



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO

## ÍNDICE

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

# CRAZY FOOD

## CRAZY FOOD

- **Autor:** N/C
- **Ilustrador:** N/C
- **Nº de jugadores:** 2-4 jugadores.
- **Edad:** + 6 años
- **Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** reconocimiento de patrones, acción simultánea, tirar dados, limitador de tiempo, colección.
- **Objetivo del juego:** ser el primer jugador en conseguir cinco cartas.

## NIVEL EDUCATIVO

**Educación primaria:** La edad mínima del juego y la necesaria capacidad de razonamiento lógico obliga a que sea aplicable solo en Primaria.

## COMPETENCIAS CLAVE

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

Trabajamos esta competencia estableciendo secuencias lógicas. En este caso, se trata de continuar series, tanto de colores como de formas.

### *Aprender a aprender*

Si hacemos una reflexión después sobre el juego, puede dar lugar a adquirir estrategias y posibilidades de mejora.

## Competencias sociales y cívicas

Aprendemos a respetar a los demás, a comunicarnos asertivamente, trabajamos la tolerancia a la frustración y a la empatía.

## ÁREAS CURRICULARES

- **Matemáticas:** Con Crazy Food trabajamos directamente los contenidos curriculares de la asignatura de matemáticas de seriación, colores y formas.

## HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

## HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación espacial:** saber si tenemos que comenzar la serie por la izquierda o por la derecha dependiendo de lo que salga en los dados.
- **Coordinación óculo-manual:** cuando sabemos cuál es la fruta o el color que continúa la serie, hay que localizarla visualmente y cogerla con la mano.
- **Visopercepción:** diferenciar los colores y las formas de las tarjetas y de las frutas que hay sobre la mesa.
- **Habilidades visoespaciales:** como tenemos que continuar la serie y visualizar el objeto que irá a continuación, debemos hacer esa relación espacial mentalmente.



- **Atención:** en cuanto se tiran los dados hay que estar poniendo en marcha la atención sostenida hasta que terminemos la actividad y la selectiva para centrarnos en los estímulos que necesitamos e ignorar el resto.
- **Memoria:** tanto visual puesto que es la vía de entrada de la información, como a corto plazo, porque tenemos que retener la información un breve periodo de tiempo.
- **Lenguaje:** lo que vayamos haciendo va a ser a través del lenguaje interno, que nos va a ayudar a darnos las autoinstrucciones de lo que tengamos que ir cogiendo para hacer bien la secuencia.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
  - **Velocidad de procesamiento:** cuanto más rápidos seamos dando la respuesta, más probabilidades tendremos de ganar.
  - **Control inhibitorio:** tendremos que inhibir las respuestas que no sean correctas, sin que tengamos la presión del tiempo.
  - **Memoria de trabajo:** debemos mantener toda la información en la memoria para poder trabajar con ella y dar la respuesta correcta.

## HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** Aunque en ocasiones deseemos ir en un sentido, es el dado el que indica en qué dirección tenemos que seguir la secuencia. Además, la respuesta correcta es la que indica la tarjeta, aunque razonemos que puede ser otra.
- **Tiempos de espera:** en el modo 2 de juego en el que no todas las personas juegan simultáneamente, hay que esperar a que nos llegue el turno, por lo que tenemos que respetar los tiempos de espera.
- **Cohesión grupal:** este juego, como otros de velocidad, genera muchas situaciones de “casi” coger el objeto, de equivocarse por ir rápido y de expresar emoción, lo cual fomenta la cohesión social.

## HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** Relativo al punto anterior, precisamente las situaciones de equivocarse o de no conseguir coger a tiempo la fruta adecuada hace que surja cierta frustración. Especialmente aquellos niños y niñas que tengan más dificultad para acertar, la pondrán más de manifiesto. De esta forma, estaremos trabajando con juego la capacidad de tolerar dicha frustración.
- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** durante la partida a Crazy Food, nos fijamos en las expresiones de los demás y las nuestras propias, identificamos emociones en los otros y aprendemos poco a poco a gestionarlas a través de observación social.

## ADAPTACIONES AL AULA

### *Juego dirigido como disparador de interés*

- Podemos jugar al juego en su modo normal como inicio de un tema o bloque de contenidos relacionado con la **alimentación**. En ese caso, se trataría del juego como disparador de interés, de forma que jugamos y, después, podemos hablar sobre el papel de las frutas y verduras a nivel nutricional.
- También podemos utilizar los propios elementos y **clasificarlos**, en cursos inferiores: cuáles son las frutas o verduras, qué tamaños tienen (las pueden ordenar de menor a mayor cómo serían en la vida real), si siempre tienen el mismo color, de qué depende, dónde crecen, etc.

## ABJ: modificaciones del juego

- **Variante 1.** Podemos utilizarlo en clase de **Educación Física** y trabajar y favorecer así la **motricidad gruesa**, si en vez de utilizar las frutas y verduras pequeñas utilizamos cubos (o pelotas, u objetos grandes) de los mismos colores que repartimos por el espacio. Las tarjetas tendríamos que hacerlas en grande también. Se podría llevar a cabo la adaptación para jugarlo por equipos.
- **Variante 2.** Se podría jugar eliminando la velocidad de procesamiento y trabajando siempre **por turnos**, de manera que se consiga la tarjeta si se acierta a la primera, pero sin la presión de competir en tiempo con otras personas.
- **Variante 3.** Trabajamos la **percepción** y el **reconocimiento háptico** (estereognosia) si metemos todas las frutas en una bolsa opaca de tela o similar y las personas deben coger una de las piezas:
  - Mirando la secuencia de las cartas, gana la tarjeta la primera persona que coja sin mirar la pieza correcta. Máximo 3 personas.
  - Por turnos, pero utilizando las cartas de retos, de manera que, si se saca la pieza correcta a la primera, se queda con la carta.
  - **Por equipos:** Actúa cada equipo por turnos. Un jugador tiene la bolsa con las piezas y uno de sus compañeros de equipo describe una de las frutas o verduras (solo descripción, de manera que trabajamos la **expresión** y la **comprensión oral**). Si el jugador o jugadora que tiene la bolsa saca la pieza correcta a la primera, el equipo gana la carta. Si se equivoca, no gana. Después, pasa el turno al siguiente equipo. El primer equipo que consiga 5 tarjetas, gana.
  - La misma versión que el anterior, pero utilizando las **tarjetas**, de manera que el compañero/a de equipo debe "leer" la secuencia de la carta. Si por error alguien del equipo nombra la pieza correcta antes de que la coja el jugador de la bolsa, pierden la carta.

## 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