



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



INFORME PSICOPEDAGÓGICO

ÍNDICE

●	INTRODUCCIÓN	3
●	INFORME DE PRODUCTO	
○	MISIÓN CUMPLIDA	6
■	Ficha curricular	7
■	Habilidades cognitivas, sociales y emocionales	10
■	Adaptaciones al aula	13
■	Ficha psicopedagógica resumen	18
●	GLOSARIO	19
●	CONTACTO	23

INTRODUCCIÓN

PROCESO DE EVALUACIÓN

Este informe psicopedagógico del producto **Misión Cumplida** 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 cada 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** de cada 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 esto 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.

MISIÓN CUMPLIDA

MISIÓN CUMPLIDA

- **Autor:** Ken Gruhl.
- **Ilustrador:** Manu Palau
- **Nº de jugadores:** 1-4 jugadores.
- **Edad:** + 8 años
- **Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.
- **Mecánicas:** cooperativo, gestión de mano, reconocimiento de patrones.
- **Objetivo del juego:** conseguir completar todas las misiones antes de que se acabe el mazo de cartas o de que algún jugador no pueda poner carta en la mesa.

NIVEL EDUCATIVO

Educación primaria: para trabajar en 2º y 3º ciclo de Primaria, ya que por edad no se debe incorporar antes, debido a las demandas que tiene.

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

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Un juego como Misión Cumplida nos obliga a realizar operaciones, así como a trabajar la orientación espacial y expresiones relativas a la misma. Trabaja asimismo la resolución de problemas y ayuda a darle valor al papel de las matemáticas en el mundo.

Competencia lingüística

Al ser un juego cooperativo, en Misión Cumplida los alumnos deberán hablar entre ellos para conseguir completar las misiones. Además, en las cartas de las misiones, aparece escrito lo que tienen que hacer para completarla, por lo que se trabaja la lectura.

Aprender a aprender

Durante el juego, el alumnado puede ir comprobando si las acciones que está realizando le acercan a la meta que debe conseguir o no. Ello repercute en un aprendizaje sobre su propia forma de jugar y desempeño. Posteriormente, podemos hacer una reflexión sobre si lo que han ido haciendo durante la partida les ha ayudado o no y si habrían hecho algo diferente.

Competencias sociales y cívicas

En este juego, al tener que conseguir el objetivo entre todos los jugadores, se pone en marcha esta competencia cuando están dialogando o están tratando de solucionar los problemas a los que se enfrentan poniéndose de acuerdo en la estrategia a seguir.

ÁREAS CURRICULARES

- **Matemáticas:** en Misión Cumplida, podemos trabajar los diferentes bloques que se proponen para organizar los contenidos. Si lo dividimos por bloques:
 - **Procesos, métodos y actitudes en matemáticas:** puesto que tienen que analizar y comprender los enunciados de las misiones, planificar el proceso e ir pensando qué van a necesitar tanto ellos como el resto de los jugadores y tendrán que aplicar procesos de resolución de problemas para resolver las misiones.

- **Números:** reconocen números naturales (del 1 al 7), realizan operaciones con números naturales cuando tienen que ir completando las misiones de sumas, conocen los criterios de divisibilidad por dos, con las cartas de las rojas suman el doble que las azules e identifican los números pares e impares.
- **Estadística y probabilidad:** de manera natural van a ir haciendo observaciones de las cartas que van saliendo y la probabilidad de que puedan salir más cartas para poder seguir cumpliendo las misiones, por lo que van realizando conjeturas y estimaciones. Por ejemplo, si hemos usado muchas verdes al principio y quedan cartas de misión al final que nos piden verdes, sabremos que tenemos pocas probabilidades de que nos salgan cartas verdes.
- **Lengua:** algunos de los bloques que podemos trabajar en Misión Cumplida son:
 - **Comunicación oral:** van a emplear la lengua oral como forma de comunicación y expresión oral, escuchan las intervenciones de sus compañeros, aplican las normas socio-comunicativas como la escucha activa, el respeto de turnos o participación respetuosa, se expresa correctamente tanto a nivel de dicción como sus propias ideas de manera comprensible. Todo esto porque tendrán que ir viendo las cartas que necesitan y hablando entre ellos.
 - **Comunicación escrita:** leen en voz alta las cartas de misiones y entienden el mensaje.
- **Valores sociales y cívicos:** los bloques que podemos trabajar son:
 - **La identidad y la dignidad de la persona:** a la hora de trabajar en equipo valorando el esfuerzo individual y colectivo para la consecución del objetivo.
 - **La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales:** expresando sus opiniones, exponiendo respetuosamente los argumentos, interacciona con empatía...

