



FICHA PEDAGÓGICA

LADRÓN TORPÓN

NIVEL EDUCATIVO: 2º ciclo de primaria

NÚMERO DE JUGADORES: de 3 a 6 jugadores

EDAD: +8



Funciones Ejecutivas

Las funciones ejecutivas son unas funciones cognitivas de alto rendimiento que se sitúan en nuestro lóbulo prefrontal y que permiten de este modo el desarrollo de la inteligencia uida. Son propias del ser humano y nos capacitan para, no sólo un mejor desempeño curricular académico, sino para una buena resolución de todas las tareas diarias que se nos presentan a nivel cognitivo.

Memoria de trabajo. La memoria de trabajo nos permite almacenar la información que recibimos por vía sensorial para operar en décimas de segundo con ella y capacitar la toma de decisiones.

En Ladrón Torpón, deberemos almacenar la información proporcionada por las 7 cartas de nuestra mano para su colocación posible en grupos de 2 cartas que sumadas den como resultado 100 euros. Una vez realizada esta tarea, acumularemos los datos proporcionados momentáneamente por las cartas restantes que nos han quedado para ser utilizadas lo más rápidamente posible en los montones de los jugadores ajenos con el n constante de hacer grupos que sumen 100.

Control inhibitorio. El control inhibitorio o control de impulsos se asocia directamente con el proceso de atención ejecutiva y el de toma de decisiones pues nos permite evitar dar respuestas incorrectas o innecesarias a determinados estímulos presentes en favor de una re exión más lógica de la situación. En Ladrón Torpón no deberemos equivocarnos con las cartas seleccionadas para que la suma siempre sea correcta (100 euros) y esto implica tener bien acumuladas las posibles parejas que den 100 para no equivocarnos. Implica todo ello un grado de re exividad que la velocidad del juego pone en compromiso constante.



FICHA PEDAGÓGICA

Flexibilidad cognitiva. La flexibilidad cognitiva es una de las funciones ejecutivas más importantes porque nos permite adaptarnos a los cambios que se suceden incluso en décimas de segundo y repensar la estrategia a llevar a cabo. En los menos de 6 años es una de las funciones ejecutivas menos desarrolladas y su vínculo externo en conducta es la baja capacidad de frustración con la consecuencia posibilidad de abandono en la tarea. En Ladrón Torpón los montones de cartas cambian constantemente y hemos de readaptar la estrategia a seguir según se sucedan los cambios en todos los montones de la mesa presentes.

Toma de decisiones. La toma de decisiones es la función que nos permite aunar toda la información recibida a nivel cognitivo y exponer una respuesta procesándola de forma unificada.

En Ladrón Torpón es posible que la acumulación de una carta con un número concreto de euros sea con la pretensión de crear nuevos grupos posibles y el colocar una carta en un montón y no en otro con iguales posibilidades de éxito se deba a que valoramos que en ese primero, podríamos obtener mayor número de cartas que en el segundo. Igualmente sucede con la colocación de la carta de "ladrón" pues sería poco productivo utilizarla en montones que sólo tengan 2 cartas frente a otros con más número de las mismas acumulado. De igual manera pasaría con la carta "cárcel" para un montón con un ladrón de pocas cartas...

Planificación de tareas. La planificación de tareas implica estructurar una serie de pasos de la manera más eficiente posible (mejores resultados con el mínimo de gasto en movimientos de las piezas y gasto energético cognitivo).

En Batalla de Genios Jr. debemos planificar nuestros movimientos antes de ser llevados a cabo manipulativamente en la realidad para descender el gasto en movimientos de las piezas y utilizar la mínima energía en realizar la tarea. Los niños en la franja de edad de 3 a 6 desarrollan en gran medida esta función ejecutiva por su conocimiento previo adquirido con el paso del tiempo. Es importante que para una buena planificación de tareas durante el juego, hayan estado expuestos a numerosas partidas a lo largo de un período de tiempo prudencial. Cuanto más se practica, mejor planificación de tareas se tiene.

