

PALABREA

+2 N° jugadores: 2 a 5

+6 Nivel educativo: 1° y 2° de Ciclo de Primaria y E.S.O

FICHA PEDAGÓGICA



FUNCIONES EJECUTIVAS

COMPETENCIAS

OTROS PROCESOS DESARROLLADOS

POSIBILIDADES EN EL AULA



1

FUNCIONES EJECUTIVAS

Las funciones ejecutivas son parte de las denominadas funciones cognitivas complejas, se sitúan en la corteza prefrontal (lóbulo frontal) y se activan cuando nos enfrentamos a una tarea novedosa, a un problema, o queremos alcanzar un objetivo. Son propias del ser humano porque requieren de consciencia, voluntariedad y perseverancia.

Las funciones ejecutivas no son sólo indispensables en el ámbito educativo, también son vitales en nuestro día a día para desenvolvernos en nuestro entorno con éxito debido a su implicación en el ámbito emocional y conductual.



METACOGNICIÓN

Se trata de capacidad que tiene el niño/a para evaluar si su desempeño ha funcionado o no (reflexionar sobre sus procesos de pensamiento). Esta función es indispensable en la construcción del aprendizaje.

En el juego se desarrolla cuando el jugador es capaz de evaluar sus acciones (durante o al finalizar la partida), con la finalidad de saber qué ha funcionado y qué no lo ha hecho en su proceso, tanto si ha ganado como si ha perdido.

GESTIÓN (CONTROL) EMOCIONAL

Es una función ejecutiva esencial para el desarrollo saludable del ser humano. Gracias a esta función, se desarrolla: la conciencia emocional, la expresión de la emoción de forma respetuosa, su gestión, la tolerancia a la frustración...



En Palabrea se entrena esta función desde el primer momento puesto que, al ser un juego donde la velocidad es importante, es natural sentir la presión al querer ser el jugador que más cartas obtenga. También es posible que surja la frustración, el enfado, la alegría, la rabia...Es esencial recordar que todas las emociones son necesarias y constituyen una oportunidad para entrenar esta función, así como para que sean acompañadas de forma respetuosa por parte del adulto (validando, conectando y corrigiendo).



3

CONTROL INHIBITORIO O INHIBICIÓN DE IMPULSOS

Se trata de la capacidad del ser humano para inhibir o controlar las respuestas automáticas (impulsivas) y, generar así, respuestas basadas en el razonamiento. Para ello, es indispensable el control de la atención. El control inhibitorio y la atención son dos funciones principales que necesitan ser desarrolladas en la infancia.

En Palabrea esta función se entrena de forma constante. El niño/a deberá decir una palabra que empiece por la letra que sea del mismo color que indica la carta de categoría (profesión, nombre, ciudad, objeto...).

En este momento, es muy probable que el niño/a, con tal de ser el primero en decir una palabra para ganar la carta, diga una palabra que no empiece por esa letra o que la palabra elegida no sea la correcta (por ejemplo, diciendo el nombre de un alimento en la categoría de objeto). Esto indicaría una falta de control inhibitorio.

VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO COGNITIVO

Se entiende por velocidad de procesamiento, a la rapidez con que se capta información, se entiende y se da una respuesta.

4

En el juego se deberán tomar decisiones respecto a la elección de la carta de imagen (utilización del reverso o anverso). En Slapzi, esta función ejecutiva es esencial para poder ganar la partida.

Si la velocidad de procesamiento del jugador es mayor, su razonamiento y toma de decisiones también lo serán, e influirán en que sea el primero en la lanzar la carta de imagen a la mesa y descartarse de la misma.





5

RAZONAMIENTO

El razonamiento es la actividad mental que permite resolver tareas y problemas de forma consciente, mediante la valoración lógica de la información percibida y procesada de forma cognitiva.

En Palabrea, esta función se manifiesta desde que se da la vuelta a la primera carta. En ese momento, el niño elige una palabra de las que surgen en su mente y la expresa. Gracias al rápido razonamiento, elegirá la que considere adecuada de entre todas las que surjan.

