



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO

ÍNDICE

●	INTRODUCCIÓN	3
●	INFORME DE PRODUCTO SURIGURI	6
○	Ficha curricular	7
○	Habilidades cognitivas, sociales y emocionales	10
○	Adaptaciones al aula	13
○	Ficha psicopedagógica	16
●	GLOSARIO	17
●	CONTACTO	21

INTRODUCCIÓN

PROCESO DE EVALUACIÓN

Este informe psicopedagógico del producto **Sherlock Junior: Suriguri** 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 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.

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.

SHERLOCK JUNIOR: SURIGURI

SURIGURI

- **Autor:** Eugeni Castaño.
- **Idea original:** GDM games, Josep Izquierdo y Martí Lucas.
- **Ilustrador:** Amelia Sales.
- **Nº de jugadores:** 2-8 jugadores.
- **Edad:** + 8 años
- **Tiempo:** 60 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** cooperativo, gestión de mano, memoria, limitador de comunicación.
- **Objetivo del juego:** conseguir resolver el misterio sobre la desaparición de la suricata del zoo.

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 en comunicación lingüística

Con un juego como Suriguri, que nos obliga a estar constantemente en comunicación entre todas las personas jugadoras, estamos desarrollando esta competencia. Además hay que estar leyendo las cartas continuamente y debemos saber cómo transmitir la información y que se entienda.

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

En un juego como este en el que la cooperación entre todos los jugadores es fundamental para resolver el caso, ponemos en marcha esta competencia. Debemos escuchar a los demás, ponernos en su lugar, negociar nuestras ideas sobre qué es lo que ha pasado, etc.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

En Suriguri, hemos de gestionar el riesgo de nuestras decisiones (descartar carta o bajarla) y manejar la incertidumbre de las de las demás, además de trabajar nuestra capacidad de análisis y nuestra flexibilidad a la hora de adaptarnos a los cambios.

ÁREAS CURRICULARES

- **Ciencias naturales:** dentro del bloque de los seres vivos se trabaja el tema de los animales y, en concreto, relacionado con uno de los objetivos de Educación Primaria, identificar características de los animales vertebrados e invertebrados, diferentes hábitats...
- **Lengua castellana y literatura:** al ser un juego cooperativo en el que la comunicación es tan importante, vamos a poder desarrollar los bloques de “Comunicación oral: hablar y escuchar”, “Comunicación escrita: leer” y “Conocimiento de la lengua”.

- **Valores sociales y cívicos:** uno de los puntos fuertes de Suriguri es que, de nuevo, al ser un juego cooperativo, pone de manifiesto algunos de los aprendizajes de esta materia, como por ejemplo que tiene contenidos relacionados con el bloque de “La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales” y “La convivencia y los valores sociales”.

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

El juego Sherlock Junior: Suriguri trabaja, siguiendo sus reglas originales, las siguientes habilidades cognitivas, sociales y emocionales, eminentemente.

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación temporal:** puesto que hay datos acerca del tiempo, hay que ir colocando en una línea temporal de cómo han ido sucediendo los hechos relacionados con la desaparición de Suriguri.
- **Orientación espacial:** puesto que los hechos se suceden en diferentes espacios y cada personaje estaba en uno u otro sitio, hay que ser capaz de poder ubicarlos a cada uno en un sitio en un momento determinado.
- **Visopercepción:** debemos poder diferenciar el tipo de carta de la que se trata, si es de la que se puede dar información subrayada de la descripción o si solamente de lo que viene arriba a la izquierda, además de mirar los detalles de la misma.
- **Atención:** trabajamos la **atención sostenida** durante toda la partida, ya que aunque no sea nuestro turno, debemos prestar mucha atención a los datos que nos dan el resto de los jugadores y a las cartas que se van poniendo sobre la mesa. Ponemos en marcha la **atención selectiva** puesto que a lo largo de la partida nos iremos quedando con la información que vayamos relacionando y desechando los que consideremos que no son relevantes para la resolución del caso.

- **Lenguaje:** con Sherlock Junior, vamos a trabajar diferentes aspectos del lenguaje. Reforzaremos la **expresión** puesto que debemos ser capaces de hablar esforzándonos para que nuestros interlocutores nos entiendan, de una manera clara y expresando nuestras ideas de manera que tengan sentido. Potenciamos la **comprensión**, ya que hay que entender el mensaje que nos están transmitiendo el resto de los jugadores. El **vocabulario** también lo reforzamos cuando debemos encontrar las palabras que necesitamos y si aprendemos alguna palabra nueva. La **lectura** es un aspecto muy importante en Suriguri, puesto que durante todo el juego hay que leer las pistas que nos van dando.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
 - **Memoria de trabajo:** las personas que están jugando deben tratar de mantener en la memoria de trabajo una serie de datos sobre qué información ha ido apareciendo y poder manejarla y relacionarla entre sí para poder resolver el caso.
 - **Toma de decisiones:** durante el juego, hemos de tomar múltiples decisiones. Por ejemplo, si la información que aparece en una carta es relevante o si la podemos descartar.
 - **Planificación:** nuestro objetivo es averiguar qué ha pasado con Suriguri, por lo que todas nuestras acciones nos deben acercar a él. Por ello, deberemos ir pensando qué información que tengamos y nos den nuestros compañeros va a ser la más relevante para el caso.
 - **Flexibilidad cognitiva:** en algunas ocasiones puede parecer que el culpable de la desaparición de Suriguri es un personaje, pero las cartas posteriores que van saliendo nos hacen cambiar de opinión. El desarrollo de la partida va a ir variando y debemos adaptarnos a esos cambios que van surgiendo.
 - **Fluidez verbal:** tenemos que ser capaces de expresar nuestras hipótesis de manera fluida recuperando las palabras que necesitamos de forma que nuestras compañeras de juego nos entiendan.