- **La convivencia y los valores sociales:** resolviendo problemas en colaboración, respeta las reglas durante el trabajo en equipo, resuelve los conflictos de un modo positivo...

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Orientación espacial:** pondremos en marcha esta habilidad a la hora de colocar las cartas, puesto que hay que hacer dos filas, una debajo de otra o colocar las cartas de izquierda a derecha.
- **Coordinación óculo-manual:** de nuevo tanto la colocación de las cartas en un lugar concreto que estamos viendo como también ir a dejar justamente la carta encima de la que estamos mirando, requiere de una coordinación ojo-mano.
- **Visopercepción:** muy importante en este juego, puesto que hay que poder diferenciar unos números de otros y reconocerlos, diferenciar los colores y poder leer las cartas de misión.
- **Atención:** trabajamos la atención **sostenida** durante toda la partida, ya que aunque no sea nuestro turno, las acciones de los demás van a influir en las cartas que podemos poner o si con alguna acción que necesitamos de otro jugador podemos completar nosotros una misión posteriormente. También atención **selectiva** porque debemos prestar atención a las misiones que tenemos que ir completando en un momento concreto, teniendo que ignorar a veces algunas debido a las cartas que tenemos en la mano.

- **Memoria semántica:** puesto que hay conceptos de carácter general como las palabras adyacentes, pares, doble, deberemos emplear estos conocimientos que hemos adquirido previamente.
- **Lenguaje:** trabajamos la expresión oral porque tenemos que explicar qué montones necesitamos que se modifiquen o que no y cómo podemos colaborar para conseguir una misión, así como la comprensión porque tenemos que ir infiriendo qué cartas tienen los otros en base a lo que indican. También trabajamos el vocabulario, puesto que hay algunas expresiones que no son de uso común, además de la lectura de las cartas en sí mismas.
- **FUNCIONES EJECUTIVAS:**
 - **Memoria de trabajo:** puesto que, mientras que vamos hablando, vamos recibiendo información, hemos de recordarla para poder respetar un montón que nos haya dicho un compañero/a, o recordar qué carta íbamos a echar a pesar de que otras personas hayan echado otras. Y, siempre, con el objetivo de cumplir las misiones que están sobre la mesa, que no las estamos leyendo constantemente.
 - **Planificación:** dependiendo de las misiones que hayan salido, si entre ellas tienen algo en común, y coordinándonos con los demás jugadores para ver si las cartas que tenemos en mano nos ayudan a completarlas, hemos de establecer un plan para cumplir el máximo de misiones con el menor número de cartas posible.
 - **Flexibilidad cognitiva:** En ocasiones tenemos claro qué carta tenemos que echar para cumplir una misión, pero si las otras personas no nos pueden ayudar, hemos de cambiar la planificación y pensar en un modo alternativo de resolver la misión.
 - **Toma de decisiones:** en cada turno, es necesario elegir entre las cartas que tienes en la mano para cumplir los objetivos o acercarte lo máximo posible dependiendo de las sugerencias de las demás jugadoras.

- **Fluidez verbal:** porque ponemos en marcha nuestra capacidad de expresar de forma fluida y con claridad atendiendo exclusivamente a lo que queremos decir.

HABILIDADES SOCIALES

- **Aceptación de normas:** comprendemos que las reglas son iguales para todas las personas que juegan y que tenemos de seguirlas tal y como son, aceptándolas todas por igual, nos beneficien o nos perjudiquen en un momento dado.
- **Tiempos de espera:** saber respetar los turnos y entender que, aunque tengamos el impulso de volver a actuar porque tenemos la carta adecuada para cumplir una misión, hemos de controlar el mismo.
- **Cohesión grupal:** los juegos cooperativos como Misión Cumplida y, especialmente, los que suponen un reto y exigen una alta interacción entre las jugadoras, fomentan la cohesión de grupo.
- **Escucha activa:** es importante no solo atender a lo que dicen las demás personas que juegan, sino asegurarnos de que hemos comprendido lo que han dicho, ya que ello va a influir en que cumplamos correctamente la misión.
- **Negociación:** en ocasiones tenemos cartas que cumplen misiones distintas a las de nuestras compañeras de juego y tenemos que ponernos de acuerdo de cuál es más importante o apremiante resolver.
- **Cooperación:** en Misión Cumplida, todas las personas que juegan tienen un objetivo común que han de alcanzar, por lo que tienen que comunicarse, trabajar en equipo y llegar a acuerdos entre ellas.

