



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO

## ÍNDICE

- **INTRODUCCIÓN**
  - **PROCESO DE EVALUACIÓN** 3
  - **JUSTIFICACIÓN TEÓRICA** 4
- **INFORME PSICOPEDAGÓGICO DE PRODUCTOS**
  - **SPEED MONSTERS** 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 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-Ustárrroz 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.

# SPEED MONSTERS

## SPEED MONSTERS

- **Autor:** Apronman (Ignacio Sánchez Usera)
- **Ilustrador:** N/C
- **Nº de jugadores:** 2-6 jugadores.
- **Edad:** + 8 años
- **Tiempo:** 15 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** Memoria, Actuar, Patrones, Acción Simultánea.
- **Objetivo del juego:** Ser el primer jugador en quedarse sin cartas.

## NIVEL EDUCATIVO

**Educación primaria:** Debido a la edad mínima recomendada y al empleo de la velocidad de procesamiento como habilidad implicada en la mecánica, es en Primaria donde tiene sentido este juego. Además, el uso de las letras y sus aplicaciones también lo enfocará a Primaria, en todos los ciclos.

## COMPETENCIAS CLAVE

### *Competencia en comunicación lingüística*

Tenemos que reconocer las letras de las cartas, identificar las que son iguales, buscar una palabra que empiece por esa letra, recordar la secuencia previa.

### *Aprender a aprender*

De qué manera puedo memorizar todas las palabras que van surgiendo a medida que transcurre el juego. Qué estrategias puedo ir empleando.

## ÁREAS CURRICULARES

- **Lengua Castellana y Literatura:** En este caso podemos justificar el uso del juego en el aula, ya que con el modo base ya estamos trabajando el conocimiento alfabético, así como la ortografía natural y la arbitraria.

## HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

### HABILIDADES COGNITIVAS

- **Coordinación óculo-manual:** puesto que cuando coincidan dos extraterrestres iguales o dos letras iguales hay que ser el primero en tapar el montón de cartas.
- **Visopercepción:** ser capaz de diferenciar los colores y las formas de los extraterrestres, las letras, los colores de las cartas.
- **Atención:** la atención sostenida, porque si nos despistamos un momento, puede que perdamos la oportunidad de tapar el montón si ha coincidido letra o extraterrestre.
- **Velocidad de procesamiento:** el más rápido en ver lo que coincide entre dos cartas será el primero en tapar el montón y se irá quitando cartas de enmedio.
- **Memoria:** trabajamos la memoria episódica, que hace referencia a los conocimientos que tenemos de carácter general, a la memoria verbal, ya que la información es verbal y a la memoria auditiva porque el contenido es a través de esta modalidad sensorial.



- **Lenguaje:** se trabajan varios aspectos del lenguaje: la expresión: poder decir una palabra; comprensión: entender lo que han dicho los otros jugadores; vocabulario: cuanto más vocabulario, más sencillo será buscar una palabra en nuestro almacén léxico que empiece por una determinada letra; fluidez: la rapidez para encontrar palabras que empiecen por una determinada letra; repetición: poder repetir todas las palabras que se han dicho previamente.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
  - **Memoria de trabajo:** para retener la información que estamos recogiendo, en este caso, las palabras que va diciendo cada jugador y la repetición de todas las otras palabras por orden.
  - **Flexibilidad cognitiva:** cada vez que un jugador comete un error, la secuencia de palabras anterior desaparece y hay que empezar otra, por lo que debemos ajustar nuestras respuestas posteriores y no decir palabras que pertenecían a otras rondas.
  - **Velocidad de procesamiento:** la rapidez en encontrar que dos cartas tienen una característica común y tapar el montón.
  - **Control inhibitorio:** aunque dos cartas tengan extraterrestres parecidos o el fondo de la carta sea del mismo color, hay que controlar el impulso de tapar el montón.

## HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** Se trata de normas sencillas, pero precisamente por ello nos ayuda a interiorizar el uso de reglas en juegos estructurados.
- **Tiempos de espera:** Aunque el jugador esté deseando que le vuelva a tocar el turno para poder enumerar la serie, ha de esperar.
- **Cohesión grupal:** El hecho de cometer un error en algo aparentemente simple pero cuyo esfuerzo conocemos, como es memorizar una serie, hace que haya comprensión y entendimiento, risas y complicidad.

## HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** Cuando nos equivocamos en el último momento, o decimos una palabra pero recordamos inmediatamente que era otra, surge la frustración, y así la trabajamos con el juego.
- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** En Speed Monsters, identificamos en los otros emociones similares a las nuestras (frustración, alegría, alivio, pena) de una manera continuada, porque en los turnos sucesivos cada persona repite las mismas acciones y las consecuencias son similares. Así, además, aprendemos, de forma vicaria y social -y por repetición-, la gestión de las mismas.

## ADAPTACIONES AL AULA

### *Juego dirigido como disparador de interés*

- En Infantil 5 años o primer ciclo de primaria, para trabajar ortografía y vocabulario, se les puede pedir que cojan una carta y digan 3 palabras que empiecen por la letra que aparece en dicha carta. De esa manera, estarán más implicados en la tarea al tratarse de un material manipulativo con dibujos que son de su interés.

### *ABJ: modificaciones del juego*

- **Variante 1.** Trabajamos la **competencia lingüística** si repartimos 4 cartas a cada jugador/a y, a la de tres, les dan la vuelta y tienen que ser los más rápidos en colocar dichas cartas por **orden alfabético**. La primera que ordenara las 4 bien, se las quedaría. Los demás, las que les dé tiempo a colocar bien.

- **Variante 2.** De cara a trabajar la **competencia lingüística**, utilizamos los monstruos para crear historias con ellos aplicando la mecánica de **storytelling**. Sacamos dos cartas de monstruos y explicamos algo que les pasa a ambos. Según el nivel, puede ser una historia oral o escrita. También se puede añadir la regla de que hay que introducir en la narración una palabra que empiece por cada letra que hayamos sacado, o incluso que una de esas palabras sea un adjetivo y, la otra, un adverbio, e ir variando categorías gramaticales.
- **Variante 3.** Se puede trabajar la memoria creando un sencillo **memory**. Se colocan las cartas bocabajo en un número adecuado según la edad, siempre teniendo en cuenta que deben estar las parejas. Se puede jugar a hacer memory de letras iguales o memory de monstruos iguales. En niveles avanzados, se puede introducir la regla de que si las letras son iguales, los monstruos han de ser distintos, y viceversa.
- **Variante 4.** En la baraja tenemos 10 monstruos de cada tipo y 5 tipos diferentes, por lo que esta variante admite hasta 5 jugadoras. Se le dan las 10 cartas de un mismo monstruo a cada jugadora y, entonces, deben escribir una palabra con cada una de las 10 letras de su monstruo. La persona más rápida en escribir una palabra con cada letra, será la ganadora.
- **Variante 5.** Se puede hacer lo mismo, pero repartiendo y dividiendo por los colores en lugar de los monstruos.
- **Variante 6.** Se divide el mazo a partes iguales entre todos los jugadores. Cada jugador, por turnos, saca una carta y la coloca delante de sí mismo, sobre la mesa, bocarriba. Cuando hay un monstruo (o letra, o color, según la versión que deseemos y lo que queramos trabajar) que se repite delante de dos personas, las personas que estén implicadas en ese duelo deben poner la mano en el centro de la mesa lo más rápidamente posible. La primera que la ponga, se lleva todas las cartas del oponente del duelo. En el caso de ser una letra, se puede añadir la condición de que hay que ser el más rápido en decir una palabra que empiece por dicha letra. De ese modo, trabajaremos la recuperación léxica y la ortografía.

## 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