



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO
EL MAPA DEL PIRATA

ÍNDICE

●	INTRODUCCIÓN	3
●	INFORME PRODUCTO EL MAPA DEL PIRATA	6
○	Ficha curricular	7
○	Habilidades cognitivas, sociales y emocionales	10
○	Adaptaciones al aula	14
○	Ficha psicopedagógica resumen	21
●	GLOSARIO	22
●	CONTACTO	26

INTRODUCCIÓN

PROCESO DE EVALUACIÓN

Este informe psicopedagógico del producto **El Mapa del Pirata** 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**), empleando los componentes del mismo.

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-Ustárriz 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.

EL MAPA DEL PIRATA

EL MAPA DEL PIRATA

- **Autor:** Eugeni Castaño.
- **Ilustrador:** Pedro A. Alberto.
- **Nº de jugadores:** 2-6 jugadores.
- **Edad:** a partir de 8 años (con una variante para 6 años).
- **Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** storytelling, cooperativo, colocación de losetas, memoria, votación, colección, limitador de tiempo, eliminación
- **Objetivo del juego:** recordar entre todos los jugadores la historia que ha contado el capitán para poder puntuar con nuestras cartas de botín y ser la persona que más puntos ha tenido al final del juego.

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 El Mapa del Pirata, en el que hay que ser capaz de narrar una historia con las cartas que nos han tocado como Capitán, estamos trabajando tanto el lenguaje expresivo como el comprensivo.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

En El Mapa del Pirata trabajamos la resolución de problemas y el uso de las matemáticas en el mundo, ya que hemos de sustituir los valores de monedas, gemas y perlas por números y realizar operaciones aritméticas con ellas.

Aprender a aprender

Durante el juego, el alumnado puede ir comprobando si las acciones que va realizando le acercan a la meta a conseguir o no. Ello repercute en su habilidad para organizar y persistir en su propio aprendizaje. También le permitirá mejorar en sucesivas partidas.

Competencias sociales y cívicas

En un juego semicooperativo como El Mapa del Pirata, las personas que juegan deben colaborar para poder conseguir puntos. Si no lo hacen, entenderán que no es posible que cada una obtenga un beneficio para sí misma. Debemos escuchar a las demás y coordinarnos entre todas.

Conciencia y expresiones culturales

Dado que se trata de un juego de storytelling en el que debemos crear una historia a raíz de unas ilustraciones, el alumnado va incorporando así el componente expresivo de su capacidad creadora y estética. Además, también trabaja la sensibilidad y sentido estético al apreciar el arte de las ilustraciones.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Hemos de tomar decisiones sobre qué cartas poner para formar el mapa y gestionar el riesgo que implica y la incertidumbre de no saber cuáles faltan por cuadrar. Trabajamos especialmente también la capacidad de análisis y la flexibilidad para adaptarnos a los cambios y tener que rehacer el mapa.

ÁREAS CURRICULARES

- **Lengua castellana y literatura:** al ser un juego en el que se debe de narrar una historia, trabajamos en Educación Primaria, varios bloques.
 - Bloque 1. Comunicación oral: hablar y escuchar, puesto que el discurso debe ser coherente y ordenado, debemos comprender y expresar mensajes verbales y desarrollar estrategias y normas para el intercambio comunicativo, entre otros aspectos de este bloque.
- **Matemáticas:** en la fase de puntuación, estamos trabajando este área. Concretamente:
 - Bloque 1. Procesos, métodos y actitudes en matemáticas, teniendo que comprender el enunciado en la resolución de problemas.
 - Bloque 2. Números, puesto que tenemos que ser capaces de realizar operaciones matemáticas (cálculo mental) y conocer los números ordinales.
- **Valores sociales y cívicos:** ya que el juego es un semicooperativo, vamos a tener que comunicarnos a la hora de construir el mapa, ya que si no está bien, no puntuaremos ninguna de las personas. Estaríamos trabajando:
 - Bloque 2. La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales, puesto que deberán expresar sus opiniones a la hora de construirlo y deberán escuchar las del resto.
 - Bloque 3. La convivencia y los valores sociales, puesto que hay que mostrar conductas solidarias y mostrar una actitud abierta hacia los demás.

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

El juego **El Mapa del Pirata** trabaja, siguiendo sus reglas originales, las siguientes habilidades cognitivas, sociales y emocionales, eminentemente.