Razonamiento. El razonamiento nos permite resolver tareas mediante una valoración lógica de la información percibida y procesada cognitivamente.

En Ladrón Torpón el razonamiento se explicita de manera lógica cuando sabemos que unas cartas determinadas suman 100 y por tanto se hace montón o de manera implícita, cuando la colocación de una carta en un montón con más número de cartas acumuladas, sabemos que es beneficioso en mayor medida que dejarla en otro cualquiera. Igual sucede con la carta de "ladrón" que siempre utilizaremos como opción en aquellos montones más numerosos con un claro objetivo lógico de ganar más cartas



FICHA PEDAGÓGICA

Velocidad de procesamiento (sólo en caso de adaptar el juego a múltiples jugadores o jugarlo simultáneamente con varios ejemplares). La velocidad de procesamiento básicamente es cuán rápido eres capaz no sólo de hacer físicamente y a nivel motor una tarea, sino de procesarla a nivel cognitivo lo más rápido posible.

El Ladrón Torpón la velocidad no sólo de acción, sino de procesamiento, es importante para ganar. Es un juego que exige un nivel alto en cuanto a velocidad y por tanto, sin una buena destreza en este ámbito, el perder es más que factible.

Competencias Generales

Competencia matemática. Esta competencia es una de las principalmente más visibles a nivel de juego pero dentro de la misma, diferenciamos aspectos variados:

- **Conocimiento numérico.** Niños y niñas harán un reconocimiento de los números hasta el 100 pero también con posibilidad de aplicación en base a 10 por sus similitudes. En este sentido, dentro del conocimiento numérico, el trabajo con ABN facilita la comprensión de la dinámica de suma entre cantidades.
- **Cálculo:** Cuando dos cartas se juntan entre sí, es porque en realidad hemos concretado un cálculo de resultado 100. Barajamos constantemente las opciones entre los sumandos que siempre den como resultado 100 euros con diferentes números.
- **Lógica asociativa:** Cuando dos cartas se juntan entre sí, es porque en realidad hemos concretado un cálculo de resultado 100. Barajamos constantemente las opciones entre los sumandos que siempre den como resultado 100 euros con diferentes números.

Competencia motriz. Podemos diferenciar en el desarrollo, competencia motriz gruesa y competencia motriz fina (de desarrollo siempre más tardío). La gruesa consiste en la habilidad para mover nuestras extremidades en movimientos más generales y la fina en la habilidad de movimientos más precisos y detallados (por ejemplo al ejercitar la pinza trípode para escribir). En Ladrón Torpón los movimientos de colocación de las cartas implican por un lado motricidad gruesa (brazo) y por otro, una correcta correspondencia de la carta encima del montón adecuado no con precisión, pero sí con cierto orden. No tiramos las cartas; las colocamos. Y este simple acto, ya denota competencia motriz y coordinación visomotora (ojo-mano).



FICHA PEDAGÓGICA

Competencia emocional. Cuando vivimos en sociedad y con nosotros mismo, el desarrollo de la inteligencia emocional es importante para nuestro propio desarrollo. Dentro de la misma hay tres ámbitos importantes que son la identificación de mi propia emoción o de la de los otros, la expresión de esa emoción a nivel conductual y la gestión que llevamos a cabo cuando la sentimos.

En Ladrón Torpón el hecho de jugar en grupo (mínimo 3 personas), implica que debo gestionar mis emociones para con otros de la mejor manera posible tanto si pierdo como si gano. Es importante que en un juego en el que se implica velocidad y control inhibitorio, no sólo tengamos en cuenta la dimensión que esto le otorga a la relación entre los jugadores, sino la dimensión emocional que se alcanza por el hecho de jugar a este nivel en comunidad.

