais e escritas

## CIENCIAS

- Razoamento, estratexias
- Investigación
- Creación de mundos
- Cartografía
- Sostibilidade, coidado

## VALORES

- Reflexión crítica
- Resolución de conflitos
- Dilemas
- Empatía, toma de decisións
- Responsabilidade

## MATEMÁTICAS

- Resolución de problemas
- Razoamento lóxico
- Pensamento computacional
- Probabilidade
- Rexistro de datos, análise

## ARTÍSTICA

- Creación
- Representación gráfica
- Creatividade
- Sensibilidade e referentes
- Expresión corporal



## OBXECTIVOS DE ETAPA

Dende:

- Normas de convivencia nas decisións grupais
- Responsabilidades, cooperación
- Patrimonio literario universal
- Traballo en equipo, iniciativa e curiosidade
- Resolución pacífica de conflitos e autonomía
- Respecto polas diferenzas
- Uso da lingua e hábitos de lectura
- Cálculo, estimación e xeometría
- Creación artística
- Relacións cos demais e respecto nos estereotipos





# COMPETENCIAS CLAVE

CCL

CPSAA

STEM

CE

CCEC

CC



# COMPETENCIAS CLAVE

## CCL

- Comprensión de texto narrativo complexo
- Competencia e educación literaria
- Expresión oral/escrita

## CPSAA

- Autocoñecemento
- Xestión emocional
- Autorregulación, frustración
- Traballo en equipo

## STEM

- Razoamento
- Resolución de problemas
- Pensamento científico
- Experimentación

## CE

- Iniciativa e autonomía
- Planificación
- Creatividade
- Toma de decisións
- Perseveranza

## CCEC

- Coñecer referentes
- Lectura e xogo
- Imaxinación, sensibilidade estética
- Patrimonio cultural

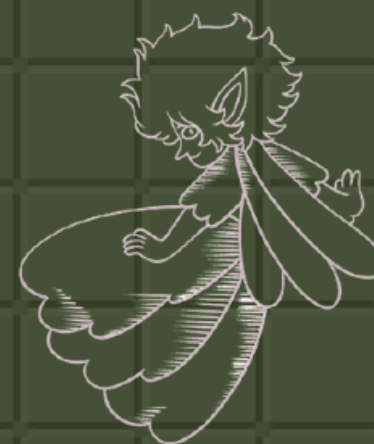
## CC

- Convivencia, respecto
- Pensamento crítico
- Compromiso social
- Análise das decisións
- Ética



# ELEMENTOS TRANSVERSAIS

- Comprensión lectora, expresión oral e escrita
- Comunicación audiovisual
- Competencia dixital
- Fomento da creatividade e emprendemento
- Resolución pacífica de conflitos
- Linguaxe non sexista
- Espírito emprendedor, autonomía e iniciativa
- Traballo en equipo
- Confianza, sentido crítico e posta en valor da imaxinación





# OBXECTIVOS DE DESENVOLVEMENTO SOSTIBLE

**ODS4**

Aprendizaxe  
significativa e  
motivadora

**ODS  
16**

Xustiza e toma  
de decisións  
inclusivas

**ODS  
10**

Resolución de  
problemas por  
varias vías

**ODS  
17**

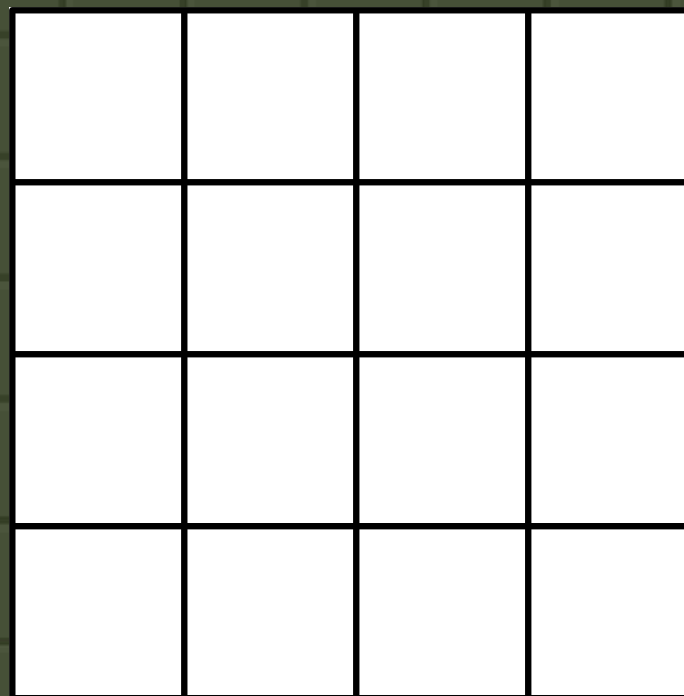
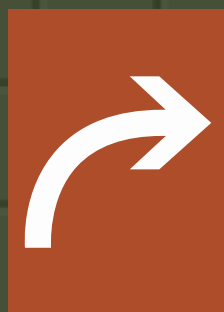
Cooperación e  
traballo en equipo



# ITINERARIO DESENCHUFADO

Facede o itinerario do voso camiño coas frechas

PROPOSTAS





# O CAMIÑO EN PASOS

Usade esta folla como taboleiro!



PROPOSTAS



# ACTIVIDADES ANTES DA LECTURA-XOGO

## GRUPO

- Poñer nome ao grupo
- Repartir tarefas e roles
- Ler o manual e aprender a tirar os dados
- Cubrir a ficha de habilidade, puntos de vida, etc.