También se entrena esta función cuando un niño dice una palabra y otro miembro del grupo considera errónea. En ese caso, el niño razona en voz alta su respuesta.

El razonamiento está ligado a la reflexión de las consecuencias y es clave en la planificación y toma de decisiones.

MEMORIA DE TRABAJO O MEMORIA OPERATIVA

La memoria de trabajo permite almacenar y mantener temporalmente la información que recibimos por vía sensorial, para operar en décimas de segundo con ella y capacitar la toma de decisiones, incluso cuando esta información ya no está accesible a los sentidos.

6

En Palabrea esta función se desarrolla durante todo el juego, puesto que el niño/a tiene que recordar, cuando aparece el dibujo en la carta, de qué categoría se trata y con qué letra se relaciona. Acto seguido, deberá pensar una palabra acorde a lo mostrado, en el menor tiempo posible.

Esta función también se lleva a cabo a la hora de recordar las palabras que se han dicho, puesto que no se pueden repetir durante el juego.



2 COMPETENCIAS

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Es una de las más visibles en el juego. Esta competencia es esencial para la comprensión y la expresión tanto verbal como no verbal. Palabrea fomenta la expresión verbal oral y la comprensión. También desarrolla la interacción lingüística. Destacan:

Conciencia ortográfica: tiene que ver con la importancia de escribir y pronunciar correctamente. Se entrenan normas de gramática: 'm antes de p', si se escribe con 'b o v', 'g o j'...

Campo semántico: al tener que pensar en una palabra que comparte algún rasgo con su significado. Por ejemplo: Objetos: dado, lupa, regla, vaso...

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

Al tratarse de un juego de más de un jugador, potencia la participación en actividades de grupo de forma responsable y constructiva, permitiendo el desarrollo de estrategias para el bienestar físico, mental y emocional propio y del resto de personas.

Es un juego que garantiza la disposición para el desarrollo de las habilidades sociales puesto que está creado para jugar, al menos, con una persona más. Esto permite el entrenamiento emocional de la comunicación verbal y no verbal y la oportunidad de adquirir estrategias para la resolución de conflictos.

Asimismo, promueve la tolerancia a la frustración ante errores cometidos en la ejecución del mismo y, también, ante la situación que supone que el contrincante gane la partida. Favorece la perseverancia y la capacidad de no rendirse ante las dificultades, alimentando la capacidad de ver que hay opciones (resiliencia).





3 OTROS PROCESOS DESARROLLADOS



ATENCIÓN

● SELECTIVA

La atención selectiva es aquella que nos permite focalizar nuestra concentración en uno o varios estímulos determinados inhibiendo la respuesta a otros también presentes en la situación.

En Palabrea se entrena este tipo de atención al focalizar en el color que aporta la categoría y en las letras que aparecen en la carta de al lado.

● SOSTENIDA

La atención sostenida es aquella que nos permite alargar el foco atencional en el tiempo, lo suficiente como para terminar una determinada actividad.

En el juego este tipo de atención está presente de principio a fin, inhibiendo su capacidad de reacción ante estímulos que surjan fuera del juego.



HERRAMIENTAS VISUALES

MOVIMIENTOS SACÁDICOS ●

Los movimientos sacádicos son aquellos en los que nuestros ojos buscan enfocar a través de un área concreta de tan sólo 15° de amplitud.

En el caso del juego, la búsqueda de los elementos y su valoración en determinadas posiciones implica movimientos sacádicos a pequeña escala que serán necesarios para futuras fases de lectura.



SEGUIMIENTOS ●

Nuestros ojos, mediante los movimientos sacádicos buscan un objeto determinado con el fin de encontrar aquel que más posibilidades tenga de encajar con unos requerimientos cognitivos básicos que han sido aunados con la información sensorial percibida.