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación temporal:** cuando se tiene que recordar la historia que ha narrado el capitán, para que no se nos olviden los elementos, debemos ser capaces de procesar cronológicamente el orden de la historia.
- **Orientación espacial:** en el momento en que la tripulación debe organizar el mapa para que aparezcan los elementos que ha usado el capitán en su historia, hay que localizar los elementos en cada parte del mapa e ir rotando esas piezas para que encajen.
- **Percepción auditiva:** pondremos en marcha esta habilidad mientras escuchamos la historia que nos narra el capitán.
- **Visopercepción:** empleamos esta habilidad ya que tenemos que ser capaces de diferenciar los objetos o animales que muestran las cartas, los números de los valores del botín y diferenciar los dibujos a la hora de hacer el mapa.
- **Atención:** trabajamos la **atención sostenida** durante toda la partida, ya que si perdemos el hilo de lo que nos está narrando el capitán, va a haber elementos que no busquemos en el mapa, lo cual nos penalizará ya que no podremos puntuar. Ponemos en marcha la **atención selectiva** puesto que debemos ignorar la información irrelevante y el resto de estímulos que haya a nuestro alrededor que no nos hagan falta en ese momento.
- **Lenguaje:** con El Mapa del Pirata, 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 nuestra narración de manera que tengan sentido. Potenciamos la **comprensión**, ya que hay

que entender el mensaje que nos está transmitiendo el capitán. También trabajamos estos dos aspectos cuando nos comunicamos a la hora de reconstruir el mapa. El **vocabulario** también lo reforzamos cuando debemos encontrar las palabras que necesitamos y si aprendemos alguna palabra nueva.

- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**

- **Memoria de trabajo:** las personas que están jugando deben tratar de mantener en la memoria de trabajo una serie de datos sobre la historia que ha ido narrando el Capitán para ser capaces de localizar los objetos en el mapa y para poner la cruz.
- **Velocidad de procesamiento:** puesto que en el momento de construir el mapa entre todos los jugadores hay que poner el reloj en marcha, deberemos ser rápidos a la hora de localizar los objetos que ha introducido el Capitán en la historia y coger o desechar algunas partes del mapa.
- **Toma de decisiones:** el Capitán deberá colocar las cartas de historia de tal manera que crea que la narración tenga más sentido y que el resto de personas vaya a recordarlas mejor. También al elegir las cartas de historia puntuaremos más o menos y deberemos elegir.
- **Planificación:** el Capitán puede planificar la manera de colocar las cartas para narrar la historia, pensando en agrupar elementos que hagan más sencillo el recuerdo de los objetos que han ido saliendo en la historia.
- **Flexibilidad cognitiva:** a medida que vamos construyendo contrarreloj el puzle con las piezas del mapa, vamos a tener que ser capaces de ir adaptándonos a las piezas que van saliendo, que quizás hagan que tengamos que rehacer todo el puzle.
- **Fluidez verbal:** debemos expresarnos con claridad a la hora de narrar si somos el Capitán y si estamos en el momento de reconstrucción del mapa, debemos comunicarnos rápidamente y de manera que todos nos entiendan para poder hacerlo lo más rápidamente posible.

- **Control inhibitorio:** cuando tenemos las 4 piezas del puzle montadas, debemos ser capaces de comprobar, por última vez, si no hay ningún elemento repetido antes de poner la cruz de manera precipitada.

