



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO

ÍNDICE

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

ENCUADRA

ENCUADRA

- **Autor:** N/C
- **Ilustrador:** N/C
- **Nº de jugadores:** 2-4 jugadores.
- **Edad:** + 8 años
- **Tiempo:** 15 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** habilidad, reconocimiento de patrones, acción simultánea, colección.
- **Objetivo del juego:** ser el jugador que tenga más cartas después de 5 rondas.

NIVEL EDUCATIVO

Educación Primaria: Para segundo y tercer ciclo se pueden trabajar para mejorar la destreza, las habilidades espaciales, la cohesión de grupo, etc.

Educación Secundaria: Se puede emplear como juego que mejora la cohesión de grupo, así como la creación de conciencia lúdica.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Se trabaja la orientación espacial, el reconocimiento de tamaños y medidas, la relación entre objetos, así como los colores y el reconocimiento y copia de patrones.

Aprender a aprender

Conforme vamos realizando tarjetas, vamos perfeccionando el trabajo de identificación y colocación. Además, muchos niños y niñas y adolescentes se darán cuenta de que es más fácil llevar a cabo la tarjeta rápidamente si tiene ordenados sus materiales convenientemente.

Competencias sociales y cívicas

El respeto por los compañeros, por los turnos, por el espacio, la generación de empatía por los otros, etc., se trabajan con este tipo de juegos sociales.

ÁREAS CURRICULARES

- **Matemáticas:** podemos incidir en los contenidos curriculares de tamaños y medidas y las dimensiones espaciales.

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación espacial:** puesto que las construcciones deben ser en horizontal o en vertical y porque hay tres tamaños de cuadrados (grande, mediano y pequeño).
- **Coordinación óculo-manual:** debemos colocar los cuadrados tocándose unos a otros o unos dentro de otro, por lo tanto debemos ser precisos en los movimientos y poner los cuadrados donde estemos mirando exactamente.

- **Psicomotricidad fina:** hay que cogerlo con la pinza digital y hacer movimientos muy precisos.
- **Habilidades visoespaciales:** puesto que hay tres tamaños diferentes, debemos ser capaces de rotar mentalmente esos cuadrados mentalmente para poder ir ajustando nuestras acciones. Y poder intuir si la posición en la que hay que construir es horizontal o vertical.
- **Visopercepción:** diferenciar los colores y los tamaños de los cuadrados y ver cómo tenemos que hacer la composición.
- **Atención:** se ponen en marcha tanto la atención selectiva, puesto que hay que centrarse en los cuadrados que necesitamos ignorando el resto, como sostenida, puesto que debemos mantenerla mientras estemos haciendo ese reto.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
 - **Velocidad de procesamiento:** puesto que la carta se la lleva el jugador que más rápido haga la composición, el que menos tarde en dar la respuesta será el que se la lleve.
 - **Control inhibitorio:** debemos inhibir la respuesta de coger el primer cuadrado que nos parezca y no dar esa respuesta automáticamente.
 - **Planificación:** aunque intervenga la velocidad de procesamiento, sería necesario emplear un instante para planificar cómo vamos a empezar a hacer la construcción.
 - **Toma de decisiones:** elegir cuál de los tamaños coger, por dónde empezar a construir.

HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** las reglas son sencillas, pero especialmente deben aceptar que las cartas tienen una solución única.

- **Cohesión grupal:** este juego, como muchos otros de velocidad y acción simultánea y, especialmente, de habilidad, al generar mucha expresión emocional, también se traduce en un fomento de la cohesión de grupo.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** las caídas de las torres en los juegos de habilidad, los errores “fáciles”, las ligeras demoras en tiempo que nos hacen perder, generan frustración. Al tratarse, no obstante, de retos sucesivos, se tolera progresivamente mejor.
- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** la divertida tensión que genera, hace que las personas que jueguen expresen emociones y, los demás, identifiquemos las propias, las ajenas y, en cierto modo, aprendamos a gestionarlas de manera social.

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés

- Dentro del área de **Educación Plástica y Visual**, se pueden crear composiciones con los cuadros que resulten armónicos a los/as alumnos/as o que signifiquen algo para ellos, y posteriormente lo expongan.
- Adicional a lo anterior, se puede mostrar como disparador para hablar sobre el arte de la **escultura**: estética, colores, formas, etc., y su evolución con el paso del tiempo.

ABJ: modificaciones del juego

- **Variante 1.** Se puede hacer por **parejas** o por **equipos**. Uno de los miembros del equipo da las instrucciones de manera oral al otro y este tiene que hacer la construcción solo recibiendo las **instrucciones** de manera oral (**expresión** y **comprensión oral**). En el caso de que sea por equipos, el primero en conseguir hacer la construcción se llevará la carta.
- **Variante 2.** Para hacerlo **cooperativo**: si son 4 jugadores se reparte un set a cada uno, si son 3 jugadores se reparte un set a cada uno y el que sobra se reparte entre todos. Por turnos, atendiendo a una sola carta de reto, cada uno va poniendo una de las piezas donde considere. En caso de que no pueda poner, se pasa turno. Hay que tener en cuenta que, si la coloca mal, fallan la tarjeta y no la consiguen. Pueden coger 8 tarjetas y deben conseguir hacer bien al menos 5 tarjetas para ganar.
- **Variante 3.** Juego **solitario**: ir reduciendo progresivamente el tiempo que se tarda en hacer 5 tarjetas.
- **Variante 4.** Por **equipos**: cada jugador recibe dos sets. En silencio, van colocando entre los dos **sin turnos**. El equipo que termine primero de los dos, se lleva la carta.
- **Variante 5. Memoria:** de 1 a 4 jugadores. En 15 segundos se memoriza la tarjeta y después se retira. Cada jugador hace su construcción y al terminar todos se comprueba. Por cada cuadrado bien puesto suma 1 punto. En 5 tarjetas, el jugador que más puntos haya conseguido será el ganador.

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