



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO

## ÍNDICE

- **INTRODUCCIÓN**
  - **PROCESO DE EVALUACIÓN** 3
  - **JUSTIFICACIÓN TEÓRICA** 4
- **INFORME PSICOPEDAGÓGICO DE PRODUCTOS**
  - **SAM THE VILLAIN** 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.

# SAM

# THE VILLAIN

## SAM THE VILLAIN

- **Autora:** Lucía Molina
- **Ilustradora:** Violeta
- **Nº de jugadores:** 2-6 jugadores.
- **Edad:** + 4 años
- **Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** cooperativo, tirar dados, reconocimiento de patrones, limitador de tiempo y acción simultánea.
- **Objetivo del juego:** conseguir llegar a la casilla de meta antes que Sam el ladrón.

## NIVEL EDUCATIVO

**Educación infantil:** en último curso se puede utilizar para trabajar el conocimiento del entorno.

**Educación primaria:** durante este ciclo se puede trabajar como juego cooperativo que es, así como en la asignatura de Lengua. Se ajusta a este nivel por dificultad en el tiempo de realización de la tarea.

## COMPETENCIAS CLAVE

### *Competencia lingüística*

Se pueden decir los nombres de los objetos, dónde están situados en el tablero, etc. De este modo, nos comunicamos con el resto de los jugadores.

## *Aprender a aprender*

Ser consciente de los procesos involucrados en el juego para poder mejorarlos y ser más rápidos en todos ellos.

## *Competencias sociales y cívicas*

Nos tenemos que comunicar de manera constructiva con el resto de los jugadores ya que se trata de un juego cooperativo.

## ÁREAS CURRICULARES

- **Lengua castellana y literatura:** estaríamos hablando en este caso del uso directo en lengua gracias a la denominación de objetos y descripción de situaciones.
- **Matemáticas:** una de las normas implica dar instrucciones a los/as compañeros/as indicando dónde está un objeto en el tablero, para lo cual se requiere vocabulario relativo a la orientación y visión espacial.

## HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

## HABILIDADES COGNITIVAS

- **Atención:** selectiva porque hemos de buscar unos objetos determinados e ignorar el resto, y atención sostenida para poder terminar la tarea.



- **Visopercepción:** poder diferenciar las formas y colores y los diferentes objetos que hay que encontrar, puesto que hay algunos que son muy parecidos.
- **Memoria:** trabajaremos la memoria visual, para recordar los objetos que nos han salido en los dados y la memoria a corto plazo, puesto que a medida que vayamos jugando recordaremos donde hay determinados objetos que podamos necesitar localizar.
- **Orientación espacial:** si hemos terminado de localizar nuestros objetos y nos sobra tiempo, podemos ayudar a otros jugadores a encontrar sus objetos dándoles pistas sobre dónde están situados, dándoles indicaciones de su posición.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
  - **Memoria de trabajo:** a medida que vayamos buscando más objetos, nos va a resultar más sencillo y vamos a ser más rápidos si podemos mantener esa información mientras jugamos.
  - **Control inhibitorio:** ser capaz de inhibir estímulos que no son los que buscamos, puesto que hay algunos en los que solamente varía el color.
  - **Planificación:** en ocasiones con hacer un barrido por el tablero podremos encontrar los objetos que buscamos, pero hay algunos casos en los que no estarán tan visibles y será probable que necesitemos alguna manera ordenada de buscarlos.
  - **Velocidad de procesamiento:** al tener 30 segundos de tiempo para encontrar todos los objetos que nos hayan salido en los dados, cuanto más rápidos seamos en dar la respuesta más probabilidades de ganar tendremos.

## HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** comprender que si el tiempo se acaba, es así y

no podemos cambiarlo a nuestro criterio. El juego tiene unas normas e interiorizarlas también es una habilidad a trabajar.

- **Cooperación:** saber trabajar en equipo, coordinarse, escuchar a los demás y sentir pertenencia y conocer el objetivo común. La habilidad de cooperación también se trabaja aquí.
- **Cohesión grupal:** precisamente por esta cooperación, porque perdemos juntos y ganamos juntos, porque el juego nos puede hacer reír y generar tensiones y, por supuesto, recuerdos.

## HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** como muchos juegos con limitador de tiempo, puede llegar la frustración de “casi” conseguirlo, pero no hacerlo. Este juego, además, no es fácil, por lo que trabajaremos especialmente esta tolerancia.
- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** durante el juego expresamos nuestra frustración, nuestra alegría al conseguirlo entre todos, nuestro orgullo, etc. Además, observando las reacciones de los demás también aprendemos de manera vicaria esa gestión emocional.

## ADAPTACIONES AL AULA

### *Juego dirigido como disparador de interés*

- Podríamos trabajar la **competencia lingüística** no solo con la denominación de objetos, sino si utilizamos las láminas de otra manera. Se pueden describir cosas que están pasando en ellas, tanto de manera

oral como escrita, pudiendo así enfatizar en distintos contenidos. Así, aprovechamos además el contexto de cada tablero para encuadrar las actividades (parque, escuela, casa, etc).

- Podría emplearse exactamente de la misma manera que el anterior, pero llevando a cabo la actividad en **inglés** o la **lengua** que se quisiera trabajar, fuera **cooficial** o **extranjera**.

## ABJ: modificaciones del juego

- **Variante 1.** Trabajamos la competencia lingüística en **castellano** o en **otra lengua**. En esta variante, una persona describe los objetos y los demás han de ser los primeros en localizarlos en el tablero. Se trataría de un modo competitivo si se hiciera de forma individual, o bien cooperativo si se hiciera de forma que deben vencer al tiempo y localizar X objetos (5, por ejemplo) en un tiempo determinado (2 minutos, por ejemplo). Estamos trabajando en este caso la **expresión oral**, el **vocabulario** y la **comprensión auditiva**.
- **Variante 2.** Trabajamos de manera más enfatizada la **competencia matemática** y, en concreto, las **coordenadas espaciales** (pudiendo establecer "norte, sur, este y oeste" o bien "arriba, abajo, derecha, izquierda"). El objetivo sería, igual que en el caso anterior, localizar determinados objetos en el tablero, pero dando instrucciones exclusivamente con dichas coordenadas. En este caso, los turnos se irían alternando para que todas las personas que jugaran dieran instrucciones y localizaran en el espacio. Esta misma versión se puede llevar a cabo en otra **lengua distinta** del castellano.

## 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