



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO

ÍNDICE

●	INTRODUCCIÓN	3
●	INFORME DE PRODUCTOS	
○	DRAFTOSAURUS	6
■	Ficha curricular	7
■	Habilidades cognitivas, sociales y emocionales	9
■	Adaptaciones al aula	12
■	Ficha psicopedagógica	16
●	GLOSARIO	18
●	CONTACTO	20

INTRODUCCIÓN

PROCESO DE EVALUACIÓN

Este informe psicopedagógico del producto **Draffosaurus** fue asignado al equipo de LUDIA Asesoras. Para poder realizarlo, hemos llevado a cabo las siguientes tareas:

- Realizamos un **testeo** del juego con niños y niñas en grupos de edad de distinto número.
- Ponemos en común los **resultados** de los distintos grupos dentro del equipo de psicólogas especialistas.
- Elaboramos la **ficha pedagógica** del juego, incluyendo información relativa a la aplicación a distintos niveles educativos, áreas curriculares y competencias clave.
- Analizamos las **habilidades** cognitivas, sociales y emocionales que estaría trabajando el juego con el uso básico del mismo en el modo descrito en el manual de instrucciones.
- Realizamos una serie de propuestas de **adaptación al aula** del juego, incluyendo distintas modalidades de adaptación como:
 - **Juego dirigido** como disparador de interés.
 - Modificaciones del juego (**ABJ** o **Aprendizaje Basado en Juegos**), pudiendo emplear bien la mecánica o los componentes de cada uno de los juegos.

JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Para llevar a cabo este análisis de las **habilidades cognitivas**, que son los procesos mentales que nos permiten llevar a cabo las tareas que realizamos

continuamente, nos hemos basado en la ordenación clásica de la psicología de dichos procesos mentales básicos. Asimismo, hemos tenido en cuenta los últimos estudios científicos que unifican criterios con respecto a los diferentes dominios cognitivos.

Además, para no saturar al público no profesional, hemos preferido emplear un vocabulario específico que consideramos asequible y comprensible para todas las personas que puedan leer este informe.

Por otro lado, en lo relativo al análisis de las funciones ejecutivas, dentro de las anteriores, nos hemos basado principalmente en el **Modelo de Funciones Ejecutivas de Tirapu** (J. Tirapu-Ustárroz et al, 2017). Se trata de un modelo neuropsicológico integrador al que se ha llegado mediante análisis factoriales, tratando de combinar los procesos ejecutivos que se hallan en la bibliografía con sus correspondientes correlatos neuroanatómicos.

Habida cuenta de ello, consideramos que es, en la actualidad, el modelo más acertado y completo con el que podemos trabajar como psicólogas.

En lo que respecta a **habilidades sociales**, la persona que lea este informe se percatará de que aparece de manera reiterativa en la práctica totalidad de los juegos, habilidades destacadas como "cohesión grupal" o "aceptación de normas". Y es que, tal y como señalara Johan Huizinga, el ser humano es un ser social, pero también lúdico (*Homo ludens*, 1938). El juego es eminentemente social, por lo que jugar siempre va a conllevar un aprendizaje social y un refuerzo de las habilidades sociales, pues ese fue el origen primero del juego.

Por último, en relación a las **habilidades emocionales**, una de las que tratamos a menudo en este informe es la que hemos venido a llamar "inteligencia emocional". En este concepto estaremos siempre incluyendo tres áreas, que se verán trabajadas en mayor o menor medida en los distintos juegos, a saber:

- **Expresión emocional**: Estamos hablando del proceso por el que una persona, sin tener por qué tener un control ni un conocimiento exhaustivo de lo que está sintiendo, sin embargo, expresa de forma manifiesta, más o menos voluntaria, sus emociones presentes.