HABILIDADES EMOCIONALES

- **Tolerancia a la frustración:** en este juego, en muchas ocasiones se roban,

cartas y no llegan las que necesita el equipo para avanzar, lo cual genera una frustración al ver que el mazo se va quedando sin cartas y quedan misiones sin completar. Trabajando de esta forma la frustración, y al ser compartida en grupo, podemos utilizar de modelo a las otras personas jugadoras para aprender a tolerarla mejor.

- **Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** durante el transcurso de los turnos, las personas se exponen a situaciones en las que pueden sentir alegría, enfado, entusiasmo, etc. Al exponerse a estas situaciones en un entorno social, pueden identificar dichas emociones no solo en sí mismas sino en las demás. La percepción de las demás les puede ayudar a regular y gestionar esas emociones, aprendiendo de las otras.

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés

- **Actividad 1.** para trabajar la **lectoescritura**. Se les pone delante 4 cartas de números y tienen que escribir las misiones que se cumplen con esas 4 cartas. Las misiones deberán ser del mismo tipo que las que aparecen en las instrucciones.
- **Actividad 2.** para el nivel de **Bachillerato**, en la asignatura de Lengua castellana y Literatura, se pueden hacer análisis morfosintácticos de las misiones. Se anima a los alumnos a que elijan una carta de misión y la analicen en lugar de utilizar otro tipo de frases descontextualizadas de su libro de texto, por ejemplo.

ABJ: adaptación de la mecánica (mismos componentes)

- **Variante 1: Memory con estrategia (+8 años).**
 - **Preparación:** se separan los números del 1 al 7 y se cogen 3 de distinto color de cada número. Se colocan en una cuadrícula de 5x4. La carta que sobra se retira bocabajo, sin que nadie la vea.
 - **Cómo se juega:** Por turnos, cada jugador/a da la vuelta a tres cartas:
 - Si no forman un trío del mismo número, se vuelven a dejar bocabajo.
 - En el caso de que forme el trío, el jugador se las lleva y serán sus puntos.
 - **Fin del juego:** cuando solamente queda una pareja (la que haría trío con la carta descartada) se termina el juego. El jugador con más tríos gana.
- **Variante 2. Misión aritmética (+6 años).**
 - **Preparación:** se juega con todas las cartas de números. Como en el juego original, se reparten 4 cartas a cada jugador y se dejan otras 4 en el centro de la mesa.
 - **Cómo se juega:** Por turnos, cada jugador/a, con al menos dos cartas de su mano, podrá realizar las operaciones que necesite (sumas, restas, operaciones combinadas...) para conseguir como resultado una de las cartas del centro. Tanto las cartas utilizadas de su mano como la conseguida del centro, pasarán a ser los puntos de cada jugador, que los colocará a su lado, formando un mazo. A continuación se reponen del montón de robo, tanto la carta del centro como las de la mano del jugador, hasta volver a tener 4.

- **Fin del juego:** cuando no se puedan realizar más operaciones matemáticas con las cartas que queden en la mano, se termina el juego. A continuación cada jugador/a cuenta las cartas que ha conseguido. El que más tenga será el ganador.

- **Variante 3. Misión competitiva (+8 años).**
 - **Preparación:** se reparten todas las cartas de número entre todos los jugadores por igual (de 2 a 4 jugadores).
 - **Cómo se juega:** todos los jugadores a la vez, con las cartas que tienen en la mano, deberán intentar cumplir la misión correspondiente. Como en el juego inicial, deberá hacerlo con 4 cartas. Podrá ir ajustando su respuesta sobre la mesa, retirando o poniendo sobre la mesa las que considere necesario.
 - **Fin del juego:** el primer jugador en llegar a 5 misiones cumplidas será el ganador.

- **Variante 4. Misión escrita (+8 años).**
 - **Preparación:** se reparte a cada jugador/a un papel y un lápiz. Para este modo de juego se van a utilizar solo las cartas de número. Se dejan en el centro de la mesa 4 cartas.
 - **Cómo se juega:** con las 4 cartas de visibles sobre la mesa, cada jugador/a deberá escribir en su papel hasta 3 misiones que se les ocurra que sean cumplidas por esas 4 cartas. Cuando todos los jugadores hayan terminado se pasa a la fase de puntuación. Cada misión escrita suma un punto. Las misiones que estén repetidas con otros jugadores no sumarán ningún punto.
 - **Fin del juego:** Tras 5 rondas, el jugador/a que tenga más puntos será el ganador.

