



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO

ÍNDICE

- **INTRODUCCIÓN**
 - **PROCESO DE EVALUACIÓN** 3
 - **JUSTIFICACIÓN TEÓRICA** 4
- **INFORME PSICOPEDAGÓGICO DE PRODUCTOS**
 - **DINO PATH** 6
- **CONTACTO** 59

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 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 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.

DINO PATH

DINO PATH

- **Autor:** Apronman (Ignacio Sánchez Usera)
- **Ilustrador:** Enrique V. Vegas
- **Nº de jugadores:** 2-5 jugadores.
- **Edad:** + 4 años
- **Tiempo:** 15 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** memoria, tirar dados, movimiento por celdas y colocación de losetas.
- **Objetivo del juego:** ser el/la primer/a jugador/a en llegar a la casilla de meta.

NIVEL EDUCATIVO

Educación infantil: si trabajan algún proyecto de dinosaurios, la prehistoria, etc.

Educación primaria: para trabajar en 1º y 2º, ciencias naturales, por tipo de alimentación (carnívoro, herbívoro), etc.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Se trabajan diferentes aspectos: el conteo para avanzar, estadística y probabilidad, qué número se puede sacar (ya que el dado solo tiene números del 1 al 3), sistemas biológicos: si hablamos del tipo de alimentación, dónde vivían... y lenguaje científico por el nombre de los dinosaurios.

Aprender a aprender

Si hacemos un trabajo previo, preguntarles a los alumnos qué saben sobre los dinosaurios y hacerles preguntas para despertar su interés. Durante el juego, ir viendo si las acciones que está realizando le acercan a la meta. 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

Al tener que poner el tablero entre todos los jugadores, comunicarnos con los demás, llegar a acuerdos, tener en cuenta las opiniones de todos los jugadores.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Mostrar iniciativa a la hora de montar el tablero, aportado ideas para establecer un orden u otro, y también de jugar y de aprender con los demás.

ÁREAS CURRICULARES

- **Ciencias naturales / Conocimiento del entorno:** por el tipo de alimentación que tenían, así como la caracterización como seres vivos, animales y demás taxonomías.

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Atención:** aunque no sea el propio turno, el otro jugador va a dar la vuelta a una de las tarjetas de dinosaurio que está boca abajo, revelando información que siempre nos va a ser útil. Trabajamos en este caso tanto la atención sostenida como la atención selectiva.
- **Coordinación óculo-manual:** al colocar el tablero, ver dónde se puede colocar y ajustar nuestro movimiento para ponerla en ese lugar que hemos visto, así como para mover nuestra ficha en el tablero.
- **Psicomotricidad fina:** para poder ir dando la vuelta a las losetas de memoria y mover las fichas de trogloditas.
- **Orientación espacial:** poder poner las fichas del tablero siguiendo un orden, saber qué ficha tengo que coger de la otra parte del tablero de memoria, etc.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
 - **Memoria de trabajo:** ser capaz de recordar dónde estaba cada dinosaurio aunque hayan salido otros posteriormente.
 - **Toma de decisiones:** durante el camino en algún momento, dependiendo de cómo se haya construido el camino, se podrá elegir ir por un lado o por otro. O a la hora de levantar una loseta de dinosaurio, eligiendo entre las que creemos que puede estar el que buscamos.
 - **Planificación:** pensar cómo se va a colocar el camino.

HABILIDADES SOCIALES

- **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.

- **Tiempos de espera:** saber respetar los turnos y entender que, aunque tengamos muchas ganas de volver a actuar, tenemos que controlar el impulso de hacerlo. También deben aprender a no presionar a los demás para conseguir que terminen rápido y que dejen que cada jugador se tome el tiempo necesario para realizar su acción.
- **Cohesión grupal:** este tipo de juegos, por su carácter sencillo y divertido, fomenta la cohesión del grupo, generando situaciones con ambiente positivo entre las personas que juegan.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** en numerosas ocasiones unos jugadores adelantan a otros o bien tienen más suerte con losetas repetidas que otros, y hay que tolerarlo.
- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** durante el juego, las personas se exponen a situaciones en las que pueden sentir alegría, enfado, entusiasmo, envidia, etc. Al exponerse a estas situaciones en un entorno social, parten de la posibilidad de identificar dichas situaciones y regular su respuesta.

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés

- Podríamos trabajar la **competencia digital** si tuvieran que buscar información en el ordenador o tablet sobre el periodo en el que vivieron los dinosaurios que aparecen en el juego, el tipo de alimentación que tenían, tamaño, medio en el que vivían, etc.

- Trabajarían la **competencia lingüística** si inventaran una narrativa para el juego con los trogloditas y los dinosaurios, o se les pidiera explicar si vivieron en el mismo momento temporal y crearan una historia en la que eso pudiera suceder.

ABJ: modificaciones del juego

- **Variante 1.** Trabajarían el **orden alfabético** si, como instrucción en la fase de construcción del tablero, se les dijera que tienen que colocar las losetas que conforman el tablero por orden alfabético (no utilizando los dinosaurios repetidos).
- **Variante 2.** Introducimos aquí la **memoria auditiva** y la **lectoescritura**. Consiste en localizar los dinosaurios por el nombre. Uno lee el nombre del dinosaurio y todos los demás lo buscan a la vez (**acción simultánea**). El primero en localizarlo se queda la loseta. El jugador que más losetas tenga al terminar todos los nombres será el ganador.
- **Variante 3.** Introduciendo la mecánica de **colección** y **acción simultánea**, trabajamos con esta variante otras habilidades como **velocidad de procesamiento**, reconocimiento de **patrones** y **visopercepción**. Colocamos el tablero con todas las losetas hexagonales juntas, bocarriba, mostrando el dibujo. Se hace una pila con las cuadradas y se les va dando la vuelta de una en una. El objetivo es ser la persona más rápida en localizarlas. La primera que la localice, se la queda (la cuadrada). Las hexagonales se mantienen en la mesa. Gana el jugador que más losetas cuadradas consiga cuando se termine el montón.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** Como muchos otros juegos de acción simultánea y de habilidad, puede resultar frustrante para algunos/as el no llegar a tiempo para hacer la tarea.
- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** Bed Bugs es un juego en el que existe esa expresión de emociones (diversión, vergüenza, enfado, frustración, etc.), que nos ayuda a identificarla no solo en nosotros mismos sino también en los demás y, por tanto, entender de forma social qué implicaciones tiene esa expresión. Esto último ayuda a trabajar en la gestión interna de dichas emociones, como apuntamos en la introducción del informe.

ADAPTACIONES AL AULA

ABJ: modificaciones del juego

- **Variante 1.** Instrucciones orales (**expresión y comprensión oral**): por equipos en parejas. Una persona le dice a la otra dónde se tiene que poner cada una de las bolitas y, el equipo que antes la tenga bien, se lleva la tarjeta. El que está dando las instrucciones decide si hace también acción. Se hacen tres tarjetas por equipo.
- **Variante 2.** Para las clases de **Educación física**, además, se puede decir qué grupos musculares están interviniendo después de realizar la tarjeta.
- **Variante 3.** Introduciendo la mecánica de **storytelling** para trabajar la **competencia lingüística**, se pueden utilizar las tarjetas como tarjetas de "acción", "personaje" o "lugar" que sirvan para relatar una historia. Se dividen en 3 montones las cartas asignando una categoría a cada una. Se cogerían 1 carta de cada montón y se crearía la historia.

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