



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO

ÍNDICE

- **INTRODUCCIÓN**
 - **PROCESO DE EVALUACIÓN** 3
 - **JUSTIFICACIÓN TEÓRICA** 4
- **INFORME PSICOPEDAGÓGICO DE PRODUCTOS**
 - **STICKY** 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-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.

STICKY

STICKY

- **Autor:** N/C
- **Ilustrador:** Noelia López Sierra
- **Nº de jugadores:** 2-5 jugadores.
- **Edad:** + 5 años
- **Tiempo:** 15 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** colección, reconocimiento de patrones, habilidad y acción simultánea.
- **Objetivo del juego:** ser el jugador que más cartas ha conseguido al terminar la partida.

NIVEL EDUCATIVO

Educación infantil: con Sticky estamos trabajando las áreas de conocimiento del entorno y de conocimiento de sí mismo.

Educación primaria: para los primeros cursos, es aplicable a Ciencias Naturales. Por mecánica y diversión, se puede aplicar a toda Primaria.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Hay que diferenciar los animales y hablar sobre ellos, y, además, se puede utilizar como disparador de la motivación y para evaluar los conocimientos previos de los alumnos.

Aprender a aprender

Todos los juegos que tengan animales les motivan mucho y podemos hacer reflexiones posteriores sobre cómo han jugado para ver posibilidades de mejora.

Competencias sociales y cívicas

Trabajamos estas competencias, como con otros juegos, ya que tenemos que comunicarnos con el resto de los jugadores, mostrar tolerancia y empatía.

ÁREAS CURRICULARES

- **Ciencias naturales / Conocimiento del entorno:** ya sea para Primaria o para Infantil, respectivamente. Estaremos viendo y podremos identificar tipos de animales, alimentación, hábitat...

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Atención:** tenemos que estar atentos a los animales que van saliendo, por lo que necesitamos de atención sostenida, para poder permanecer atentos mientras dura la partida, y atención selectiva, para centrarnos en el animal que sale y que necesitamos encontrar.

- **Orientación espacial:** saber dónde están colocados los animales espacialmente, arriba-abajo, izquierda-derecha.
- **Coordinación óculo-manual:** localizar visualmente entre todos los animales del tapete el que estamos buscando y dirigir la mano con la ventosa hacia él y cogerlo.
- **Psicomotricidad fina:** coger la ventosa, que no es muy grande, nos va a requerir esta habilidad.
- **Visopercepción:** diferenciar los animales diferentes entre si y localizar los que son iguales al que buscamos.
- **Memoria:** memoria visual ya que la información la recibimos por medio de esta modalidad sensorial.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
 - **Velocidad de procesamiento:** el más rápido en dar la respuesta correcta se llevará la carta del animal.
 - **Control inhibitorio:** en el caso de que haya animales que sean parecidos, deberemos controlar esa respuesta para que no sea incorrecta.
 - **Memoria de trabajo:** debemos ser capaces de recordar qué animal debemos buscar.

HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** comprender e interiorizar las reglas del juego, que, al ser sencillas, se pueden entender con facilidad desde el último curso de Infantil.
- **Cohesión grupal:** Los juegos en los que todos los jugadores actúan a la vez tienden a crear momentos divertidos con tensión, errores y risas, que fomentan la cohesión del grupo.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** en los juegos en los que interviene la velocidad, la frustración puede aparecer con facilidad. De este modo, al tratarse además de un juego rápido, se trabaja esta habilidad de manera continua.
- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** En Sticky, realizamos todo el proceso, ya que identificamos las emociones, cuanto menos, en los otros, y aprendemos a gestionarlas, en parte, por observación. Además, por supuesto, es un juego en el que se da fácilmente la expresión emocional.

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés

- Podemos trabajar la **competencia digital** si damos tarjetas de animales a cada alumno para que busquen información en el ordenador o tablet sobre él. Tipo de alimentación, especie, reino, reproducción, medio en el que viven, etc.
- Podemos hacerles sacar una carta y que nombren a los animales, por lo que trabajaremos la **competencia lingüística**. También podemos explicar el tipo de alimentación de cada uno, dónde viven, a qué reino pertenecen, etc. Esta tarea la pueden llevar a cabo tanto de manera individual como en grupo. En este segundo caso, además, trabajaremos las **competencias sociales y cívicas**, la capacidad de comunicarse constructivamente, la organización, etc.

ABJ: modificaciones del juego

- **Variante 1.** Manteniendo la misma mecánica y componentes, si para poder coger la carta, además, deben decir el nombre del animal, estaremos trabajando también la **fluidez verbal**.
- **Variante 2.** En lugar de sacar una carta, tendrán que coger la carta que describamos. Así, podemos ir dándoles pistas sobre qué animal tienen que buscar, describiendo las características que tienen, en este caso trabajaremos también la **comprensión oral** y la **memoria episódica**. Si es otro alumno el que hace las descripciones, en su caso también trabajaremos la **expresión oral** y la descripción.
- **Variante 3.** Podemos utilizar con las tarjetas haciendo un **memory**. Dependiendo de la edad, para niños/as más pequeños/as, se podrán quitar animales.
- **Variante 4.** Empleando la misma **mecánica**, pero haciendo **otras tarjetas** podemos utilizar el juego como refuerzo de algunos conceptos, como por ejemplo reconocimiento de formas iguales, letras, números, operaciones matemáticas y su resultado, verbos en inglés en sus diferentes formas, países y capitales... Así, en una tarjeta tendríamos la "pregunta", que estaría bocabajo en el mazo de "preguntas" (ejemplo: 3+4) y en el tapete estarían las respuestas bocarriba (ejemplo: 2, 6, 7, 10...).
- **Variante 5.** Si hacemos nuestras propias **tarjetas**, podemos hacerlo con diferentes tipos de palabras y que, por equipos, busquen determinadas categorías: sustantivos, verbos, adjetivos... De este modo, tendríamos un mazo con categorías bocabajo y, en el tapete, palabras variadas bocarriba.

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