- **Identificación emocional:** Se trata del proceso por el que una persona percibe tanto interiormente sus propias emociones como, de forma social, las emociones que expresan los demás y, además, sabe atribuirles un valor y nombrarlos de una manera más o menos acertada.
- **Gestión emocional:** además del proceso de identificación, se trata de la habilidad por la que una persona es capaz de controlar de manera efectiva (o progresivamente más efectiva) las emociones que ha identificado de manera interna que siente. De esta forma, su expresión emocional vendrá matizada por esta gestión previa. Es importante en este caso indicar que muchos juegos de mesa trabajan la gestión emocional porque, al tratarse de eventos sociales, cuando vemos a otras personas expresar sus propias emociones, surge un aprendizaje vicario. Así, podemos observar que otras personas se enfadan menos cuando pierden que nosotros y que esto tiene consecuencias positivas, por lo que es evolutivo socialmente tratar de aprender de ello. Del mismo modo, observar una reacción negativa en otras personas y las consecuencias aversivas que pueden acompañarla, hace que las personas que observan, aprendan también de manera vicaria.

El motivo por el que añadimos el análisis del trabajo de estas habilidades en cada uno de los juegos es la importancia que se ha demostrado que dichas habilidades tienen en la vida. En este sentido, es sabido que el desarrollo de habilidades socioemocionales tiene una influencia positiva en los procesos de enseñanza y aprendizaje, la salud mental y física, la calidad de las relaciones sociales, el rendimiento académico y el rendimiento laboral (Mayer, Roberts & Barsade (2008); Brackett, Alster, Wolfe, Katulak & Fale (2007)).

En cualquier caso, de cara a una aclaración directa y completa del vocabulario tratado, al final del presente informe podrá el/la lector/a encontrar un **glosario** con la definición de cada uno de los términos empleados en el mismo.

DRAFTOSAURUS

DRAFTOSAURUS

- **Autor:** Antoine Bauza , Corentin Lebrat , Ludovic Maublanc , Théo Rivière.
- **Ilustrador:** Jiahui Eva Gao , Vipin Alex Jacob.
- **Nº de jugadores:** 2-5 jugadores.
- **Edad:** + 8 años
- **Tiempo:** 15 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** draft, tirar dado, colección, mayorías.
- **Objetivo del juego:** conseguir ser el jugador que más puntos haya obtenido al finalizar la partida.

NIVEL EDUCATIVO

Educación primaria: para trabajar en 2º y 3º ciclo de Primaria, ya que por edad no se debe incorporar antes, debido a las demandas que tiene.

Educación secundaria: se puede incorporar al aula en todos los cursos.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Con un juego como Draftosaurus, vamos a estar realizando cálculos mentales en el momento de decidir dónde nos conviene más poner alguno de los dinosaurios para obtener más puntos y en la fase final, cuando se tenga que hacer el conteo de puntos. También podemos trabajar conceptos como la probabilidad, ya que a medida que van saliendo dinosaurios de la bolsa, quedarán menos y tendremos que pensar la probabilidad de que salga alguno en concreto.

Aprender a aprender

Durante el juego, el/la alumno/a puede ir comprobando si las acciones que está realizando le acercan a la meta a conseguir o no. Ello repercute en un aprendizaje sobre su propia forma de jugar y desempeño. Posteriormente, podemos hacer una reflexión sobre si lo que han ido haciendo durante la partida les ha ayudado o no y si habrían hecho algo diferente.

Competencias sociales y cívicas

El hecho de jugar a un juego de mesa fomenta las relaciones sociales entre los alumnos, aprendiendo a respetar a los otros compañeros, ser conscientes de su estado de ánimo durante la partida y aprender de las acciones de los demás. Y sobre todo en un juego como Draftosaurus, donde hay interacción directa entre los jugadores, pudiendo nuestras acciones influir en las de los demás.

ÁREAS CURRICULARES

- **Matemáticas:** trabajamos el Bloque 1: Procesos, métodos y actitudes en matemáticas, ya que debemos ir resolviendo los problemas que nos van surgiendo durante la partida, realizando predicciones sobre los resultados que nos planteamos y desarrollan actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas, como el esfuerzo, perseverancia y flexibilidad. En el Bloque 2: Números, puesto que hay que realizar operaciones con números naturales. Y en el Bloque 5: Estadística y probabilidad, ya que van a ser capaces de identificar situaciones de carácter aleatorio y realizarán conjeturas y estimaciones sobre el juego.
- **Valores sociales y cívicos:** durante todo el juego, trabajamos la comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales por el resto de personas que juegan.

