



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO

## ÍNDICE

- **INTRODUCCIÓN**
  - **PROCESO DE EVALUACIÓN** 3
  - **JUSTIFICACIÓN TEÓRICA** 4
- **INFORME PSICOPEDAGÓGICO DE PRODUCTOS**
  - **BED BUGS** 6
- **CONTACTO** 12

## INTRODUCCIÓN

### PROCESO DE EVALUACIÓN

Este informe psicopedagógico de los productos de Cayro fue asignado al equipo de LUDIA Asesoras. Para poder realizarlo, hemos llevado a cabo llevado a cabo las siguientes tareas:

- Realizamos un **testeo** de cada uno de los juegos 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 cada 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** de cada 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, nos hemos basado principalmente en el **Modelo de Funciones Ejecutivas de Tirapu** (Javier 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.

Asimismo, incluimos también un análisis del resto de **habilidades cognitivas**. Teniendo en cuenta los últimos estudios científicos que unifican criterios con respecto a los diferentes dominios cognitivos, nos hemos basado en la clasificación del portal NeuronUp, entidad que lleva a cabo rehabilitación de dichas funciones cognitivas. NeuronUp emplea un vocabulario específico que consideramos asequible y comprensible para el público no profesional, lo cual nos hace preferir este frente a otros.

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 ésto 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.

Esperamos que esta aclaración de conceptos sirva de guía conceptual donde encuadrar el lenguaje y terminología empleados en el presente informe.

# BED BUGS

## BED BUGS

- **Autor:** Lucía Molina.
- **Ilustrador:** N/C
- **Nº de jugadores:** 2-4 jugadores.
- **Edad:** + 5 años
- **Tiempo:** 15 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** actuar, colección, acción simultánea, reconocimiento de patrones, habilidad, fuerza tu suerte.
- **Objetivo del juego:** ser el jugador en tener más cartas al terminar 3 rondas.

## NIVEL EDUCATIVO

**Educación infantil:** Por el tipo de actividades a realizar, es muy fácil introducirla en la clase de infantil 5 años, donde ya tienen habilidades para poder llevar a cabo al menos suficientes tarjetas.

**Educación primaria:** en el primer ciclo de Educación Primaria se podría introducir en Educación Física.

## COMPETENCIAS CLAVE

### *Aprender a aprender*

Durante el juego, la persona que juega va viendo si las acciones que está realizando son las adecuadas e incluso puede aprender de los demás observando el orden en el que colocan las bolitas, por ejemplo.

## Competencias sociales y cívicas

Durante el juego nos reímos en conjunto, aprendemos a respetar al otro, aceptamos las reglas de juego, etc.

## ÁREAS CURRICULARES

- **Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:** en Infantil, se puede utilizar para conocer las partes del cuerpo y aprender a reconocerlas y a trabajar con ellas. Además, vemos acciones relacionadas con la autonomía personal, como ducharse, higiene, etc.
- **Educación Física / Psicomotricidad:** En Infantil se puede utilizar el juego en Psicomotricidad y, en Educación Física para el caso de primeros cursos de Primaria.

## HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

### HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación espacial:** saber si hay que colocarlas en el lado derecho o en el izquierdo del cuerpo.
- **Psicomotricidad gruesa:** dejar la posición correcta cuando hemos puesto la pulga para que no se nos caiga mientras vamos colocando las demás en otras posiciones.



- **Coordinación óculo-manual:** hay que coger la pulga adecuada y ponerla donde nos dicen, según estamos viendo.
- **Visopercepción:** diferenciar los colores de las pulgas y dónde hay que colocarlas. Ver qué acción tenemos que hacer.
- **Atención:** atención sostenida hasta que terminemos la partida y selectiva para saber dónde hay que poner las pulgas.
- **Memoria:** trabajamos la memoria procedimental, que consiste en realizar una secuencia de acciones que tenemos aprendidas y que llevamos a cabo de manera automática, como por ejemplo tocar la guitarra o hacer como si remáramos.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
  - **Velocidad de procesamiento:** el más rápido en ponerse todas las pulgas se llevará la carta, por lo que trabajamos esta función.
  - **Planificación:** hay que dedicar un momento a pensar cuáles son las posiciones más cómodas y dejar las que van a costar más para el final, porque si no se corre el riesgo de que se vayan a caer.
  - **Toma de decisiones:** ¿Qué pulga me pongo antes? ¿Me arriesgo y saco una carta de acciones?

## HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** comprender que la carta tiene una solución única, que hay que colocar las pulgas donde indica la misma, que hay que cumplir con los requisitos y darle al timbre, etc.
- **Cohesión grupal:** este juego, dado que genera situaciones divertidas y a las que los niños/as no están acostumbrados/as, fomenta la interrelación entre ellos y la cohesión social.

## HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** Como muchos otros juegos de acción simultánea y de habilidad, puede resultar frustrante para algunos/as el no llegar a tiempo para hacer la tarea.
- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** Bed Bugs es un juego en el que existe esa expresión de emociones (diversión, vergüenza, enfado, frustración, etc.), que nos ayuda a identificarla no solo en nosotros mismos sino también en los demás y, por tanto, entender de forma social qué implicaciones tiene esa expresión. Esto último ayuda a trabajar en la gestión interna de dichas emociones, como apuntamos en la introducción del informe.

## ADAPTACIONES AL AULA

### ABJ: modificaciones del juego

- **Variante 1.** Instrucciones orales (**expresión y comprensión oral**): por equipos en parejas. Una persona le dice a la otra dónde se tiene que poner cada una de las bolitas y, el equipo que antes la tenga bien, se lleva la tarjeta. El que está dando las instrucciones decide si hace también acción. Se hacen tres tarjetas por equipo.
- **Variante 2.** Para las clases de **Educación física**, además, se puede decir qué grupos musculares están interviniendo después de realizar la tarjeta.
- **Variante 3.** Introduciendo la mecánica de **storytelling** para trabajar la **competencia lingüística**, se pueden utilizar las tarjetas como tarjetas de “acción”, “personaje” o “lugar” que sirvan para relatar una historia. Se dividen en 3 montones las cartas asignando una categoría a cada una. Se cogerían 1 carta de cada montón y se crearía la historia.

- **Variante 4.** Podemos introducir la **memoria secuencial** con las cartas de acciones. Se utilizan solo esas cartas. Cada jugadora saca una y se van “acumulando” las acciones en cada turno. Cuando le toca a la siguiente persona, lleva a cabo las acciones previas y, posteriormente, la que le ha salido a ella. Si una jugadora se ha equivocado, la anterior persona que haya jugado y completado la serie correctamente, se lleva todo el mazo que se ha ido acumulando. Al terminar el mazo, la que más cartas tenga, ganará la partida.

## 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