



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO  
MAL TRAGO



## ÍNDICE

●	<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
●	<b>INFORME PRODUCTO MAL TRAGO</b>	<b>6</b>
○	Ficha curricular	7
○	Habilidades cognitivas, sociales y emocionales	10
○	Ficha psicopedagógica resumen	14
●	<b>GLOSARIO</b>	<b>15</b>
●	<b>CONTACTO</b>	<b>19</b>

## INTRODUCCIÓN

### PROCESO DE EVALUACIÓN

Este informe psicopedagógico del producto **Mal Trago** 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** (presentadas de forma separada) 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-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.

# MAL TRAGO

## MAL TRAGO

- **Autor:** José Manuel Fernández Aguilera.
- **Ilustrador:** Ana Marco.
- **Nº de jugadores:** 4-10 jugadores.
- **Edad:** a partir de 8 años.
- **Tiempo:** 15-20 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** Eliminación, Votación, ¡Toma eso!, Roles, Eventos
- **Objetivo del juego:** ser el último goblin superviviente del grupo.

## 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*

En Mal Trago trabajamos la competencia en comunicación lingüística, ya que en todo momento estaremos leyendo, escuchando y comprendiendo (e, incluso, recordando) el texto de las cartas. Además, al ser un juego con alta interacción, implica también mucha comunicación oral e incluso trabajar la metalingüística.

## **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**

En Mal Trago, podemos trabajar de forma indirecta conceptos relacionados con la probabilidad, como el suceso imposible, seguro o probable. Por ejemplo, si todas las cartas que te quedan son seguras (verdes), entonces es seguro que si “bebes” (coges carta), te tocará carta verde. Igualmente si la que te queda es sólo morada. O será menos probable elegir la morada al principio, que tienes 3 verdes y 1 morada.

## **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. En este caso, si casi todo el mundo menos tú es fantasma, vas por buen camino. Ello repercute en la habilidad para organizar y persistir en nuestro propio aprendizaje. También nos permitirá mejorar en sucesivas partidas.

## **Competencias sociales y cívicas**

En juegos con alta interacción entre personas, es particularmente importante la actitud y habilidad para relacionarnos. Además, también implica la necesidad de mostrar respeto y tolerancia ante determinadas acciones de cara a un desarrollo óptimo de la partida. Por último, en este juego hay que ponerse de acuerdo en varias ocasiones para tomar decisiones conjuntas en determinadas cartas de acción.

## **Conciencia y expresiones culturales**

El juego de mesa es un bien cultural que, al incorporarse al aula, permite que el alumnado vaya interiorizándolo como forma de expresión cultural. Además, el juego gira en torno a una historia concreta transmitida en forma de cuento o cómic, elaborando los personajes, dotándolos de una personalidad, etcétera. Todo ello relacionándolo con cuentos clásicos y elementos como la bruja, el ayudante, el veneno, etc. Además, como juego también trabaja la sensibilidad y sentido estético al apreciar el arte de las ilustraciones.



## **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**

En determinados casos, en el juego, hemos de tomar decisiones sobre qué carta coger para “beber”, a quién hacer “beber”, así como gestionar el riesgo que implica y gestionar también la incertidumbre de no saber qué cartas le quedan al resto o cuándo cogerán la poción incorrecta. En ese sentido, también trabajamos la flexibilidad para adaptarnos a los cambios.

## ÁREAS CURRICULARES

- **Lengua castellana y literatura:** al ser un juego en el que se debe leer cada carta con su texto correspondiente, trabajamos en Educación Primaria y Secundaria, varios bloques.
  - Bloque 1. Comunicación oral: hablar y escuchar, debemos comprender y expresar mensajes verbales entre todas las personas que estamos jugando y desarrollar estrategias y normas para el intercambio comunicativo, entre otros aspectos de este bloque.
  - Bloque 2. Comunicación escrita: leer, ya que debemos leer en voz alta el texto de las cartas, comprendiendo todas las palabras y el mensaje general. Esto es más complejo, lógicamente, en las cartas de conjuro, que en las de acción.
  - Bloque 3. Conocimiento de la lengua: con determinados conjuros, trabajamos diminutivos, conjugamos la persona “usted”, cambiamos fonemas, etcétera.
- **Matemáticas:** como hemos comentado, trabajamos conceptos de estadística y probabilidad. En Primaria y Secundaria, concretamente:
  - Bloque 4/5. Estadística y probabilidad: identificamos datos cuantitativos en situaciones familiares como es jugar a un juego, se puede ver la frecuencia de un tipo de cartas. También se realizan conjeturas y estimaciones sobre el juego (en este caso, de cartas) o el azar en la vida cotidiana.

- **Valores sociales y cívicos:** ya que el juego tiene alta interacción, va a haber mucha comunicación y, además, requiere ponerse de acuerdo en determinados momentos con algunas cartas de acción. Estaríamos trabajando:
  - Bloque 1. La identidad y la dignidad de la persona, ya que es necesario actuar de forma respetable, saber hacer frente a la incertidumbre, el miedo o el fracaso, trabajar en equipo, sopesar las consecuencias de sus acciones, etc.
  - Bloque 2. La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales, puesto que deberán expresar sus opiniones a la hora de tomar decisiones y escuchar las del resto.
  - Bloque 3. La convivencia y los valores sociales, puesto que hay que mostrar una actitud abierta hacia los demás, además de respetar las reglas, lo que diga la mayoría, etc.

## HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

El juego **Mal trago** trabaja, siguiendo sus reglas originales, las siguientes habilidades cognitivas, sociales y emocionales, eminentemente.

### HABILIDADES COGNITIVAS

- **Atención:** trabajamos la **atención sostenida** durante toda la partida, ya que si nos distraemos podemos no enterarnos de que ha surgido un conjuro y podemos incumplirlo. 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. Además, tenemos que ser conscientes de los conjuros que hay activos y llevar a cabo exactamente lo que digan.

- **Percepción auditiva:** pondremos en marcha esta habilidad mientras escuchamos las tarjetas que va sacando cada persona en su turno.
- **Visopercepción:** empleamos esta habilidad ya que tenemos que ser capaces de leer las diferentes cartas, discriminar los colores de las pócimas, qué llevan puesto los goblins por si tienen que beber o no...
- **Lenguaje:** con Mal trago, vamos a trabajar diferentes aspectos del lenguaje. Reforzaremos la **expresión** puesto que debemos ser capaces de hablar de manera que nuestros/as interlocutores/as nos entiendan a la hora de leer los enunciados de las cartas. Potenciamos la **comprensión**, ya que hay que entender el mensaje de la carta que aparece en juego o de lo que dice la persona que lee. El **vocabulario** también lo reforzamos cuando debemos encontrar las palabras que necesitamos ya que en algunas cartas es un vocabulario muy específico, como por ejemplo usar diminutivos o cambiar el fonema s por c, estando este aspecto relacionado con la metalingüística.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
  - **Memoria de trabajo:** las personas que están jugando deben tratar de mantener activas en la memoria de trabajo las reglas para poder jugar de manera efectiva. Y también para recordar si hay algún conjuro activo en ese momento para poder cumplirlo.
  - **Toma de decisiones:** tendremos que elegir si tomar el antídoto o no cuando bebamos una poción mortal. O a la hora de tener que decidir entre varias personas quién bebe.
  - **Planificación:** tenemos que pensar si nos conviene tomar el antídoto en el momento en que morimos o si arriesgarnos a esperar, pudiendo tener más probabilidades de que gane otra persona. También debemos poner en marcha esta habilidad para ver qué acciones, dentro de las que no están sometidas al azar, podemos llevar a cabo para que nos acerquen más a la victoria.
  - **Flexibilidad cognitiva:** a medida que vamos jugando, las acciones que vamos a tener que ir llevando a cabo pueden variar y puede que tengamos que dar respuestas cambiantes, que se vayan adecuando a las demandas de la situación.

- **Inhibición:** sobre todo en el caso de que haya un conjuero activo, debemos ser capaces de controlar las respuestas automáticas que demos, porque puede que lo incumplamos.

## HABILIDADES SOCIALES

- **Cohesión grupal:** los juegos en los que hay una interacción directa entre jugadoras/es, a pesar de ser competitivos, generan un clima de diversión donde se favorece todo el aspecto social.
- **Negociación:** en el momento en el que hay que decidir por mayoría quién va a beber, debemos ser capaces de poner en marcha esta habilidad para tratar de convencer a las demás personas.
- **Escucha activa:** por el mismo motivo que el punto anterior, debemos escuchar las argumentaciones de cada persona para ver con quién estamos de acuerdo o no.
- **Aceptación de normas:** debemos respetar las normas del juego, por ejemplo, en cuanto al turno, ya que es un juego muy rápido y hay determinados momentos en los que queremos que llegue nuestro turno lo antes posible para poder jugar.

## HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** puede que llegue un momento en el que parezca que todo el mundo va en tu contra, puesto que puede que te manden beber. En estas ocasiones, que pueden llegar a ser frustrantes, entrará en juego esta habilidad.

- **Inteligencia emocional (identificación, expresión y comprensión de emociones):** Mal Trago es un juego en el que, como hemos explicado, hay mucha interacción entre todas las personas y en el que, a veces, algunas de las acciones que se lleven a cabo durante la partida son directamente contra ti y perjudiciales. Pero nos lo vamos a pasar bien. Por estos motivos, vamos a poner en marcha nuestra inteligencia emocional, siendo capaces de identificar qué sentimos y qué pueden sentir las demás, cómo mostramos esas emociones nosotras y las demás personas y comprenderlas y gestionarlas a la hora de expresarlas.

## ÁREAS CURRICULARES

 MATEMÁTICAS

 VALORES SOCIALES Y CÍVICOS

 LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

## HABILIDADES COGNITIVAS

 LENGUAJE

 VISOPERCEPCIÓN

 ATENCIÓN

 PERCEPCIÓN AUDITIVA

### FUNCIONES EJECUTIVAS

 MEMORIA DE TRABAJO

 TOMA DE DECISIONES

 PLANIFICACIÓN

 FLEXIBILIDAD COGNITIVA

 INHIBICIÓN

## HABILIDADES SOCIALES

 ACEPTACIÓN DE NORMAS

 COHESIÓN GRUPAL

 NEGOCIACIÓN

## HABILIDADES EMOCIONALES

 TOL. A LA A FRUSTRACIÓN

 INTELIGENCIA EMOCIONAL

# GLOSARIO

## HABILIDADES COGNITIVAS

- **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.
  - **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.
  - **Inhibición:** 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.
- **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