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

El juego de mesa Draftosaurus trabaja, siguiendo sus reglas originales, las siguientes habilidades cognitivas, sociales y emocionales, eminentemente.

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación espacial:** cuando se lanza el dado, debemos seguir las indicaciones del mismo, por lo que debemos saber si lo tenemos que colocar en la parte de la derecha, en la zona rocosa...
- **Coordinación óculo-manual:** la colocación de los dinosaurios en un recinto concreto que estamos viendo, requiere de una coordinación ojo-mano.
- **Psicomotricidad fina:** los dinosaurios son pequeños y hay que cogerlos con la pinza digital. Además si queremos colocarlos bien en el tablero (de pie) tenemos que hacerlo con cuidado, desarrollando esta destreza.
- **Visopercepción:** hay que poder diferenciar bien los colores y las formas de los dinosaurios para poder ir realizando las acciones que exige cada recinto.
- **Atención:** trabajamos la atención sostenida durante toda la partida, ya que jugamos todos a la vez y tenemos que mantenerla. Y la atención selectiva porque nos vamos a ir fijando en las acciones que van haciendo el resto de personas para ver si hay algún dinosaurio que no les debamos pasar a las demás, debiendo no procesar otro tipo de información no relevante para la partida.
- **Memoria:** debemos mantener en la memoria las restricciones que nos va a marcar el dado y recordar cómo se van desarrollando los turnos.

- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**

- **Memoria de trabajo:** debemos tratar de ir recordando los dinosaurios que nos van llegando para poder ir planificando nuestras próximas jugadas mientras debemos ir pensando dónde vamos a colocar los dinosaurios que nos han pasado, por lo que debemos mantener esa información “on-line”.
- **Toma de decisiones:** durante el juego, hemos de tomar múltiples decisiones que tendrán una consecuencia directa en el juego, ya que influirán en la puntuación que tendremos al final de esta.
- **Planificación:** desde la primera mano de dinosaurios que nos llegue, deberemos pensar en qué recintos nos interesa poner dinosaurios (siempre que la tirada del dado nos lo permita), dependiendo de los puntos que podamos conseguir.
- **Flexibilidad cognitiva:** una habilidad que vamos a poner en marcha continuamente, puesto que aunque queramos poner un dinosaurio en un recinto, si lo que nos indica el dado no nos lo permite o no nos llegan los dinosaurios que necesitamos, deberemos ir ajustando nuestras respuestas y cambiar nuestra planificación.
- **Control inhibitorio:** por mucho que queramos poner en un sitio, vamos a tener que hacer caso a lo que nos diga el dado, por lo que deberemos poner en marcha esta habilidad, para que nos permita no ponerla en ese lugar.

HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** comprender que las reglas son iguales para todas las personas que juegan y hemos de seguirlas tal y como son, aceptándolas todas por igual, nos beneficien o nos perjudiquen en un momento dado.

- **Cohesión grupal:** por su carácter divertido y al existir una alta interacción entre personas jugadoras durante los turnos, este juego fomenta la cohesión del grupo.
- **Teoría de la mente:** si bien se trata de una habilidad con base cognitiva (cognición social), la incluimos aquí porque nos parece relevante el cariz social que aporta a este juego la necesidad de tener una teoría de la mente. Cada persona en su turno, deberá intentar hacerse una idea de qué dinosaurios le van a pasar las jugadoras anteriores o si le pasa determinados dinosaurios a la siguiente jugadora, lo pondrá en uno u otro recinto que le de muchos puntos.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** en Draftosaurus, te pueden pasar dinosaurios que no te sirvan para la planificación de la jugada que tenías prevista o que el dado no te permita poner los dinosaurios donde tenías previsto. Eso puede generar una frustración en la persona que, en el entorno de juego, trabaja la tolerancia a la misma.
- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** durante el transcurso de los turnos, las personas se exponen a situaciones en las que pueden sentir alegría, enfado, entusiasmo, envidia, etc. Al exponerse a estas situaciones en un entorno social, pueden identificar dichas emociones no solo en sí mismos sino en los demás. La percepción de los demás les puede ayudar a regular y gestionar esas emociones, aprendiendo de los otros.