Competencia social. Relacionarnos con otros durante el juego implica mejorar nuestra habilidad para aceptar las normas y cumplir con las mismas. Este tipo de competencia está íntimamente relacionada con la competencia emocional. El Ladrón Torpón es un juego que implica respetar las normas e incluso, valorar la perspectiva ajena cuando quizás no estemos de acuerdo en un determinado movimiento de juego. El consenso en la valoración de posibles jugadas es primordial para la buena consecución de cualquier partida a Ladrón Torpón.

Competencias Clave

Competencia matemática: Dentro del ámbito de esta competencia encontramos contenidos propios como el de números otros más implícitos como la lógica empleada para la colocación de las cartas en según qué montones más beneficiosos para nuestro propio juego.

Aprender a aprender: Ladrón Torpón es un juego que implica también conocer nuestras propias fortalezas y debilidades basadas en la planificación de las tareas y el cómo llevarlas a cabo de una manera práctica.

Competencias sociales y cívicas: En Ladrón Torpón deberás saber comunicarte con los otros con respeto así como tener en cuenta las diferencias entre jugadores como algo positivo y enriquecedor y no como motivo de conflicto. Durante los momentos de juego, habrás de superar tus propias perspectivas en momentos en los que no todos estéis de acuerdo atendiendo a las normas totalmente objetivas pero valorando las mismas desde la perspectiva de cada uno.



FICHA PEDAGÓGICA

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: A través del juego, trabajamos la capacidad analítica, de gestión, planificación y organización según iniciativa propia. Pero también debemos adaptarnos a los cambios que se suceden rápidamente y muchas veces producidos por el juego ajeno de los demás jugadores. Es vital tener la capacidad de adaptación necesaria para llevar a cabo movimientos que nos permitan recuperar quizás cúmulos de cartas perdidas

Otros procesos desarrollados

Atención

- **Alternativa.** La atención alterna es aquella que nos permite focalizar nuestra concentración alternando el foco de un objeto a otro (o situación) pues en ningún caso se puede prestar atención a dos estímulos simultáneos.

En el Ladrón Torpón podemos trabajar este tipo de atención porque hemos de focalizar en todos los montones existentes encima de la mesa cambiando muy rápidamente el foco atencional de unos a otros y barajando mediante toma de decisiones qué cartas colocar en uno u otro.

- **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 Ladrón Torpón se activa porque es un juego que implica períodos relativamente cortos de atención sostenida por cada ronda pero que sumados, tienen como consecuencia un gran gasto energético a nivel cognitivo atencional.

Habilidades visuales

- **Discriminación visual.** La discriminación visual nos permite diferenciar unos objetos de otros por muy pequeña que sea la diferencia. En el Ladrón Torpón deberemos diferenciar las cartas por los números y esto es tarea ardua porque todas las cartas visualmente son iguales en color y forma, lo que hace difícil su identificación si no es por el número contenido.

- **Relaciones viso-espaciales (ojo – mano).** Nos permite mantener una coordinación motora entre el ojo y la mano regulada cognitivamente con un único objetivo. A medida que los niños y niñas crecen, esta habilidad mejora pero es cierto que la práctica ayuda a ello. En el caso del Ladrón Torpón los ojos rastrean los montones con el fin de colocar sobre ellos una carta determinada y arrastrar el montón a nuestra zona de juego (antes el ojo que la mano siempre).



FICHA PEDAGÓGICA

- **Figura fondo-visual.** Esta habilidad permite la diferenciación de figuras respecto al fondo proporcionado y su visión mental más allá de lo que la realidad muestra. En el caso de este juego, encontramos un trabajo de figura-fondo cuando los pequeños deben encontrar formas correspondientes con los elementos de colores dentro del patrón general del tablero. En su cabeza se dibuja la forma correspondiente al elemento y se toma la decisión en base a si procede o no colocarla ahí.

Herramientas visuales

- **Movimiento 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 las cartas con los números precisos que "casen" con alguno de nuestra mano, implica una gran activación de dicha herramienta visual.

