



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO

## ÍNDICE

- **INTRODUCCIÓN**
  - **PROCESO DE EVALUACIÓN** 3
  - **JUSTIFICACIÓN TEÓRICA** 4
- **INFORME PSICOPEDAGÓGICO DE PRODUCTOS**
  - **FRENETIC VILLAGE** 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 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 esto 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.

# FRENETIC VILLAGE

## FRENETIC VILLAGE

- **Autor:** Apronman (Ignacio Sánchez Usera)
- **Ilustrador:** Enrique Vicente Vegas
- **Nº de jugadores:** 2-8 jugadores.
- **Edad:** + 8 años
- **Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** gestión de mano, ¡toma eso!, colección
- **Objetivo del juego:** ser el primer jugador en conseguir cinco cartas que cumplan unas determinadas características.

## NIVEL EDUCATIVO

**Educación primaria:** En el primer ciclo de Primaria comenzamos a ver los múltiplos de 5. No obstante, esta mecánica exige una edad mínima de 8 años.

## COMPETENCIAS CLAVE

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

Todas las cartas son múltiplos de 5. Se podría utilizar para repasar la tabla del 5, secuencias numéricas...

### **Competencias sociales y cívicas**

Al ser un juego en el que interviene la mecánica ¡toma eso! se pueden trabajar la negociación con los otros jugadores, la tolerancia, la empatía...

## *Aprender a aprender*

Durante el juego, las personas pueden ir ajustando sus respuestas, estudiando cómo actúan los demás, qué competencias ponen en prácticas y así conseguir aplicarlas a sí mismos, de manera que el juego contribuye a su propia capacidad de aprendizaje.

## ÁREAS CURRICULARES

- **Matemáticas:** trabajamos gracias a las cartas de Frenetic Village, de manera directa y sin necesitar adaptaciones, el contenido curricular de los múltiplos. En concreto, los múltiplos de 5.

## HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

## HABILIDADES COGNITIVAS

- **Atención:** sostenida porque hay que mantener la atención durante toda la partida y selectiva porque podemos coger las cartas que se van descartando otros jugadores para poder lograr nuestro objetivo.
- **Memoria:** hay que poder recordar las cartas que han ido echando y cogiendo los demás jugadores para poder planificar nuestra jugada.
- **Visopercepción:** hay que poder diferenciar los colores de las cartas o los dibujos de las mismas y los números.



- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**

- **Flexibilidad cognitiva:** puesto que otros jugadores pueden coger cartas que nos sirvan a nosotros o que veamos que no nos están saliendo las que necesitamos, deberemos cambiar nuestra respuesta a la hora de seguir jugando. También aplica si nos afectan las cartas de acción que nos echen los otros jugadores.
- **Velocidad de procesamiento:** en cuanto un jugador se descarta de una carta que a nosotros nos puede servir, debemos ser los más rápidos en taparla.
- **Planificación:** con las cartas iniciales que tengamos, deberemos organizar nuestra jugada para llegar a conseguir el objetivo de tener las 5 cartas.
- **Toma de decisiones:** si podemos hacer varias de las jugadas que nos permitan acercarnos a nuestro objetivo, deberemos decantarnos por una jugada o por otra.

## HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** En Frenetic Village tenemos que respetar los turnos, las normas, interiorizar cuál es el criterio de éxito, comprender los usos de cada carta, etc.
- **Tiempos de espera:** Dado que es un juego que se lleva a cabo por turnos, hasta que vuelve a tocarle a la persona, hay que esperar y saber hacerlo con calma. Esto ocurre especialmente si están en partida muchos jugadores/as.

## HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** puesto que las cartas de acción pueden

hacemos comenzar de nuevo nuestra planificación de la jugada, deberemos tener desarrollada esta habilidad.

- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** En este juego el éxito individual, la “mala suerte” de las cartas, el fastidio de otros jugadores, etc., hacen que las emociones surjan. Como consecuencia de vivirlo, además, repetidamente (dado que las partidas son cortas) entre los distintos jugadores/as, ayuda al trabajo de la gestión interna de dichas emociones.

## ADAPTACIONES AL AULA

### Juego dirigido como disparador de interés

- Proponemos trabajar la **competencia digital**. Se le puede proponer a los alumnos/as que busquen información en el ordenador o tablet sobre el tipo de “razas” de cada uno de los ejércitos. Pueden investigar qué es la fantasía medieval, en qué libros, cómics, series o películas de fantasía medieval aparecen, etc.

### ABJ: modificaciones del juego

- **Variante 1.** Trabajamos la **competencia lingüística** si sencillamente colocamos 25 cartas distintas (sin cartas de acción) sobre la mesa y, por turnos, una persona describe una de las cartas, que tendrán que coger los demás. El primero que lo coja, gana. Como en Sam the Villain, también se puede hacer cooperativo, tratando de obtener 5 cartas en 2 minutos, por ejemplo (es recomendable ajustar este tiempo). La descripción puede limitarse a color y número o al personaje.

- **Variante 2.** Similar al anterior y también eliminando las cartas de acción, podemos trabajar la competencia lingüística en **lengua extranjera** en cursos inferiores para trabajar colores y números. También en este caso podríamos emplear o bien la variante competitiva, en la que ganaría la persona que más cartas hubiera cogido al terminar todas las cartas, o la cooperativa, en la que se lucharía contra el tiempo.
- **Variante 3.** Para **Valores Sociales y Cívicos** y trabajar el **área emocional**, se puede hacer una reflexión final después de jugar sobre cómo se han sentido cuando otros jugadores les han puesto alguna carta de acción negativa sobre ellos.

## 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