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés

- **Actividad 1.** Podríamos emplear el juego como disparador y motivador de un **proyecto** o un bloque relacionado con los dinosaurios y podría trabajarse transversalmente en las áreas de **Ciencias de la Naturaleza** y de **Ciencias Sociales**. En los bloques 1 de ambas materias se hace hincapié en la investigación, búsqueda de información y presentar trabajos. Por lo que se le puede dividir la clase en 6 grupos, dar un dinosaurio de un color distinto a cada grupo y que presenten un trabajo sobre el período en el que vivieron, en qué zonas geográficas se encontraron, el tipo de alimentación que llevaban, etc. Trabajando así las competencias **lingüísticas** (exposición oral de los trabajos, lectura y escritura) y las **digitales** (búsqueda en internet, discriminar el tipo de fuente de donde se extrae la información).
- **Actividad 2.** Relacionado con el proyecto anterior, podemos pedir al alumnado que realice un trabajo en grupo imaginando que estamos en un momento en el que podemos clonar a los dinosaurios y hacer parques zoológicos con ellos. Para **Ciencias Sociales** y **Ciencias Naturales** podemos continuar con la investigación para diseñar cómo debería ser un parque que albergara a estos dinosaurios (cómo se les alimentaría, cómo tendrían que ser las condiciones climatológicas y del ecosistema en general, etc.). Para **Valores Sociales y Cívicos**, deben hacer una exposición o un debate (**competencia lingüística**) sobre si sería ético o no llevar a cabo esta clonación y meter a los dinosaurios en un parque zoológico.
- **Actividad 3.** Si queremos trabajar la **Segunda Lengua**, podemos pedir a los alumnos que, fijándose en el mapa del tablero, den indicaciones orales sobre cómo podrían llegar de un recinto a otro, habiéndolos establecido previamente. También trabajamos así la **competencia lingüística**.

- **Actividad 4.** podemos pedir a los alumnos y alumnas que inventen una historia cuyo protagonista sea un dinosaurio. Puede ser una historia que transcurra en la prehistoria o en la actualidad si vivieran los dinosaurios (teniendo en cuenta todo lo que se investigó en la actividad 1). Trabajamos así la narración (los conectores y las partes de una historia: presentación, nudo y desenlace) o la descripción. Volvemos a trabajar la **competencia lingüística**, tanto oral como escrita. Se podría realizar tanto de manera individual como por grupos.

ABJ: adaptación de la mecánica (mismos componentes)

- **Variante 1: TocaDino (+8 años).**
 - **Preparación:** Se meten todos los dinosaurios en la bolsa y se prepara un temporizador o reloj de arena para 30 segundos. Se escoge un dinosaurio de cada color y se colocan a la vista de las personas jugadoras como modelo de referencia. Se queda con el dado la persona que inicie la ronda.
 - **Cómo se juega:** Por turnos, cada jugador/a, al iniciarse el temporizador, mete la mano dentro de la bolsa y coge un dinosaurio. Sin mirar, solo tocándolo y apoyándose en la referencia visual de los 6 modelos, debe decir en voz alta el color (o el nombre) del dinosaurio y depositarlo en la mesa, aún sin mirar. Las demás jugadoras lo colocan en un montón de aciertos o de fallos. Mientras, la jugadora sigue cogiendo y nombrando dinosaurios que vaya sacando de la bolsa hasta que se acabe el tiempo. Cuando este termine, se hará recuento de dinosaurios acertados (cada uno será un punto). A continuación, pasa el turno a la persona de su izquierda.
 - **Fin del juego:** Cuando una persona llegue a 10 puntos, se continúa hasta que termine la ronda (teniendo en cuenta que la primera persona de la ronda es la que tiene el dado). Aquella jugadora que haya alcanzado un mayor número de puntos en total, habrá ganado. En caso de empate, se comparte victoria.

- **Variante 2: MaxiDino (+8 años).**
 - **Preparación:** Se meten todos los dinosaurios en la bolsa y se reparte un tablero a cada jugador/a.
 - **Cómo se juega:** Todos los jugadores cogen al azar 12 dinosaurios y, a la vez, los colocan en su tablero de forma que traten de maximizar su puntuación. De este modo, trabajamos las operaciones combinadas, sumas, etc. Cuando todos estén listos, se contabilizan los puntos de cada uno. Se juega otra ronda adicional de la misma manera, habiendo repuesto los dinosaurios en la bolsa.
 - **Fin del juego:** Tras dos rondas, la persona que haya acumulado más puntos, habrá ganado. En caso de empate, ganará el que haya conseguido más puntos con tiranosaurios en la segunda ronda.

