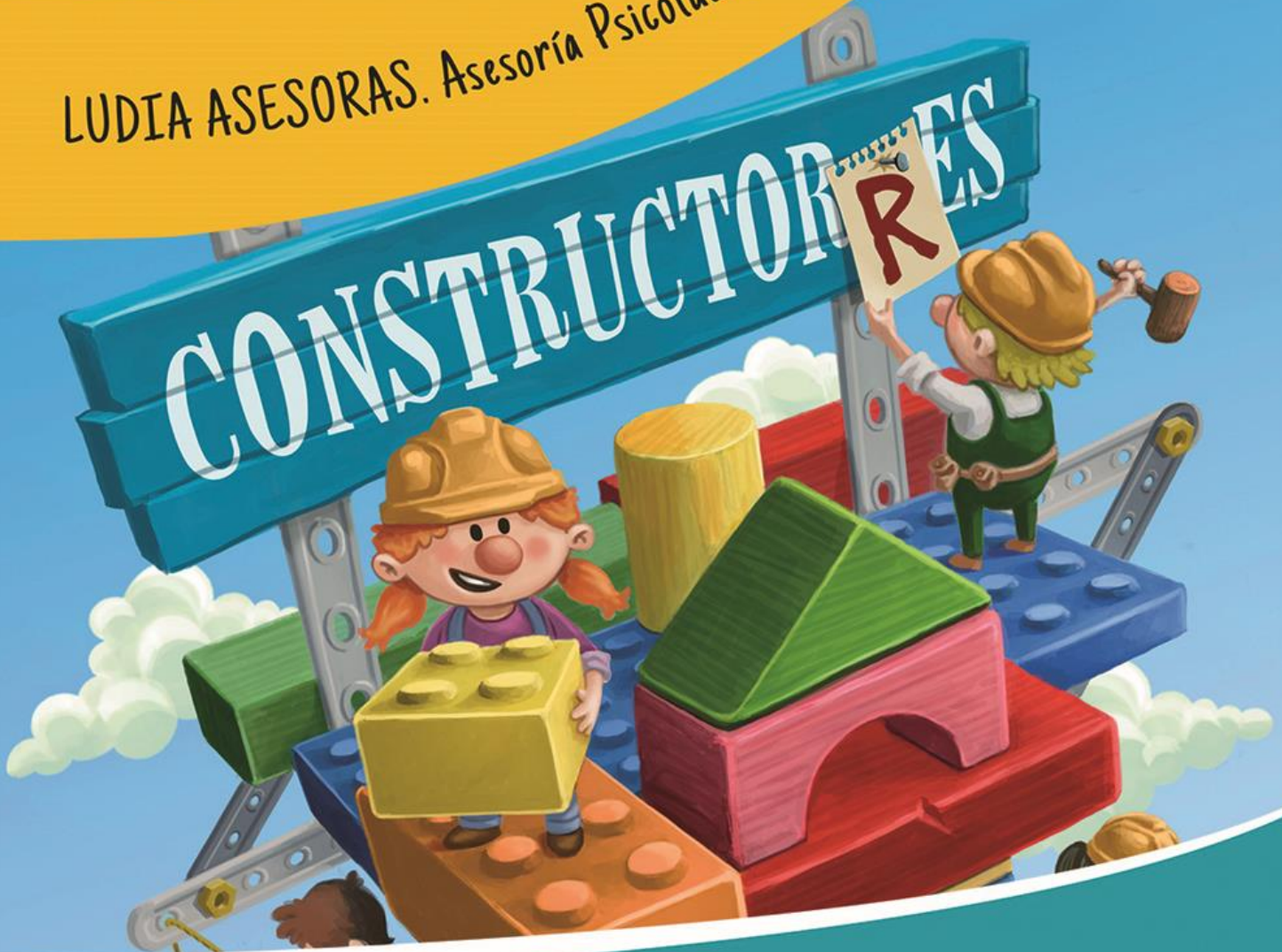




LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO
CONSTRUCTORRES

ÍNDICE

●	INTRODUCCIÓN	3
●	INFORME DE PRODUCTOS	
○	CONSTRUCTORRES	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 ConstructoRres fue asignado al equipo de LUDIA Asesoras. Para poder realizarlo, hemos llevado a cabo las siguientes tareas sobre el juego básico, no sobre los modos de juego adicionales del mismo:

- 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.

CONSTRUCTORRES

CONSTRUCTORRES: Lío de Torres

- **Autor:** Manu Sánchez
- **Ilustrador:** Pedro Soto
- **Nº de jugadores:** 2-4 jugadores.
- **Edad:** +6 años
- **Tiempo:** 5-20 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** patrones, gestión de mano, ¡Toma eso!, colección
- **Objetivo del juego:** ser la primera persona en conseguir 3 torres de 5 plantas cada una.

NIVEL EDUCATIVO

Educación primaria: dadas sus demandas y la temática, se puede incorporar desde 1º hasta 6º de Primaria.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

En el juego de mesa Constructorres estamos resolviendo un problema, ya que hemos de tener en cuenta que, al colocar una nueva carta, esta ha de cumplir unos requisitos. Por tanto, estamos realizando una seriación entre las distintas cartas.

Aprender a aprender

Durante el juego, el/la alumno/a irá comprobando si las acciones que está llevando a cabo le acercan a la meta a conseguir o no. Esto proporcionará un aprendizaje sobre su propia forma de jugar y desempeño. Al concluir el juego, podemos hacer una reflexión sobre si lo que ha ido ocurriendo durante la partida, en cuanto a sus acciones y las acciones de los demás.

