



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO
LADY UP

ÍNDICE

●	INTRODUCCIÓN	3
●	INFORME DE PRODUCTOS	
○	LADY UP	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 **Lady Up** 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.

LADY UP

LADY UP

- **Autoría:** José D. Flores.
- **Ilustración:** Pedro Soto.
- **Nº de personas:** de 2 a 5.
- **Edad:** + 6 años.
- **Tiempo:** unos 15 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** reconocimiento de patrones, acción simultánea.
- **Objetivo del juego:** en cada ronda, ser la primera persona en colocar sus insectos tal y como indica la carta de reto. Cuando se terminen las cartas, quien más tenga, obtendrá la victoria.

NIVEL EDUCATIVO

Educación primaria: para trabajar en los 3 ciclos de Primaria, ya que las cartas están divididas en 3 niveles de dificultad diferentes.

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

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

A un nivel muy básico, estamos trabajando esta competencia ya que necesitamos términos y conceptos matemáticos de simetría y de orientación espacial.

Aprender a aprender

Durante el juego, el alumnado va a poder ir comprobando si las acciones que lleva a cabo le están acercando a la meta que debe conseguir o no. Esta reflexión sobre lo que está haciendo va a repercutir en un aprendizaje sobre su propia forma de jugar y el desempeño que está realizando en la tarea. Posteriormente, podemos hacer una reflexión sobre si lo que han ido haciendo durante la partida les ha ayudado o no y si podrían haber hecho algo diferente.

Competencias sociales y cívicas

En un juego en el que la velocidad a la que tenemos que dar la respuesta para poder llevarnos un punto puede generar momentos de tensión si hay diferentes niveles entre las personas que juegan, por lo que se trabajarán aspectos de relación social que puedan surgir de la propia dinámica del juego, como tolerancia a la frustración.

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. Se puede enlazar con los animales vertebrados e invertebrados.
- **Matemáticas:** se trabajan conceptos como la simetría y la orientación espacial. Además, trabajamos el razonamiento lógico por medio de Lady Up, lo cual es un requisito imprescindible para esta materia.

- **Valores sociales y cívicos:** por medio de los posibles conflictos que puedan surgir, se podrá invitar al alumnado a reflexionar sobre lo que ha ocurrido y sobre los que pueden surgir en nuestro día a día y así tomar conciencia de aspectos cívicos y morales de nuestra sociedad.

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación espacial:** muy importante en Lady Up, sobre todo en los niveles más avanzados, ya que deberemos ser capaces de colocar los insectos tal y como aparecen en la carta de reto, lo que implica en algunos casos que miren hacia arriba, abajo, izquierda o derecha o incluso que haya que darles la vuelta.
- **Coordinación óculo-manual:** también trabajaremos esta habilidad puesto que deberemos fijarnos en las fichas de los insectos y llevar nuestra mano hacia donde estamos mirando para colocarla correctamente.
- **Psicomotricidad fina:** en caso de que estemos en las cartas de reto más difíciles, que tendremos que dar la vuelta a las cartas.
- **Visopercepción:** aspecto muy importante en Lady Up, puesto que tenemos que ser capaces de diferenciar entre cada tipo de insecto, los colores que tienen, la orientación que presentan y si están bocarriba o bocabajo.

- **Atención:** en los juegos de velocidad, debemos mantener la atención en lo que estamos haciendo para poder cumplir los requisitos que nos demanda la tarea.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
 - **Memoria de trabajo:** para obtener mayor efectividad en el juego, podremos memorizar rápidamente la disposición en la que se encuentran los insectos para poder hacer nuestra composición, sin tener que mirar continuamente el modelo, que quizás nos pueda requerir más tiempo.
 - **Velocidad de procesamiento:** la persona que consiga replicar con sus cartas de insecto lo que indica la carta de reto se llevará esa carta-punto, por lo que el hecho de procesar los estímulos lo más rápidamente posible, hará que se tengan más probabilidades de ganar.
 - **Inhibición:** puesto que es un juego con una alta carga cognitiva en la velocidad de procesamiento, puede que la inhibición de respuesta se vea perjudicada, por lo que se pueden producir fallos de colocación si no somos capaces de comprobar lo que hemos hecho.
 - **Flexibilidad cognitiva:** las tarjetas se van cambiando a medida que se van resolviendo, por lo que continuamente tenemos que ir ajustando nuestra respuesta a la situación novedosa que nos da la siguiente carta.

HABILIDADES SOCIALES

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

- **Cohesión grupal:** la dinámica que se genera en el transcurso del juego, de tensión, nervios y risas, favorece que entre las personas que participan se fomente esta cohesión grupal.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** puesto que la velocidad de respuesta entre las personas que participan puede ser diferente, esto puede generar que las personas que vayan más despacio se frustren. Por lo que es necesario que quienes juegan la pongan en práctica para poder jugar tranquilamente.
- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** a medida que los turnos se van sucediendo y aparecen nuevas cartas, las personas se van exponiendo a situaciones en las que sentirán alegría, enfado, entusiasmo, envidia, etc. Al encontrarse en un entorno social, pueden identificar dichas emociones no solo en sí mismos sino en las demás. La percepción que tengan de las otras personas les puede ayudar a regular y gestionar esas emociones, aprendiendo de los otros.

ÁREAS CURRICULARES



CIENCIAS NATURALES



VALORES SOCIALES Y CÍVICOS



MATEMÁTICAS

HABILIDADES COGNITIVAS



ORIENTACIÓN ESPACIAL



COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL



PSICOMOTRICIDAD FINA



ATENCIÓN



VISOPERCECIÓN

FUNCIONES EJECUTIVAS



MEMORIA DE TRABAJO



VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO



INHIBICIÓN



FLEXIBILIDAD COGNITIVA

HABILIDADES SOCIALES



ACEPTACIÓN DE NORMAS



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.
- **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.
 - **Velocidad de procesamiento:** es la rapidez con la que somos capaces de procesar una información y dar una respuesta a un estímulo.
 - **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.
 - **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.
- **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