En Palabrea estos seguimientos visuales son necesarios por el tipo de actividad que se lleva a cabo.



HABILIDADES VISUALES Y VISOESPACIALES

● DISCRIMINACIÓN VISUAL

Es la habilidad de discriminar de forma visual semejanzas y diferencias.

En Palabrea se deben discriminar las diferentes figuras que aparecen en las cartas y sus colores puesto que, en ocasiones, lleva a que el jugador se confunda y falle.

● RELACIONES VISO-ESPACIALES (OJO-MANO)

Permite mantener una coordinación motora entre el ojo y la mano regulada cognitivamente con un único objetivo.

En el caso de Palabrea los ojos de los jugadores deben coordinarse entre ellos (binocularmente) y al mismo tiempo orientar la trayectoria de su mano para llevar a cabo de forma correcta el objetivo en una estrecha relación entre la mano y el ojo.



PERCEPCIÓN VISUAL

VISION FOCAL Y PERIFÉRICA ●

Al jugar, se activan ambos tipos de visión. Por un lado, gracias a la visión focal, se centra el foco visual en el objeto central. Por otro, gracias a la visión periférica se es capaz de ver qué elementos están alrededor.



5 POSIBLES ADAPTACIONES

POR

EDAD

Aunque el juego marca la edad de +6, es probable que haya niños a esa edad que no conozcan nombres de países o una gran cantidad de nombres de ciudades y poblaciones. Esto no supone un impedimento sino todo lo contrario; es una oportunidad que se le ofrece al niño para poder descubrir e investigar. En este tipo de situaciones, se puede tener al lado un mapa, un globo terráqueo...y así enriquecer aún más la experiencia lúdica y pedagógica.

POR

NÚMERO DE JUGADORES

La versión original del juego indica que el mínimo es 2 jugadores y el máximo 5. También se podría realizar para entrenar de forma individual con el objetivo de mejorar las funciones ejecutivas mencionadas.

POR

METODOLOGÍA: ABJ

Partiendo de que el desarrollo de las funciones ejecutivas es indispensable para el desarrollo académico y el desenvolvimiento en el entorno y en la vida cotidiana, se recomienda integrar en las aulas una metodología ABJ que fomente, además, la motivación y las habilidades socioemocionales.

Por ese motivo, Palabrea es oportunidad idónea para poder desarrollar y acompañar al niño en su desarrollo a través del juego, de forma complementaria e integrada en el currículum educativo.

Dentro del espacio y tiempo de metodología ABJ se puede contar con una breve y minuciosa selección de juegos que aseguren el desarrollo y entrenamiento de todas las funciones ejecutivas. Se recomiendan que los juegos seleccionados tengan una duración de partida similar, para poder ir pasando de grupo en grupo casi de forma simultánea. Lo ideal es que, al menos, haya de uno a dos ejemplares de Palabrea en el aula.



POR

NEURODIVERSIDAD

Palabrea es un juego adaptable a las necesidades del alumnado.

Ante funciones ejecutivas poco desarrolladas: se recomienda detectarlas para potenciar y poner el foco en las mismas durante el juego. En este proceso, se puede observar que un niño se equivoque de forma repetitiva en las categorías de país y ciudad (diciendo un país cuando es ciudad y viceversa), esto indicará que será preciso ver qué está ocurriendo con el concepto de campo semántico aunque se observe el control inhibitorio también.

Ante dificultades en visión o habilidades visuales: se recomienda colaboración con optometrista en función de las medidas que considere oportunas el profesional.

Alumnado TEA: en función del grado de autismo de la persona, este juego puede adaptarse. En primer lugar, se recomienda que conozca el material y, después, que pueda interiorizarlo jugando con el docente o con otro compañero. Al principio, se sugiere jugar solamente con las cartas de las categorías que conozca y, después, se pueden ir añadiendo más en función de los contenidos curriculares que conozca. Es un juego muy recomendable para desarrollar la fluidez verbal y el razonamiento.