- **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 Ladrón Torpón estos seguimientos visuales son necesarios por el tipo de actividad que se lleva a cabo pues rastreamos literalmente todos los montones pero hacemos también seguimiento visual de algunos de ellos para conseguirlos como ganancia para nuestra zona de juego

Percepción visual

- **Visión focal y periférica.** 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 Ladrón Torpón estos seguimientos visuales son necesarios por el tipo de actividad que se lleva a cabo pues rastreamos literalmente todos los montones pero hacemos también seguimiento visual de algunos de ellos para conseguirlos como ganancia para nuestra zona de juego.

Cálculo mental

A través de Ladrón Torpón podremos poner en jaque nuestro cálculo mental en base a 10 para mejorar este tipo de competencia y habilidad en los pequeños y en los mayores.

Memoria

A través de Ladrón Torpón podremos poner en jaque nuestro cálculo mental en base a 10 para mejorar este tipo de competencia y habilidad en los pequeños y en los mayores



FICHA PEDAGÓGICA

Posibles adaptaciones

Por edad

Aunque el juego inicialmente se ha ponderado para mayores de 8 años, sus posibilidades múltiples hacen factible la adaptación pues a partir de 6, y en caso de jugar entre personas con el mismo desarrollo competencial en cálculo mental y velocidad de procesamiento (entre otros), es factible llevarlo también a cabo. El juego sencillamente se ralentizará y se posibilitará su juego. Sabemos que los cálculos mayores en centenas son complejos, pero es posible que a partir de 2º de primaria, cuando estos conceptos ya están trabajados, pueda jugarse con una notable fluidez.

Otra manera de adaptarlo para niños más pequeños o con menos destrezas matemáticas y de velocidad, sería la posibilidad de modificar la mecánica para jugar por turnos con un único montón central. En un principio, podríamos tirar una carta cualquiera al centro de la mesa y que por turnos, los jugadores fuesen acumulando encima hasta que uno de ellos consiga la suma de 100 haciendo posible el ganar todas las cartas acumuladas para sí. De esta manera trabajamos cálculo restando factor velocidad.

Asimismo, otra manera de facilitar el trabajo a niños más pequeños sería la modificación de las cartas con pequeños apoyos visuales para crear parejas. Un ejemplo sería colocar en el 60 y el 40 una estrella en cada carta para saber que ambos números funcionan como pareja que da 100; en el 75 y el 25 colocar un cuadrado; en el 85 y el 15 un círculo; en el 80 y 20 un rectángulo... Incluso se puede favorecer con el uso de un color determinado para cada símbolo facilitando así la percepción visual de las mismas.

Si queremos también podemos aumentar la dificultad para los más mayores, jugando mediante la suma posible de más de 2 cartas. Esto quiere decir que en lugar de hacer sumas de dos sumandos, podríamos emplear 3 elementos para obtener 100 (por ejemplo, $50+25+25$). Esto implica más posibilidades de colocación y mayor nivel en cálculo mental.



FICHA PEDAGÓGICA

Por número de jugadores

La versión en su mecánica original viene contemplada para 3 jugadores y no para 2 pero si es factible hacerla con 2 si añadimos la posibilidad de sumas de 3 cartas en lugar de 2 para tener mayores posibilidades de acumulación. Las rondas son más rápidas que con mayor número de jugadores pero es posible hacerlo.

Por neurodiversidad:

Este Ladrón Torpón permite un trabajo de cálculo mental que facilita la tarea de forma motivadora para los niños con discalculia o dificultades en competencia matemática. Adaptando la mecánica por turnos como anteriormente se ha descrito (véase apartado por edad o desarrollo) se hace posible el juego para la correcta adquisición de los conceptos a trabajar. En su mecánica original es un juego apto para trabajar control inhibitorio o velocidad de procesamiento como hemos visto, pero en algunos niños con un perfil TDAH de tipo impulsivo hiperactivo, a veces, el uso de este tipo de juegos es contraproducente y por ello la versión anteriormente descrita de juego por turnos sería una opción (véase apartado por edad o desarrollo).