

SLAPZI

+2 N° jugadores: 2 a 8

+6 Nivel educativo: 1° y 2° de Ciclo de Primaria

FICHA PEDAGÓGICA



FUNCIONES EJECUTIVAS
POSIBLES ADAPTACIONES
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 desenvolvemos en nuestro entorno con éxito debido a su implicación en el ámbito emocional y conductual.

1

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.

Esta función se desarrolla en el juego cuando el jugador es capaz de evaluar su acción una vez realizada, con la finalidad de saber qué ha funcionado y qué no lo ha hecho en su elección.

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...

2



En Slapzi, se entrena esta función desde el primer momento puesto que, al ser un juego donde la velocidad es importante, es natural sentir la presión por parte del resto de jugadores al querer ser los primeros en lanzar una de sus cartas de imagen para lograr el objetivo. 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 Slapzi, esta función se desarrolla cuando se reflexiona sobre la carta de imagen a escoger. Es natural que, en las primeras partidas, el niño/a dedique un tiempo mayor a reflexionar sobre dichas posibilidades a la hora de seleccionarla. Esto significa que está entrenando esta función ejecutiva. También puede ocurrir lo contrario, y que el niño lance una carta al azar de forma impulsiva, por un bajo desarrollo de control inhibitorio (control de impulsos). Esto también supone una oportunidad para entrenar dicha función (ver apartado posibles adaptaciones).

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

TOMA DE DECISIONES

Es la función que permite realizar una elección, teniendo en cuenta la información recibida, las alternativas y las consecuencias de las opciones.

En el juego, la toma de decisiones es rápida con respecto a la elección de la carta de imagen, debido a que la velocidad es uno de los factores determinantes para ganar. En este punto, si se ha decidido lanzar una carta de imagen que no es correcta (no da respuesta al enunciado), es importante dedicar unos minutos a reflexionar sobre ello para ver qué es lo que subyace a esa toma de decisión errónea (impulsividad, razonamiento...).

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 Slapzi, esta función se entrena principalmente al retener en la memoria las distintas imágenes que aparecen en cada carta (por ambas caras), con la finalidad de favorecer la velocidad del jugador en el momento de seleccionarla y lanzarla sobre la mesa (ser más rápido/a).

7

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 Slapzi, esta función se manifiesta desde el momento en el que se lee el enunciado. El razonamiento forma parte de la lógica y está presente en cada decisión tomada. De hecho, un jugador que manifieste su disconformidad ante la carta de imagen lanzada por otro jugador, puede pedirle a éste que razone su elección. El razonamiento es clave en la toma de decisiones.



9

FLEXIBILIDAD COGNITIVA

Consiste en la capacidad que tiene el cerebro para adaptar su pensamiento y conducta a situaciones cambiantes, inesperadas o novedosas. Esta función tiene un papel relevante en el aprendizaje y es fundamental para la resolución de problemas complejos.

A lo largo de todo el juego, se necesita flexibilidad cognitiva puesto que, en la mayoría de ocasiones, existe más de una imagen que responde al enunciado de la carta de pista, que se sitúa en el centro de la mesa.





2 POSIBLES ADAPTACIONES

POR

NEURODIVERSIDAD

Slapzi es un juego adaptable a las necesidades del alumnado.

ANTE HABILIDADES EJECUTIVAS POCO DESARROLLADAS

Se recomienda detectarlas para potenciar y poner el foco en las mismas durante el juego. Por ejemplo:

- Si se detecta una mayor impulsividad, se puede indicar la siguiente consigna antes de comenzar: 'el jugador que tire una carta que no sea correcta, no podrá cambiar su elección y tampoco volver a lanzar otra sobre la mesa hasta la siguiente ronda'.
- Si lo que se quiere es poner el foco en entrenar la toma de decisiones y el razonamiento, se recomienda jugar a la modalidad 'Slapzi una o la otra', 'Slapzi cruzado', 'Slapzi opuesto' y 'Slapzi inverso'.
- Para entrenar de forma específica la velocidad de procesamiento y la gestión emocional, la modalidad ideal para jugar es 'Súper Slapzi'.
- En el caso de querer aumentar la dificultad y quieras poner el foco en entrenar las funciones mencionadas en los dos apartados anteriores, es recomendable jugar a 'Slapzi doble' y 'Slapzi doble opuesto'.

ANTE DIFICULTADES EN VISIÓN O HABILIDADES VISUALES

Se recomienda colaboración con optometrista en función de las medidas que considere oportunas el profesional. Si existen dificultades en el sistema visual, que impiden una correcta lectura de la carta, es importante que contar con un 'Slapzi master' que vaya leyendo cada carta lanzada de antemano y lea previamente con dicho jugador sus cartas antes de comenzar la partida.

En este sentido, se pueden reservar algunas cartas de pista e ir agregándolas poco a poco en función de las necesidades diagnosticadas y su progreso.



NIÑOS Y NIÑAS QUE ESTÁN APRENDIENDO A LEER

La figura del 'Slapzi master' también es recomendada. Esta rol puede ser desempeñado por otro niño/a o por un adulto/a.

ALUMNADO TEA

El juego es adaptable. En aquellos casos en que los niños/as comuniquen a través del lenguaje verbal, se recomienda comenzar por conocer las cartas de imágenes por ambas caras.

Se les puede pedir que describan lo que ven (qué y cómo es (color, forma...), para qué sirve, dónde se puede encontrar ese objeto, animal...). Esto aporta información valiosa al adulto sobre sus conocimientos previos para saber de qué manera va a poder adaptar el juego.

A continuación, se seleccionarían aquellos enunciados más sencillos de la pila de cartas para comprobar su nivel de comprensión lectora y su capacidad de hacer inferencias, dado que suele ser uno de los aspectos en los que presentan dificultad.

Es importante conocer al niño/a y sus posibilidades de acción para poder adaptar con éxito el juego de forma real a sus necesidades.





3

POSIBILIDADES EN EL AULA

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, Slapzi 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.

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 dos ejemplares de Slapzi en el aula.

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.

