LUDIA

LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicolúdica.

INFORME PSICOPEDAGÓGICO
CÓNCLAVE

ÍNDICE

- **INTRODUCCIÓN** 3
- **INFORME PRODUCTO CÓNCLAVE** 6
  - Ficha curricular 7
  - Habilidades cognitivas, sociales y emocionales 10
- **GLOSARIO** 12
- **CONTACTO** 15

INTRODUCCIÓN

PROCESO DE EVALUACIÓN

Este informe psicopedagógico del producto **Cónclave** 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** del 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 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.

CÓNCLAVE

CÓNCLAVE

- **Autoría:** Félix Bernat.
- **Ilustraciones:** Wah! Studio
- **Nº de jugadores:** 2-4 jugadores.
- **Edad:** a partir de 10 años.
- **Tiempo:** 20-30 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** colección, gestión de mano, eliminación, patrones, mayorías
- **Objetivo del juego:** ser la persona que menos influencia ha necesitado para hacerse con el control de la magia.

NIVEL EDUCATIVO

Educación primaria: para trabajar el juego desde 3º ciclo de Primaria, ya que las demandas cognitivas que presenta dificultarían su uso en cursos previos si se juega tal cual es en las normas.

Educación secundaria: se puede incorporar al aula en todos los cursos.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Puesto que uno de los requisitos del juego para poder llevarte hechiceros a tu zona de influencia es sumar 10 puntos (tanto en la fila como en la columna) donde hayamos mandado a nuestro emisario, vamos a estar continuamente haciendo sumas. Además, también estaremos resolviendo problemas a la hora de decidir dónde vamos a enviar a nuestro emisario para poder llevarnos los hechiceros que más nos conviene a nuestra zona de influencia.

Aprender a aprender

A medida que transcurre el juego, podemos ir comprobando si las decisiones que vamos tomando nos acercan al objetivo del juego. Esto repercutirá en la habilidad para organizar y persistir en nuestro propio aprendizaje. También nos permitirá mejorar en sucesivas partidas.

Competencias sociales y cívicas

Vamos a tener que relacionarnos con el resto de las personas con las que estamos jugando. Y como todos los juegos, favorece la cohesión de grupo puesto que los seres humanos somos seres sociales y disfrutamos de los momentos compartidos con otras personas.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Tenemos que tomar decisiones de qué emisarios vamos a enviar al concilio para conseguir tener en nuestra zona de influencia más puntos de una magia en concreto. Deberemos estar atentos también a los puntos que llevan el resto de rivales para poder ir haciendo nuestros cálculos e ir ajustando nuestras acciones y revisando continuamente nuestra planificación y adaptarnos a los cambios.

ÁREAS CURRICULARES

- **Matemáticas:** con Cónclave X estamos trabajando los siguientes bloques tanto en Primaria como en Secundaria:
    - Bloque 1: Procesos, métodos y actitudes en matemáticas, estamos llevando a cabo diferentes razonamientos para elegir la opción que más nos interese en cada momento.

- Bloque 2: Números, puesto que el requisito para poder llevarte hechiceros a tu zona de influencia es sumar 10 o más tanto en la fila como en la columna, estaremos realizando esa operación matemática continuamente.

- **Valores sociales y cívicos (Primaria) y éticos (Secundaria):** durante todo el juego, trabajamos la comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales por el resto de personas que juegan.
    - Bloque 2: La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales: a la hora de expresar sentimientos y emociones, emplear la asertividad, hablar de manera adecuada a los interlocutores…
    - Bloque 3: La convivencia y los valores sociales: participar activamente en la vida cívica de forma pacífica y democrática transformando el conflicto en oportunidad, conociendo y empleando las fases de la mediación y empleando el lenguaje positivo en la comunicación de pensamientos, intenciones y posicionamientos personales

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación espacial:** una vez que elegimos en cuál de los huecos vamos a poner a nuestro emisario, ya estamos trabajando la orientación porque estamos mirando una posición que nos beneficie, comprobando tanto horizontal, como verticalmente. También cuando hay que rellenar el concilio de hechiceros, puesto que hay que colocar las cartas de una manera determinada.