HABILIDADES SOCIALES

- **Cohesión grupal:** por su carácter divertido y cooperativo, al existir una alta interacción entre las personas jugadoras, este juego fomenta la cohesión del grupo.
- **Cooperación:** en Sherlock Junior, todas las personas que juegan tienen un objetivo común que han de alcanzar, que es reconstruir la historia de la desaparición de Suriguri, por lo que tienen que comunicarse, trabajar en equipo y llegar a acuerdos entre ellas.
- **Negociación:** tanto en el momento final de la reconstrucción de la historia entre todas como en la fase de contestar a las preguntas, a veces hay que negociar para ponerse de acuerdo entre todas las opiniones.
- **Escucha activa:** Hemos de escuchar muy bien a los demás compañeros y asegurarnos de que nos hemos entendido, a veces incluso haciendo preguntas para confirmarlo.
- **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, beneficien o perjudiquen al grupo en un momento dado.
- **Tiempos de espera:** saber respetar los turnos y entender que, aunque tengamos el impulso de volver a sacar una carta para que la vean todas, tenemos que controlarnos y esperar a que nos toque.
- **Teoría de la mente:** aunque se trata de una habilidad con base cognitiva (**cognición social**), la incluimos aquí porque consideramos relevante el cariz social que aporta a este juego la necesidad de tener una teoría de la mente. En este caso, las personas que juegan deben pensar el motivo por el que los personajes de la historia han llevado a cabo sus acciones.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** en este Sherlock Junior, a veces no entendemos qué pasa con el caso o, incluso, al final, fallamos las respuestas y eso puede generar una frustración en las jugadoras que, en el entorno de juego, trabaja la tolerancia a la misma.
- **Inteligencia emocional (identificación y comprensión de emociones):** cuando jugamos a este juego se da, especialmente, la identificación y la comprensión de las emociones de los personajes de la historia, precisamente porque ello ayuda a la reconstrucción de los hechos.

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 la influencia del ser humano en el medio y el cuidado del medio ambiente, así como de los animales cercanos en el entorno. Se puede crear un debate en torno a la existencia y utilidad de los zoológicos.
 - **Primaria.**
 - Ciencias de la Naturaleza. Bloque 3: Los Seres Vivos.
 - Lengua Castellana y Literatura. Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer.
 - **Secundaria.**
 - Biología y Geología (1º y 3º). Bloque 3: La biodiversidad en el planeta Tierra.
 - Biología y Geología (4º). Bloque 3: Ecología y Medio Ambiente.
 - Lengua Castellana y Literatura. Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer y escribir.
- **Actividad 2.** Para trabajar la **competencia digital** y **competencias sociales y cívicas**, podemos pedir a los alumnos/as que, por grupos, busquen información en el ordenador o en la tablet precisamente sobre este tema: los animales endémicos o en peligro de extinción, los zoológicos, las reservas naturales, los parques nacionales (diferencias entre cada uno, para qué existen, etc.). Luego se les puede pedir, de cara a trabajar la **competencia lingüística**, explicar tanto por escrito como en voz alta lo que han encontrado.

- Primaria.
 - Ciencias de la Naturaleza. Bloque 1: Iniciación a la actividad científica.
 - Valores sociales y cívicos. Bloque 3: La convivencia y los valores sociales.
- Secundaria.
 - Biología y Geología (1º y 3º). Bloque 7: Proyecto de investigación.
 - Biología y Geología (4º). Bloque 4: Proyecto de investigación.
- **Actividad 3.** Ficha de análisis morfosintáctico de oraciones.
(Ver Anexo 1)
- **Actividad 4.** Ficha de creación narrativa.
(Ver Anexo 2)
- **Actividad 5.** Ficha de comentario de texto.
(Ver Anexos 3 y 3.1)
- **Actividad 6.** Creación de un nuevo caso Sherlock Junior.
(Ver Anexos 4 y 5)

ABJ: adaptación de los componentes (misma mecánica)

- **Variante 1: Sherlock Junior: Casos de Historia**
 - **Nivel educativo:** 5º y 6º de Primaria y Secundaria
 - **Componentes:** 32 cartas (aproximadamente) creadas *ad hoc* por el/la profesor/a o maestro/a, presentando contenidos curriculares específicos como un “caso de historia”.

