



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO

ÍNDICE

- **INTRODUCCIÓN**
 - **PROCESO DE EVALUACIÓN** 3
 - **JUSTIFICACIÓN TEÓRICA** 4
- **INFORME PSICOPEDAGÓGICO DE PRODUCTOS**
 - **MI PRIMER JUEGO DE BARCOS** 6
- **CONTACTO** 11

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 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 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.

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

MI PRIMER JUEGO DE BARCOS

MI PRIMER JUEGO DE BARCOS

- **Autor:** N/C
- **Ilustrador:** N/C
- **Nº de jugadores:** 2 jugadores.
- **Edad:** + 4 años
- **Tiempo:** 10 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** apuestas.
- **Objetivo del juego:** adivinar dónde ha colocado el rival los barcos antes de que él adivine dónde están los nuestros.

NIVEL EDUCATIVO

Educación infantil: último curso de Educación Infantil, en el que podemos trabajar tanto el vocabulario de las localizaciones, como las instrucciones y la organización de ir tachando espacios, etc.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Se trabaja el proceso de experimentación y descubrimiento por ensayo y error, además de la ubicación y distribución en el espacio.

Competencia lingüística

Tenemos que saber expresarnos para preguntar por un sitio en concreto y poder entender lo que nos dicen para saber qué nos están preguntando.

Aprender a aprender

Debemos ir ajustando nuestras preguntas en base a los resultados que vayamos obteniendo.

ÁREAS CURRICULARES

- **Conocimiento del entorno:** en el bloque de medio físico, trabajamos los elementos, relaciones y medidas.
- **Lenguaje y comunicación:** deben emplear el lenguaje verbal para ir haciéndose las preguntas sobre dónde tienen cada barco.

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación espacial:** debemos situarnos en el plano y saber dónde tenemos que tachar los objetos.
- **Coordinación óculo-manual:** debemos señalar el objeto que estamos mirando.
- **Psicomotricidad fina:** tanto si marcamos con un lápiz o con alguna ficha los objetos, debemos utilizar esta habilidad.
- **Visopercepción:** diferenciar los objetos que tenemos delante.

- **Atención:** debemos poner en marcha la atención sostenida para poder terminar adecuadamente la actividad y selectiva para centrarnos en los estímulos relevantes e ignorar los irrelevantes.
- **Memoria:** memoria auditiva porque la información que nos vamos dando entre los jugadores es verbal y debemos retener lo que nos dicen hasta que marquemos esa posición.
- **Lenguaje:** vamos a trabajar la expresión a la hora de preguntar correctamente, la comprensión, entender por la posición que nos están preguntando, vocabulario y denominación para nombrar los objetos.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
 - **Fluidez verbal:** debemos poder comunicarnos de manera adecuada entre los jugadores.
 - **Toma de decisiones:** debemos elegir entre las distintas posiciones posibles donde puedan estar los barcos.

HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** este juego está especialmente enfocado para niños y niñas más pequeños, que están en proceso de interiorizar que los juegos tienen reglas, han de estar sentados, escuchando y atentos, etc.
- **Tiempos de espera:** se trata de un juego por turnos, por lo que aunque tengan ganas de seguir, han de saber esperar.
- **Escucha activa:** este juego exige a las personas que juegan que estén atentos a lo que les dice su interlocutor/a, escuchen y anoten.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** en Mi Primer Juego de Barcos, en parte es el

azar el que hace que acierten o no la localización. Por tanto, si varias veces seguidas uno lo consigue y el otro no, se puede frustrar el último. Con ello trabajaremos esta habilidad.

- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** en este juego, los peques mostrarán su enfado, su alegría, su pena, e incluso, en algunos casos, podrán identificar en el otro esas mismas emociones y sentir cierta empatía por ellos cuando no acierten ninguna.

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés

- Se puede utilizar el juego como inicio motivador de un proyecto sobre **piratas**, el mar o incluso el mundo de los cuentos. También se puede aprovechar para inventar una historia conjunta con los niños, que intervengan introduciendo algún elemento del tablero de juego, por ejemplo.

ABJ: modificaciones del juego

- **Variante 1.** Para alumnos **más mayores**, además, deberán adivinar el **color** del barco que está sobre cada posición. Podrán hacer preguntas del tipo “¿Está el barco verde encima de la sirena?”, a lo cual se podrá responder “Sí” o “No”. En caso de que haya acertado, podrá volver a preguntar. Cuando el jugador crea que tiene los 4 barcos, los dirá en su turno. Si son correctos, 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