HABILIDADES SOCIALES

- **Cohesión grupal:** puesto que tenemos que recordar entre todas las jugadoras los elementos que han aparecido en la narración del capitán, va a hacer que exista una alta interacción entre las personas que están jugando y va a fomentar la cohesión del grupo.
- **Cooperación:** en El Mapa del Pirata hay que trabajar de manera cooperativa cuando el capitán termina de contar su historia y el resto de las personas deben formar el mapa del tesoro e ir supervisando entre todas que se van cumpliendo los requisitos para hacerlo. Así, tienen que comunicarse, trabajar en equipo y llegar a acuerdos entre ellas.
- **Negociación:** a la hora de construir el mapa del tesoro, si no estamos de acuerdo con cómo otras personas están construyendo el mapa, deberemos aportar nuestra opinión para que todas lleguemos a un consenso.
- **Escucha activa:** además de escuchar las opiniones de las demás participantes a la hora de ir montando el mapa de la manera más rápida posible, lógicamente también tenemos que escuchar con mucha atención lo que nos va narrando el capitán.
- **Aceptación de normas:** hemos de 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.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** al ser una carrera contra el tiempo y no ser precisamente fácil (ni en modo Grumete), este juego puede llegar a resultar frustrante por no conseguir el objetivo. Como realmente iremos mejorando partida a partida, iremos trabajando de forma progresiva esa tolerancia a la frustración y entendiendo que no siempre se gana, pero podemos trabajar para conseguir nuestros objetivos.
- **Inteligencia emocional (identificación, expresión y comprensión de emociones):** al jugar a El Mapa del Pirata, para empezar, contamos una historia, con toda la información emocional que le queramos dar a la misma (o la expresamos o la identificamos y comprendemos). Incluso en el caso de que no se trate de una historia con alta emotividad o en la que nos cueste meternos en la piel del personaje, siempre sentiremos distintas emociones cuando jugamos y las podemos identificar en las demás personas que juegan: alegría por conseguir puntos, deseo de coger determinadas cartas por su bofín, envidia por ver que eligen a otra persona como mejor cuentacuentos, orgullo de que te elijan a ti, orgullo de que elijan a otra persona a la que se tiene cariño, tensión por ver que no nos da tiempo a terminar el mapa, etc.

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés

- **Actividad 1.** Se puede usar el juego para trabajar los **accidentes geográficos** o **ecosistemas** (montaña, mar, golfo, bahía, volcán, bosque tropical, etc.), así como **construcciones humanas** (aldeas y templos, etc.). Tras jugar una partida, pedir al alumnado que clasifique las cartas por tipos, o bien que coja **3 o más cartas al azar** (según nivel) y describa qué accidentes geográficos, ecosistemas o construcciones ven en ellas, tratando de relacionarlo con el contenido que hayan visto hasta ese momento en clase, según su curso académico.
 - **Primaria.**
 - **Ciencias de la Naturaleza.** Bloque 3: Los Seres Vivos.
 - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.
 - **Ciencias Sociales.** Bloque 2: El Mundo en que vivimos,
 - **Secundaria.**
 - **Biología y Geología** (1º y 3º). Bloque 5: El relieve terrestre y su evolución. Bloque 6: Los ecosistemas. Bloque 7: proyectos de investigación.
 - **Lengua Castellana y Literatura** (1º-3º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.
 - **Lengua Castellana y Literatura** (4º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.
- **Actividad 2.** Para trabajar la **competencia digital** y **competencias sociales y cívicas**, podemos pedir al alumnado que, por grupos, busquen información en el ordenador o en la tablet precisamente sobre este tema: los moais (dónde se encuentran, época...), información

sobre piratas (época en la que existieron, si actualmente existen los piratas, dónde desarrollan su actividad,...). 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.**

- **Lengua castellana y literatura.** Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer. Bloque 3: Comunicación escrita: escribir.
- **Ciencias de la Naturaleza.** Bloque 1: Iniciación a la actividad científica.
- **Ciencias sociales.** Bloque 1: Contenidos comunes.
- **Valores sociales y cívicos.** Bloque 2: La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales. Bloque 3: La convivencia y los valores sociales.

- **Secundaria.**

- **Lengua castellana y Literatura** (1º-3º y 4º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer y escribir.
 - **Biología y Geología** (1º y 3º). Bloque 7: Proyecto de investigación.
 - **Biología y Geología** (4º). Bloque 4: Proyecto de investigación.
- **Actividad 3.** Puesto que es un juego en el que hay que narrar una historia, se podría utilizar para inglés u otra lengua extranjera. Se podría comenzar a nivel oral para trabajar la comprensión oral (**listening**) y expresión oral (**speaking**). A medida que vayan mejorando el nivel, estas mismas actividades podrían hacerse de manera escrita, por lo que trabajarían también la comprensión lectora (**reading**) y expresión escrita (**writing**).

