



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO
SABUESOS

ÍNDICE

●	INTRODUCCIÓN	3
●	INFORME DE PRODUCTOS	
○	SABUESOS	6
■	Ficha curricular	7
■	Habilidades cognitivas, sociales y emocionales	9
■	Ficha psicopedagógica	12
●	GLOSARIO	13
●	CONTACTO	16

INTRODUCCIÓN

PROCESO DE EVALUACIÓN

Este informe psicopedagógico del producto **Sabuesos** 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 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.

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.

SABUESOS

SABUESOS

- **Autor:** Paco Yáñez
- **Ilustrador:** Pedro Soto
- **Nº de jugadores:** 2-6 jugadores.
- **Edad:** + 8 años
- **Tiempo:** 15-20 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** memoria, colección, apuestas.
- **Objetivo del juego:** conseguir el mayor número posible de huesos y evitar los desperdicios.

NIVEL EDUCATIVO

Educación primaria: para trabajar en 2º y 3º ciclo de Primaria, ya que por edad no se debe incorporar antes, debido a las demandas que tiene.

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

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Con un juego como Sabuesos, que nos obliga a hacer cálculos de probabilidad y sumas y restas en todo momento para tratar de ganar, ayuda a darle valor al papel de las matemáticas en el mundo. Además, tratamos en el juego con animales en un ecosistema concreto.

Aprender a aprender

Durante el juego, el/la alumno/a puede ir comprobando si las acciones que está realizando le acercan a la meta a conseguir o no. Ello repercute en un aprendizaje sobre su propia forma de jugar y desempeño. Posteriormente, podemos hacer una reflexión sobre si lo que han ido haciendo durante la partida les ha ayudado o no y si habrían hecho algo diferente.

Competencias sociales y cívicas

En un juego como este en el que la cognición social está tan presente, se está reforzando la capacidad de entender a los demás, de ponerse en el lugar del otro y de mostrar también tolerancia a la frustración incluso en momentos en los que se pierde.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

En Sabuesos, hemos de gestionar el riesgo de nuestras decisiones y manejar la incertidumbre de las de los demás, además de trabajar nuestra capacidad de análisis y nuestra flexibilidad.

ÁREAS CURRICULARES

- **Ciencias naturales:** dentro del bloque de los seres vivos se trabaja el tema de los animales y, en concreto, relacionado con uno de los objetivos de Educación Primaria, el valorar los animales “más próximos al ser humano” y tratar de favorecer su cuidado con nuestro comportamiento.
- **Ciencias sociales:** este juego podría también situarse en el bloque de El mundo en que vivimos, podemos trabajar la influencia humana en el medio y sus consecuencias ambientales.
- **Matemáticas:** como hemos indicado, estamos trabajando la suma y la resta (el cálculo mental) con la puntuación, así como la probabilidad.

- **Valores sociales y cívicos:** con el tema de los desperdicios se puede reflexionar el apartado de la intervención humana en el medio, además de, durante todo el juego, trabajar la comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales.

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación espacial:** colocar las losetas de juego en una disposición concreta y saber qué loseta tengo que coger recordando su posición por una acción previa propia o del contrario, refuerzan la orientación espacial.
- **Coordinación óculo-manual:** de nuevo tanto la colocación de las losetas de juego en un lugar concreto que estamos viendo como también ir a coger justamente la loseta que estamos mirando o el perro que queremos coger, requiere de una coordinación ojo-mano.
- **Psicomotricidad fina:** dar la vuelta a las losetas, realizar pinza digital para poder coger los perros y moverlos, trabaja esta habilidad.
- **Visopercepción:** muy importante en este juego, no solamente de cara a confirmar el número de huesos o bien los desperdicios, sino también al darle la vuelta a la loseta, ser capaz de identificarlas después.
- **Atención:** trabajamos la atención sostenida durante toda la partida, ya que aunque no sea nuestro turno, es interesante observar a los jugadores en sus acciones, además de atender muy bien a nuestras acciones.