ÁREAS CURRICULARES

 MATEMÁTICAS

 VALORES SOCIALES Y CÍVICOS

HABILIDADES COGNITIVAS

 ORIENTACIÓN ESPACIAL

 COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL

 PSICOMOTRICIDAD FINA

 VISOPERCEPCIÓN

 ATENCIÓN

 MEMORIA

FUNCIONES EJECUTIVAS

 MEMORIA DE TRABAJO

 TOMA DE DECISIONES

 PLANIFICACIÓN

 FLEXIBILIDAD COGNITIVA

 CONTROL INHIBITORIO

HABILIDADES SOCIALES

 ACEPTACIÓN DE NORMAS

 COHESIÓN GRUPAL

 TEORÍA DE LA MENTE

HABILIDADES EMOCIONALES

 TOL. A LA A FRUSTRACIÓN

 INTELIGENCIA EMOCIONAL

GLOSARIO

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación espacial:** es la capacidad que tenemos de manejar información sobre de dónde viene, dónde se encuentra o a dónde va un estímulo con el que estamos interactuando o nosotros mismos.
- **Coordinación óculo-manual:** hablamos de esta habilidad cuando tenemos que coger y mover un objeto con las manos en función de la información que recibimos a través de los ojos.
- **Psicomotricidad fina:** nos referimos a ella cuando se ponen en marcha grupos musculares pequeños y específicos, como los de la mano. Son movimientos en los que debemos ser muy precisos.
- **Visopercepción:** habilidad por la cual podemos discriminar, identificar y reconocer los estímulos que vemos. Además nos permite relacionar esa información con otra de la que ya disponíamos previamente.
- **Atención:** es la habilidad que nos permite centrar nuestros recursos sobre aspectos de los que nos rodean que consideramos importantes sobre otras que no lo son en ese momento.
- **Memoria:** es la capacidad que tenemos de codificar, almacenar y recuperar información que hemos aprendido.
- **Funciones ejecutivas:** son actividades mentales superiores que están dirigidas y orientadas a conseguir una meta y que están compuestas por diferentes procesos.
 - **Memoria de trabajo:** es la capacidad de mantener la información en la mente y poder operar con ella.
 - **Toma de decisiones:** es la capacidad de elegir entre dos o más estímulos, teniendo en cuenta los posibles resultados y consecuencias de cada una de las respuestas.
 - **Planificación:** capacidad por la que organizamos la consecución de un objetivo y ser capaces de desarrollar un plan de acción para llevarlo a cabo, pudiendo anticipar las consecuencias de ésta.
 - **Flexibilidad cognitiva:** es la capacidad de poder cambiar nuestra respuesta ante una situación o generar nuevas estrategias para adaptarnos a la demanda del ambiente.
 - **Control inhibitorio:** es la capacidad que tenemos de poder controlar una respuesta automática para dar otra que se ajuste más a lo que requiere la situación.

HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** ser capaz de interiorizar un conjunto de reglas de forma que nuestro comportamiento se adecue a los requerimientos enunciados en las mismas.
- **Cohesión grupal:** percepción de pertenencia a un grupo concreto, que facilita la interacción dentro del mismo entre los distintos miembros y que viene facilitada por un cierto grado de consenso entre ellos.
- **Teoría de la mente:** capacidad de un sujeto de comprender y reflexionar sobre los pensamientos, creencias y emociones que otra persona puede tener sobre sí misma o sobre otros sujetos. Se demuestra la teoría de la mente en expresiones como “Creo que Pepita piensa que voy a echar esta carta”.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** habilidad para minimizar la frustración, que es ese malestar que nos puede generar la no consecución de nuestros deseos.
- **Inteligencia emocional:** capacidad para percibir emociones en uno mismo y en los demás, comprenderlas, gestionarlas y utilizarlas en la mejora del pensamiento.

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