- **Contenido:** El contenido será adaptable en función del área curricular que estemos trabajando, de forma que si lo estamos aplicando a los bloques:
 - **Historia.** La huella del tiempo (Primaria y Secundaria): 20 cartas con texto de “rumores” (líneas temporales correctas e incorrectas con fechas) y 12 cartas con imágenes (por ejemplo, 6 retratos o cuadros o fotografías de personajes u objetos relevantes para la historia, 3 periódicos/ papiros/ comunicaciones, 3 agendas/ almanaques, etc.). Se pueden tratar, por ejemplo, períodos históricos como la Reconquista, el Descubrimiento de América, la II Guerra Mundial, la caída del Imperio Romano...
 - **Música.** Contextos musicales y culturales (Secundaria): estructura similar al anterior. Por ejemplo: la música en el Renacimiento, el Barroco musical, etc.
 - **Educación Literaria (Secundaria):** estructura similar al anterior, recreando el contexto histórico de determinadas creaciones literarias. Por ejemplo: la generación del 27, el siglo de Oro, etc.
 - Cualesquiera otros procesos susceptibles de ser temporalizados de esta forma y que puedan ser útiles para el aula.
- **Mecánica:** Utilizamos la mecánica general de Sherlock Junior, repartiendo igualmente tres cartas a cada jugadora que, en su turno, deberá decidir si descarta una carta o rumor irrelevante para el caso histórico o si revela información. La puntuación sería similar, pero si se revela información incorrecta, restaríamos 1 punto por carta errónea en la puntuación final.
- **Extra:** Se puede solicitar a los propios alumnos que creen entre todos el caso de historia. Así, cada clase podría elaborar un Sherlock Junior y, de haber varias clases, se podrían intercambiar los casos para poder jugarlos.

ÁREAS CURRICULARES



CIENCIAS NATURALES



VALORES SOCIALES Y CÍVICOS



LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

HABILIDADES COGNITIVAS



ORIENTACIÓN ESPACIAL



ORIENTACIÓN TEMPORAL



LENGUAJE



VISOPERCEPCIÓN



ATENCIÓN

FUNCIONES EJECUTIVAS



MEMORIA DE TRABAJO



TOMA DE DECISIONES



FLUIDEZ VERBAL



FLEXIBILIDAD COGNITIVA

HABILIDADES SOCIALES



ACEPTACIÓN DE NORMAS



TIEMPOS DE ESPERA



COHESIÓN GRUPAL



TEORÍA DE LA MENTE



NEGOCIACIÓN



ESCUCHA ACTIVA



COOPERACIÓN

HABILIDADES EMOCIONALES



TOL. A LA A FRUSTRACIÓN



INTELIGENCIA EMOCIONAL

GLOSARIO

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación temporal:** habilidad para manejar la información que hace referencia a los días, meses, años, horas. Saber ubicar esa información en el tiempo, qué ha pasado antes o qué después. También nos sirve para saber cuándo realizar ciertas festividades.
- **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.
- **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.
- **Lenguaje:** es un sistema de signos, tanto hablados como escritos, que utilizamos para comunicarnos con otros. De este modo podemos expresar sentimientos y pensamientos.
 - **Comprensión:** poder entender lo que se nos está transmitiendo, ya sea de manera oral o escrita.
 - **Expresión:** poder comunicar esas ideas con sentido y de una forma que sea correcta gramaticalmente.
 - **Vocabulario:** conocer diferentes palabras para comunicarnos.
 - **Lectura:** es la capacidad para interpretar los símbolos, caracteres e imágenes y transformarlos en habla.
- **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.
- **Fluidez verbal:** es la capacidad de comunicarse fluidamente con los demás. Localizar en nuestro almacén léxico las palabras adecuadas que necesitamos y de manera rápida.

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.
- **Tiempos de espera:** se refiere a la habilidad para gestionar internamente los tiempos que hay entre un turno propio y el siguiente, consiguiendo con éxito no solo frenar nuestra actuación en ese lapso sino también comprender que ello implica respetar los tiempos de los demás.
- **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.
- **Cooperación:** forma de interacción entre distintas personas que implica la interrelación y actuación de todas ellas con el fin de alcanzar un objetivo común que beneficia a todas.
- **Negociación:** forma de interacción humana entre dos o más personas que defienden sus intereses o necesidades con el objetivo de alcanzar un acuerdo lo más beneficioso posible para todas las partes.
- **Escucha activa:** conjunto de comportamientos y estrategias dirigidas a la mejora de la comunicación humana, implicando no solo atención durante la escucha sino también la elaboración de una respuesta que permita comprobar la comprensión del mensaje.

- **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