Botádelle un ollo as fichas de xogadores que trae o libro!

## LIBRO

- Que é un libro-xogo?
- Quen é Baba Iagá?  
Buscar información
- Que é o Apagamento?

## MAPA

- Revisade o mapa de Trisol
- Que será cada lugar?



# ACTIVIDADES DURANTE A LECTURA-XOGO

## FICHAS

- Cubrir as fichas
- Anotar partidas
- Anotar pasos no Diario de Xogo

## DIARIO

- Facer un diario coas decisións tomadas
- Anotar conxuros revisados

## MAPA

- Anotar traxectoria polo mapa
- Guía de criaturas atopadas
- Guía de libros atopados

E, SOBRE TODO, GOZADE  
DA LECTURA E DO XOGO!





# ACTIVIDADES TRAS A LECTURA-XOGO

MUNDO 3D

PÓDCAST

SALVA A MAXIA

BIBLIOTECA

TALLER CONXUROS

B&D2

XORNAL

EXPOSICIÓN

MACUTO

ANÁLISE

XINCANA

BESTIARIO

Non esquezades  
sumar e ver o  
resultado no libro!





# ACTIVIDADES TRAS A LECTURA-XOGO

## MUNDO 3D

Creade o mundo de Baba Iagá en 3D; o mapa, as personaxes, o percorrido, a espada e os conxuros

## BIBLIOTECA

Recompilade os outros libros dentro do libro e pensade que poden achegar; o cambio en Kafka, a imaxinación en Sendak...

## XORNAL

Como serían as noticias das vosas aventuras? Creádeas! Podedes facelas tamén en formato dixital

## ANÁLISE

Facede a análise estatística da vosa aventura: xogadas, decisións, camiños, erros, etc.



# ACTIVIDADES TRAS A LECTURA-XOGO

## PÓDCAST

Como sería a historia da vosa viaxe contada a modo de pódcast?

## EXPOSICIÓN

Agora que tedes a Lista de Trofeos, create os Corazóns! E facede unha exposición da aventura

## TALLER DE CONXUROS

Create os conxuros e as apócemas. Podedes usar unha ficha coma esta ou crear a vosa!



## XINCANA

Podedes facer o mapa real e percorrelo creando obstáculos con bancos, conos, picas e o que queirades!



# ACTIVIDADES TRAS A LECTURA-XOGO

## SALVA A MAXIA

Facede unha campaña para salvar a imaxinación e a maxia; create frases, cartaces, etc.

## MACUTO

Que levaríades no macuto ao emprender esta aventura?

## B&D 2

Quen será a protagonista do próximo libro? Buscade información sobre ela nas pistas finais

## BESTIARIO

Recollede nunha guía todas as criaturas atopadas coas súas características e formas de vida



# TALLER DE CONXUROS



## KRYBOR SNILF

Provoca un cheiro tan forte a cebola que nin o inimigo nin ti poderedes ver de tanto chorar.

Recomendado para batallas sentimentais.

Creade a apócema para reforzar este conxuro



## RECEITA

INGREDIENTES:

---

---

MODO DE PREPARACIÓN:

---

---

PODERES NOVOS:

---



# EXTRAS

## O rescate de Maesa Roxelia

A casa de Baba Iagá volveu cambiar. Maesa Roxelia quedou atrapada nun cuarto secreto. Liberade a Maesa Roxelia antes de que a casa cambie de novo!



## PROBAS

ESCAPE ROOM

1. PREGUNTA: Que papel xoga Maesa Roxelia na historia?

Recompensa: Plano parcial da casa e número do código



2. COMBATE: Escollede unha ficha de personaxe ao azar e loitade.

Recompensa: Chave do corredor (que abre a caixa do código) e número do código.

3. CONXURO: Escollede o conxuro correcto entre dous propostos.

Recompensa: Coordenadas da habitación (o resto do código)





## EXTRAS

### BIBLIOTECA

Facede unha lista de libros que poderían aparecer na segunda parte de Bruxas e Dragóns!

Algunhas ideas:

- Alicia no País das Marabillas
- A historia interminable

Lingua e  
Literatura

Lembrade mandarlles  
a Leticia e Luismi  
estas ideas!

### NARRAR O LIBRO

Poñédevos na pel de quen narra o libro e probade a rescribir a vosa aventura. Podedes engadir criaturas, lugares no mapa... deixade voar a imaxinación!

Nos xogos de rol  
chámase Máster

Lingua e  
Literatura

### A CASA IMPOSIBLE

Analizade a casa de Baba Iagá. Podedes facer os planos e talvez a maqueta!

Matemáticas  
e  
Tecnoloxía





## EXTRAS

### AS BRUXAS

Analizade o papel das bruxas no libro e na literatura en xeral.

Buscade máis exemplos en libros, películas, etc.

Lingua e  
Literatura

### APAGAMENTO

Hai pouco vivimos un apagamento.

Analizade a súa relación co apagamento do libro

Valores  
Cívicos e  
Éticos

### PERSONAXES AMBIGUAS

Non todo é o que parece, amigo!

Neste libro-xogo atopamos personaxes que non son o que parecen. Iso tamén pasa na vida real. Analizade as fake news do libro, as medias verdades e comparade cos medios de comunicación e redes sociais actuais





CONTINUARÁ . . .