- **Primaria.**
 - **Primera Lengua Extranjera.** Bloque 1: Comprensión de textos orales. Bloque 2: Producción de textos orales: expresión e interacción. Bloque 3: Comprensión de textos escritos. Bloque 4: Producción de textos escritos.
- **Secundaria.**
 - **Primera lengua extranjera (1º-3º y 4º).** Bloque 1: Comprensión de textos orales. Bloque 2: Producción de textos orales: expresión e interacción. Bloque 3: Comprensión de textos escritos. Bloque 4: Producción de textos escritos: expresión e interacción.
- **Actividad 4.** Se puede plantear un **proyecto de investigación** para **Lengua Castellana y Literatura** sobre las grandes obras literarias (e incluso en otros medios culturales como cine, juegos de mesa o videojuegos) de temática piratesca que ha habido a lo largo de los tiempos.
 - **Primaria.**
 - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 5: Educación Literaria.
 - **Secundaria.**
 - **Lengua Castellana y Literatura (1º-3º y 4º).** Bloque 4: Educación Literaria.
- **Actividad 5.** Después de terminar una de las partidas, puesto que todas las personas habrán tomado el rol de capitán y habrán narrado una historia, votarán entre todas la mejor historia y tendrán que escribirla.
 - **Primaria.**
 - **Lengua castellana y literatura.** Bloque 3: Comunicación escrita: escribir.
 - **Secundaria.**
 - **Lengua castellana y literatura (1º-3º y 4º).** Bloque 2: Comunicación escrita: leer y escribir.

- **Actividad 6.** Se construye un mapa de manera aleatoria con 4 cartas grandes y, por parejas o en grupo, una persona trata de dirigir a las demás por el **mapa**. Se van dando una serie de **instrucciones orales** (pueden ser en castellano o en inglés) para llegar a un punto en concreto. Para ello se deben dar **coordenadas espaciales** como norte, sur, este y oeste, arriba y abajo o izquierda y derecha.
 - **Primaria.**
 - **Matemáticas.** Bloque 4. Geometría.
 - **Primera Lengua Extranjera.** Bloque 1: Comprensión de textos orales. Bloque 2: Producción de textos orales: expresión e interacción.
- **Actividad 7.** Para trabajar el seguimiento de **instrucciones orales o escritas**, se pueden dar una serie de indicaciones de cómo construir un mapa del tesoro. Por ejemplo, que aparezcan determinados **elementos** sin importar la localización (da igual que se repitan) o que en la parte de arriba a la izquierda aparezca un determinado objeto, etcétera. Y estas instrucciones se pueden dar en **castellano** o en **inglés**. También se puede hacer por grupos y que sea un **trabajo cooperativo** (para trabajar la cohesión grupal) o de manera individual.
 - **Primaria.**
 - **Lengua Castellana y Literatura.** Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer.
 - **Primera Lengua Extranjera.** Bloque 1: Comprensión de textos orales. Bloque 3: Comprensión de textos escritos.
- **Secundaria.**
 - **Lengua castellana y Literatura** (1º-3º y 4º). Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar. Bloque 2: Comunicación escrita: leer y escribir.
 - **Primera lengua extranjera** (1º-3º y 4º). Bloque 1: Comprensión de textos orales.

- **Actividad 8.** Ficha imprimible de creación narrativa y cálculo mental.
(Ver Anexo 1)
- **Actividad 9.** Ficha imprimible de creación narrativa.
(Ver Anexo 2)
- **Actividad 10.** Ficha imprimible de cálculo.
(Ver Anexo 3)
- **Actividad 11.** Ficha imprimible de resolución de problemas.
(Ver Anexo 4)
- **Actividad 12.** Ficha imprimible de texto descriptivo.
(Ver Anexo 5)
- **Actividad 13.** Ficha imprimible de dibujo creativo.
(Ver Anexo 6)

ABJ: adaptación de la mecánica (mismos componentes)

Variante 1: El Mapa del Grumete/Pirata Cooperativo (+6/8 años)

Para aquellas personas a las que no les guste que el juego sea semicooperativo y prefieran jugar de modo exclusivamente **cooperativo**, proponemos esta alternativa.

- **Preparación:** igual que en el juego original (o el Modo Grumete).
- **Cómo se juega:** igual que en el juego original (o el Modo Grumete), pero obviando las calaveras de La Maldición de la Avaricia y el Pico de Oro.
- **Fin del juego:** cuando se termine el juego según el número de rondas correspondientes al número de jugadores, hemos de intentar alcanzar, entre todas, un botín superior a X puntos -según número de jugadores-. Por ejemplo, 45 puntos para 2 personas, 95 para partidas de 3 personas, 80 para partidas de 4, 120 para partidas de 5 y 180 para partidas de 6 jugadoras.

