



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO
16 SHEEPS

ÍNDICE

●	INTRODUCCIÓN	3
●	INFORME DE PRODUCTOS	
○	16 SHEEPS	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 **16 Sheeps** 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.

16 SHEEPS

16 SHEEPS

- **Autoría:** Eugeni Castaño.
- **Ilustración:** Pedro Soto
- **Nº de personas:** de 2 a 4.
- **Edad:** + 4 años
- **Tiempo:** 10-15 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** memoria, reconocimiento de patrones, tirar dados.
- **Objetivo del juego:** conseguir el mayor número posible de puntos levantando los arbustos y que las ovejas de detrás coincidan con los colores que han salido en el dado que hemos tirado.

NIVEL EDUCATIVO

Educación infantil: se puede incorporar en el segundo ciclo de Educación infantil, ya que el juego es a partir de 4 años. Los componentes son lo suficientemente grandes como para que niños y niñas de a partir de esas edades puedan voltearlos sin dificultad y sin correr riesgos por tener un tamaño adecuado para estas edades.

Educación primaria: para el primer ciclo de primaria.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

A un nivel muy básico y teniendo en cuenta la edad recomendada de este juego, pueden tener que contar hasta una cantidad concreta, iniciándose en el conteo de pequeñas cantidades, empleando el razonamiento matemático, muy adaptado a estas edades.

Aprender a aprender

Se trabaja esta competencia puesto que el alumnado está probando sus capacidades de aprendizaje, cómo se organiza y cómo puede llegar a obtener un objetivo.

Competencias sociales y cívicas

Mientras juegan, están relacionándose con el resto de sus compañeros y compañeras de clase. En el caso de que se genere algún conflicto, estarán trabajando ciertas habilidades para solucionarlo y llegar a acuerdos.

ÁREAS CURRICULARES

- **Infantil:**
 - **Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.** Bloque 3: la actividad y la vida cotidiana.
 - **Área 2: Conocimiento del entorno.** Bloque 1: medio físico: elementos, relaciones y medidas. Bloque 2: acercamiento a la naturaleza. Bloque 3: cultura y vida en sociedad.
 - **Área 3: Lenguajes: comunicación y representación.** Bloque 1: lenguaje verbal, escuchar, hablar y conversar.
- **Primaria:**
 - **Ciencias de la naturaleza:** 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.
 - **Matemáticas:** en el bloque 1, procesos métodos y actitudes en matemáticas, emplean razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios. Y en el bloque 2, los números, en el que van realizando pequeños cálculos, en este caso, sumas de los puntos que han conseguido.

- **Valores sociales y cívicos:** en el bloque 2, la comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales, ya que al estar jugando, van a darse diferentes situaciones sociales que van a tener que aprender a gestionar.

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

El juego de mesa **16 Sheeps** trabaja, siguiendo sus reglas originales, las siguientes habilidades cognitivas, sociales y emocionales, eminentemente.

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Coordinación óculo-manual:** puesto que el juego consiste en ir dando la vuelta a las diferentes piezas de arbusto, trabajaremos esta habilidad en el momento de poner la vista en una de las figuras y llevar la mano hasta ella para cogerla y voltearla.
- **Psicomotricidad fina:** en el momento de dar la vuelta a las losetas, debemos emplear la pinza digital para poder coger los arbustos, por lo que trabajamos esta habilidad.
- **Visopercepción:** muy importante en este juego, para poder diferenciar lo que nos indica el dado, tanto en el color de las ovejas, en la cantidad a coger o como a la hora de ver lo que hay detrás del arbusto.
- **Atención:** mientras estamos jugando, trabajamos la atención sostenida durante toda la partida, ya que aunque no sea nuestro turno, debemos permanecer atentos/as para ver qué hay detrás de los arbustos que dan la vuelta las otras personas en sus acciones, además de atender muy bien a lo que estamos haciendo en nuestro turno.

- **Memoria visual:** es importante recordar qué hay detrás de los arbustos que ya han sido levantados por alguna otra persona, para poder beneficiarnos de los errores anteriores y así poder levantar los arbustos que necesitamos en nuestra tirada para coger las ovejas que nos dicen los dados.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
 - **Memoria de trabajo:** del mismo modo, tenemos que mantener en el espacio de nuestra memoria de trabajo las acciones que tenemos que llevar a cabo en el transcurso del juego, como por ejemplo qué pasa si sale el perro o el lobo, cuántas tiradas podemos hacer en nuestro turno o cuando termina el juego.
 - **Toma de decisiones:** durante este juego, tendremos que tomar la decisión de qué arbusto levantar, que podría ser al azar o servirnos de la información de la que podemos disponer previamente si otras personas ya han levantado algún arbusto.
 - **Inhibición:** precisamente por el hecho de que algunas personas ya hayan ido levantando algunos arbustos, debemos inhibir nuestro impulso de levantar cualquiera de las fichas que hay encima de la mesa y tratar de pensar y recordar si había salido alguna de las ovejas que necesitamos.

HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** tenemos que ser capaces de comprender que las reglas son iguales para todas las personas que juegan y tenemos 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. También debemos de ser capaces de esperar a que nos vuelva a tocar sin presionar a las demás personas para que terminen su turno rápidamente.
- **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.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** en **16 Shepps**, puede que no consigas coger un arbusto que esconda una de las ovejas que necesitas, sobre todo durante los primeros turnos. También puede ocurrir que veas como el resto de personas acumula muchas ovejas y tu pocas. O también puede salirte el lobo y perder una oveja. Todo esto puede generar que aparezca la frustración y debemos tratar de aprender a controlarla.
- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** a medida que transcurre el juego, las personas se exponen a situaciones en las que pueden sentir alegría, enfado, entusiasmo, envidia, etc. Al tratarse estas situaciones en un entorno social, pueden identificar estas emociones no solo en sí mismos sino también 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



VALORES SOCIALES Y CÍVICOS



MATEMÁTICAS

HABILIDADES COGNITIVAS



PSICOMOTRICIDAD FINA



ATENCIÓN



COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL



VISOPERCECIÓN

FUNCIONES EJECUTIVAS



MEMORIA DE TRABAJO



TOMA DE DECISIONES



INHIBICIÓN



MEMORIA VISUAL

HABILIDADES SOCIALES



ACEPTACIÓN DE NORMAS



COHESIÓN GRUPAL



TIEMPOS DE ESPERA

HABILIDADES EMOCIONALES



TOL. A LA A FRUSTRACIÓN



INTELIGENCIA EMOCIONAL

GLOSARIO

HABILIDADES COGNITIVAS

- **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 visual:** tendremos que poner en marcha este tipo de memoria cuando la información sensorial entra por esta vía de acceso y es lo suficientemente relevante para tener que recordarla.
- **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.
 - **Inhibición:** 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