ABJ: adaptaciones de los componentes (misma mecánica)

- **Variante 5. Misión curricular (+6 años).** Aquí vamos a usar la misma mecánica que en el juego original, por lo que se recomienda encarecidamente haber empleado el juego en múltiples ocasiones y que los alumnos/as estén habituados a dicha mecánica. De esta forma será más sencilla la introducción con la nueva temática y adaptación de los componentes. Recomendamos utilizar cartas de tamaño similar y plastificarlas y así reescribirlas y reutilizarlas en múltiples ocasiones con distinto contenido curricular.
 - **Componentes:** se recomienda hacer un mínimo de 30 cartas de misión y 48 cartas con los items de respuesta a trabajar.
 - **Contenido:** El contenido será adaptable en función del área curricular que estemos trabajando, de forma que si estamos aplicando a:
 - **Morfología:** algunos ejemplos de misiones podrían ser: “hay dos palabras que sean sustantivos”, “dos cartas alternas son adjetivos”, “ninguna categoría gramatical está repetida”. Por lo tanto, los items de respuesta podrían ser: “blanco”, “niño”, “correr”, “casa”...
 - **Geografía:** algunos ejemplos de misiones podrían ser: “dos cartas alternas pertenecen a Europa”, “hay 3 cartas de Asia”, “ningún continente está repetido”. Por lo que, los items de respuesta podrían ser “España”, “China”, “Mozambique”...
 - **El cuerpo humano:** algunos ejemplos de misiones podrían ser “hay dos cartas del sistema nervioso”, “hay tantas cartas del sistema circulatorio como del sistema respiratorio”, “hay dos cartas adyacentes del sistema digestivo”. Por lo que, algunos items de respuesta podrían ser “neurona”, “pulmones”, “intestino delgado”...
 - Cualesquiera otros contenidos curriculares que se puedan agrupar en categorías que puedan ser útiles para el aula.

- **Mecánica:** Utilizamos la mecánica general de Misión cumplida, en la que tenemos que usar las cartas de items de respuesta de manera cooperativa para cumplir las misiones.

ÁREAS CURRICULARES



MATEMÁTICAS



VALORES SOCIALES Y CÍVICOS



LENGUA

HABILIDADES COGNITIVAS



ORIENTACIÓN ESPACIAL



COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL



ATENCIÓN



VISOPERCEPCIÓN



MEMORIA



LENGUAJE

FUNCIONES EJECUTIVAS



MEMORIA DE TRABAJO



TOMA DE DECISIONES



PLANIFICACIÓN



FLEXIBILIDAD COGNITIVA



FLUIDEZ VERBAL

HABILIDADES SOCIALES



ACEPTACIÓN DE NORMAS



TIEMPOS DE ESPERA



COHESIÓN GRUPAL



ESCUCHA ACTIVA



COOPERACIÓN



NEGOCIACIÓN

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.
 - **Atención sostenida:** capacidad de mantener el foco de atención durante un periodo de tiempo prolongado en lo que estamos haciendo.
 - **Atención selectiva:** ser capaces de centrarnos en un estímulo sin que otros desvíen nuestro foco atencional.
- **Memoria:** es la capacidad que tenemos de codificar, almacenar y recuperar información que hemos aprendido.
 - **Memoria semántica:** cuando debemos extraer información de carácter general, lo que hemos aprendido a lo largo de nuestra vida.
- **Lenguaje:** es un sistema de signos, tanto hablados como escritos, que utilizamos para comunicarnos con otros. De este modo podemos expresar sentimientos y pensamientos.
 - **Comprensión:** poder entender lo que se nos está transmitiendo, ya sea de manera oral o escrita.
 - **Expresión:** poder comunicar esas ideas con sentido y de una forma que sea correcta gramaticalmente.
 - **Vocabulario:** conocer diferentes palabras para comunicarnos.
 - **Lectura:** es la capacidad para interpretar los símbolos, caracteres e imágenes y transformarlos en habla.

- **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.
 - **Fluidez verbal:** es la capacidad de comunicarse fluidamente con los demás. Localizar en nuestro almacén léxico las palabras adecuadas que necesitamos y de manera rápida.

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.
- **Escucha activa:** conjunto de comportamientos y estrategias dirigidas a la mejora de la comunicación humana, implicando no solo atención durante la escucha sino también la elaboración de una respuesta que permita comprobar la comprensión del mensaje.

- **Cooperación:** forma de interacción entre distintas personas que implica la interrelación y actuación de todas ellas con el fin de alcanzar un objetivo común que beneficia a todas.
- **Negociación:** forma de interacción humana entre dos o más personas que defienden sus intereses o necesidades con el objetivo de alcanzar un acuerdo lo más beneficioso posible para todas las partes.

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