- **Memoria visual:** relacionado con lo anterior y la visopercepción, debemos recordar dónde hemos colocado nosotros los perros, a qué losetas hemos dado la vuelta, dónde han colocado los demás, etc.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
 - **Memoria de trabajo:** las personas que están jugando deben tratar de mantener en la memoria de trabajo una serie de datos sobre qué hemos puesto o quién ha colocado un Sabueso y dónde, mientras están sucediendo otras cosas que también incorporamos como información.
 - **Toma de decisiones:** durante el juego, hemos de tomar múltiples decisiones que tendrán una consecuencia directa en el juego, ya que influirán en la puntuación que tendremos.
 - **Planificación:** algunos turnos de juego se convierten en cruciales para pensar cuántos perros quedan, cuántos turnos potencialmente quedan, cuántas losetas les quedan a los demás jugadores para terminar el juego, cuántos puntos pensamos que pueden tener, etc. En todo ello influirá la capacidad de planificación de la persona que juegue para organizar esa información.
 - **Flexibilidad cognitiva:** en muchos casos, colocamos un perro en una loseta que queremos tener y, sin embargo, otras personas cogen las losetas que marcamos, lo cual hace que tengamos que cambiar constantemente de planes.

HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** comprender que las reglas son iguales para todas las personas que juegan y hemos de seguirlas tal y como son, aceptándolas todas por igual, nos beneficien o nos perjudiquen en un momento dado.

- **Tiempos de espera:** saber respetar los turnos y entender que, aunque tengamos el impulso de volver a actuar, tenemos que controlar el mismo.
- **Cohesión grupal:** por su carácter divertido y al existir una alta interacción entre personas jugadoras durante los turnos, este juego fomenta la cohesión del grupo.
- **Teoría de la mente:** si bien se trata de una habilidad con base cognitiva (cognición social), la incluimos aquí porque nos parece relevante el cariz social que aporta a este juego la necesidad de tener una teoría de la mente. La persona que juega debe hacerse a la idea de qué pueden estar haciendo los otros, qué pueden estar pensando e incluso, más allá, qué pueden estar pensando los otros de lo que nosotros estamos pensando.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** en Pulgosos, te pueden coger una loseta que tenías pensado recuperar o engañar con otra que pensabas que sería positiva o incluso equivocarte. Eso puede generar una frustración en el jugador que, en el entorno de juego, trabaja la tolerancia a la misma.
- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** durante el transcurso de los turnos, las personas se exponen a situaciones en las que pueden sentir alegría, enfado, entusiasmo, envidia, etc. Al exponerse a estas situaciones en un entorno social, pueden identificar dichas emociones no solo en sí mismos sino en los demás. La percepción de los demás les puede ayudar a regular y gestionar esas emociones, aprendiendo de los otros.

ÁREAS CURRICULARES



CIENCIAS NATURALES



CIENCIAS SOCIALES



MATEMÁTICAS



VALORES SOCIALES Y CÍVICOS

HABILIDADES COGNITIVAS



ORIENTACIÓN ESPACIAL



COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL



PSICOMOTRICIDAD FINA



VISOPERCEPCIÓN



ATENCIÓN



MEMORIA

FUNCIONES EJECUTIVAS



MEMORIA DE TRABAJO



TOMA DE DECISIONES



PLANIFICACIÓN



FLEXIBILIDAD COGNITIVA

HABILIDADES SOCIALES



ACEPTACIÓN DE NORMAS



TIEMPOS DE ESPERA



COHESIÓN GRUPAL



TEORÍA DE LA MENTE

HABILIDADES EMOCIONALES



TOL. A LA A FRUSTRACIÓN



INTELIGENCIA EMOCIONAL

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.
- **Coordinación óculo-manual:** hablamos de esta habilidad cuando tenemos que coger y mover un objeto con las manos en función de la información que recibimos a través de los ojos.
- **Psicomotricidad fina:** nos referimos a ella cuando se ponen en marcha grupos musculares pequeños y específicos, como los de la mano. Son movimientos en los que debemos ser muy precisos.
- **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.
- **Memoria:** es la capacidad que tenemos de codificar, almacenar y recuperar información que hemos aprendido.
- **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.

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.
- **Teoría de la mente:** capacidad de un sujeto de comprender y reflexionar sobre los pensamientos, creencias y emociones que otra persona puede tener sobre sí misma o sobre otros sujetos. Se demuestra la teoría de la mente en expresiones como “Creo que Pepita piensa que voy a echar esta carta”.

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