- **Visopercepción:** puesto que hay cartas de diferentes colores (magias), números, tipos de hechiceros, hay que diferenciar muy bien cada uno de las cartas para saber qué cartas podemos coger del concilio.
- **Atención**: un juego en el que deberemos estar atentas continuamente a la partida para ver qué puntos en las influencias tienen las demás personas para poder planificar nuestras siguientes jugadas. Trabajamos la **atención sostenida** ya que tenemos que mantenernos atentos durante toda la partida y la **atención selectiva** para poner el foco en lo que necesitamos e ignorar los estímulos que son irrelevantes.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS**:
    - **Memoria de trabajo**: debemos tener en nuestro almacén temporal los números que vamos sumando, para ver si llegamos a sumar 10 o más puntos para poder coger hechiceros del concilio. El cálculo mental requiere de esta habilidad cognitiva. Además, también tenemos que almacenar toda la información para tomar decisiones.
    - **Toma de decisiones**: debemos de decidir dónde enviamos a nuestros emisarios, dependiendo de los hechiceros que necesitemos conseguir para llevarnos a nuestra zona de influencia, o si otra persona necesita una carta, intentar bloquear su jugada de alguna manera.
    - **Planificación**: a medida que vamos jugando, debemos ir planificando nuestras próximas jugadas, por ejemplo a la hora de ver si nos interesa conseguir cartas del mismo color, o si queremos coger alguna carta para perjudicar a la oponente.
    - **Flexibilidad cognitiva**: puesto que las acciones de los demás pueden interferir en nuestra planificación, debemos tener la capacidad de cambiar nuestra respuesta para poder adaptarnos a las nuevas circunstancias que van surgiendo durante la partida.
    - **Control inhibitorio**: debemos pensar si al poner una carta vamos a sumar 10 puntos o más, porque puede que necesitemos una carta de un color específico y pongamos una de nuestra mano sin

darnos cuenta de la suma, por lo que hay que controlar esta respuesta precipitada.

HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas**: debemos seguir las normas del juego para que este se desarrolle de una manera tranquila y sin frustración. Además hay que entender que las reglas son iguales para todas las personas durante el transcurso de la partida.
- **Tiempos de espera**: puesto que es un juego que se desarrolla por turnos, debemos esperar pacientemente a que llegue de nuevo nuestro turno sin presionar al resto de jugadoras para que terminen su turno.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** en ocasiones las jugadas de las otras personas interfieren en nuestra jugada. O puede que nos den las cartas de magia de otra persona, lo cual es un ataque directo a nuestra jugada, por lo que debemos aprender a tolerar la frustración y entender que estas circunstancias forman parte del desarrollo del juego.
- **Inteligencia emocional (identificación y comprensión de emociones)**: sin que sea un aspecto principal, en el juego nos damos cuenta de que las otras personas y nosotras mismas tenemos emociones (las identificamos) y podemos comprenderlas en todos los casos. Por ejemplo, podemos sentir envidia si otra tiene más cartas de un color, miedo de perder puntos, alegría u orgullo por ir ganando, etcétera.

GLOSARIO

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación espacial:** es la capacidad que tenemos de manejar información sobre de dónde viene, dónde se encuentra o a dónde va un estímulo con el que estamos interactuando o nosotros mismos.
- **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.
- **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.
    - **Control inhibitorio:** 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.
- **Tiempos de espera:** se refiere a la habilidad para gestionar internamente los tiempos que hay entre un turno propio y el siguiente, consiguiendo con éxito no solo frenar nuestra actuación en ese lapso sino también comprender que ello implica respetar los tiempos de los demás.
- **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.

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