Variante 2: Storytelling sobre mapa (+8 años)

Se pueden utilizar las cartas grandes de mapa y las de personaje para crear historias de forma, también, totalmente **cooperativa**.

- **Preparación:** se cogen 4 cartas de mapa al azar y se crea un mapa con las mismas. Se dejan a mano los mazos de cartas de historia y de interpretación (las de los personajes).
- **Cómo se juega:** cada persona, en su turno, coge una carta a su elección del mazo de cartas de interpretación o de historia, y la coloca junto a una de las cuatro cartas de mapa. Iniciará (o continuará) un relato que tiene lugar en esa parte del mapa, relacionando con ello el personaje, objeto o elemento. La siguiente persona continuará con el relato, robando otra carta y situando el contenido en la siguiente carta de mapa en sentido antihorario.

- **Fin del juego:** cuando se hayan dado dos vueltas al mapa (de 1 a 4 jugadoras) o cada persona haya intervenido 1 vez (5 o 6 jugadoras), se terminará la historia, dándole la última persona un final a la misma.

Variante 3: Memory (+4 años)

Si en un centro se quiere reaprovechar el juego para el alumnado de 1º ciclo de primaria, se pueden usar las cartas de historia para el juego clásico memory, con algunas variaciones que se pueden introducir a partir de 6 años. Eso sí, si son muy pequeños (4 años) pueden tener problemas para voltear las cartas, pero dependerá de la motricidad fina del grupo.

- **Preparación:** todas las cartas de historia están duplicadas, por lo que se eligen, según la edad y experiencia de las personas que jueguen, más o menos parejas de cartas. La alternativa más sencilla es colocar las cartas barajadas en dos cuadrículas diferentes, de manera que cada carta de la pareja estará en la de la derecha o en la de la izquierda. Así, se puede comenzar con 2x2 a cada lado (4 parejas). Para incrementar la dificultad, se pueden mezclar en una sola cuadrícula (por ejemplo, en una cuadrícula de 3x3, dejando el espacio central sin carta). Progresivamente, se va incrementando la dificultad añadiendo más parejas.
- **Cómo se juega:** Por turnos, cada jugador/a da la vuelta a una carta y, después, a otra (si son de dos cuadrículas distintas, una de cada lado).
 - Si forman una pareja con el mismo dibujo (no importa el resto de símbolos), se lleva ambas cartas, que serán sus puntos.
 - Si no son iguales, se vuelven a dejar bocabajo. Para niños y niñas más mayores, en caso de fallo, se pueden **cambiar de ubicación** a otro espacio que haya libre, cada carta dentro de su propia cuadrícula.
- **Fin del juego:** cuando solo quede una pareja en la mesa, se dejará ahí (no se la lleva nadie), y se cuenta quién tiene más parejas. Esa persona, habrá ganado. En caso de empate, se comparte victoria.

ÁREAS CURRICULARES



MATEMÁTICAS



VALORES SOCIALES Y CÍVICOS



LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

HABILIDADES COGNITIVAS



ORIENTACIÓN ESPACIAL



ORIENTACIÓN TEMPORAL



LENGUAJE



VISOPERCEPCIÓN



ATENCIÓN



PERCEPCIÓN AUDITIVA

FUNCIONES EJECUTIVAS



MEMORIA DE TRABAJO



TOMA DE DECISIONES



FLUIDEZ VERBAL



FLEXIBILIDAD COGNITIVA



PLANIFICACIÓN



CONTROL INHIBITORIO



VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO

HABILIDADES SOCIALES



ACEPTACIÓN DE NORMAS



COHESIÓN GRUPAL



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.
- **Percepción auditiva:** capacidad para discriminar e identificar la información que nos llega a través de los oídos.
- **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.
- **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.
 - **Velocidad de procesamiento:** es la rapidez con la que somos capaces de procesar una información y dar una respuesta a un estímulo.
 - **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.
- **Control inhibitorio:** es la capacidad que tenemos de poder controlar una respuesta automática para dar otra que se ajuste más a lo que requiere la situación.

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.
- **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.

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