Competencias sociales y cívicas

En Constructorres, como en otros juegos, hemos de mostrar respeto hacia los demás y hacia las propias reglas. Tenemos que mostrar tolerancia hacia las acciones que llevan a cabo las otras personas aunque nos perjudiquen y entender que nos encontramos en un entorno de juego.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Dado que tenemos que trabajar con solo dos cartas en el modo básico, debemos gestionar la incertidumbre que nos puede generar colocarla en un sitio que luego tenga consecuencias negativas para nosotras. También trabajamos nuestra capacidad de análisis y nuestra flexibilidad.

ÁREAS CURRICULARES

- **Matemáticas:** En el juego de mesa de Constructorres, trabajamos los siguientes bloques:
 - Procesos, métodos y actitudes en Matemáticas: ya que hemos de expresar de manera razonada cuál es el proceso seguido para resolver el problema. En este caso, tenemos que especificar qué característica (solo una) cumplimos para respetar la regla de construcción al añadir una nueva carta. También hemos de reconocer patrones, lógicamente, no solo en nuestras torres sino en las ajenas, y pensar qué soluciones alternativas tendríamos.

- **Valores sociales y cívicos:** trabajamos varios de los bloques incluidos en esta asignatura. Algunos de los puntos que se tratan, son:
 - La identidad y la dignidad de la personas: dado que se fomenta en cada turno la toma de decisiones por parte de las personas jugadoras, así como la gestión de la frustración.
 - La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales, empleando habilidades sociales para construir las y mejorando el clima con actitudes comprensivas y respetuosas.

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación espacial:** en el momento de colocar las cartas debemos orientarnos para saber dónde ponerla y en cuál de las torres que hemos construido.
- **Coordinación óculo-manual:** debemos ser capaces de colocar las cartas en el lugar en el que hemos visto que nos cuadra la construcción.
- **Visopercepción:** muy importante en este juego, puesto que debemos diferenciar los 3 tipos de características y poder ir comparándolas con las de las cartas que están puestas en las torres, para saber dónde podemos ir construyéndolas.
- **Atención:** ponemos en marcha la **atención selectiva**, cuando estamos fijándonos solamente en las características de cada carta para ver si nos sirve en un lugar determinado e ignorando los estímulos irrelevantes.

También desarrollamos la **atención sostenida**, puesto que debemos mantenerla durante toda la partida, tanto para ajustar nuestras respuestas como para ir atendiendo a cómo van las demás personas con respecto a sus construcciones.

- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**

- **Memoria de trabajo:** tenemos que estar continuamente recordando las reglas de construcción, ya que, de lo contrario, cometeremos errores a la hora de colocar las cartas.
- **Toma de decisiones:** durante el juego y con las cartas que tenemos en la mano, debemos decidir en cuál de nuestras torres poner una de esas cartas.
- **Planificación:** podemos planificar nuestras jugadas, decidir si intentamos terminar una de las torres (puesto que así no nos podrán quitar ninguna carta con otra que tenga el símbolo de mano) o bien si preferimos ir haciendo las 3 torres a la vez.
- **Flexibilidad cognitiva:** ponemos en marcha esta habilidad puesto que las acciones de los demás pueden afectar a nuestras construcciones y esto influirá en la planificación que habíamos hecho de nuestros siguientes turnos.
- **Control inhibitorio:** no podemos colocar cualquier carta que tengamos en la mano, sino que debemos analizar cuidadosamente las posibilidades para ponerla en uno u otro lugar, ya que siempre hay que cumplir las reglas de construcción.

HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** tenemos que ser conscientes de que las reglas son las mismas para todas y que, aunque en ocasiones nos sintamos desfavorecidas por las mismas, tenemos que seguirlas del mismo modo.

- **Tiempos de espera:** aunque en este juego puedes ir pensando qué hacer en tu siguiente turno si tienes una carta válida, realmente es importante respetar los turnos de las demás jugadoras y saber esperar pacientemente, sin meter presión al resto de jugadoras.
- **Cohesión grupal:** al existir una cierta interacción entre personas durante los turnos, a través de la acción de destruir una planta de otra torre ajena, se fomenta la cohesión de grupo.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** teniendo en cuenta la interacción de la que hablamos, con la cual una persona puede decidir, en su turno, destruir la torre de otra, la frustración que puede surgir es alta. También cuando no nos sale ninguna carta que nos encaje y tenemos que descartar y robar varios turnos. De esta forma, trabajamos esta tolerancia.
- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** conforme estamos jugando a Constructorres, las jugadoras se exponen a situaciones en las que pueden sentir alegría, enfado, entusiasmo, envidia, etc. Al hacerlo en un entorno social, pueden identificar dichas emociones no solo en sí mismas, sino también en las demás. Percibir que otras personas se expresan de otra forma, les puede ayudar a regular y gestionar sus propias emociones, aprendiendo de los otros.

ÁREAS CURRICULARES

 MATEMÁTICAS


 VALORES SOCIALES Y CÍVICOS

HABILIDADES COGNITIVAS

 ORIENTACIÓN ESPACIAL

 COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL

 VISOPERCEPCIÓN

 ATENCIÓN

FUNCIONES EJECUTIVAS

 MEMORIA DE TRABAJO

 TOMA DE DECISIONES

 PLANIFICACIÓN

 FLEXIBILIDAD COGNITIVA

 CONTROL INHIBITORIO

HABILIDADES SOCIALES

 ACEPTACIÓN DE NORMAS

 TIEMPOS DE ESPERA

 COHESIÓN GRUPAL

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.
- **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