

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA PARA USAR LOS JUEGOS DE MESA EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BLANDAS

Jugar a juegos de mesa en casa o con amigos como una actividad de ocio puede ser útil para adquirir o desarrollar algunas competencias clave, pero nos hemos dado cuenta de que, con ese objetivo, marcar algunas habilidades específicas y jugar a algunos juegos en un orden específico, puede ayudar mucho a los jóvenes a desarrollarse e insertarse mejor en el mercado laboral.

Hemos usado una metodología específica para el desarrollo de habilidades blandas en los jóvenes:

PREPARATORY ACTIONS:

- Selección del grupo objetivo
- Selección de las habilidades blandas
- Selección de los juegos de mesa- según el grupo objetivo (por ejemplo, los juegos debían ser inclusivos si el grupo tiene características específicas o si el grupo es heterogéneo). Las hojas de los juegos están los anexos de este manual.
- Preparación de un programa, incluyendo: información para introducir los temas, orden de los juegos de mesa, preguntas de reflexión.



IMPLEMENTACIÓN:

- Evaluación inicial del grupo objetivo (evaluando las habilidades blandas antes del programa)

- Diario de participantes- Un instrumento que los jóvenes pueden usar para tomar notas sobre sus momentos de aprendizaje, sobre las competencias blandas y las ideas para implementar en su vida diaria lo aprendido.

- Evaluación final del grupo objetivo (evaluar de nuevo las competencias blandas)- mismo cuestionario.
- Interpretación de las mejoras- analizar los cuestionarios y concluir con las diferencias entre la evaluación inicial y final- en términos de eficiencia del programa y cómo los jóvenes han mejorado sus habilidades blandas a través de los juegos de mesa.



3.1. GRUPOS OBJETIVO



ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

ASPAYM Castilla y León trabaja con personas con alguna discapacidad en general, y con personas físicas en particular. Las personas con discapacidad tienen barreras para acceder a la inclusión social completa, que puede analizarse y reflejarse en diferentes áreas de la persona: condición física, bienestar emocional, relaciones interpersonales, acceso al trabajo y recursos educativos y socioculturales. De esta forma, y siguiendo la propuesta principal de este proyecto, que trabaja para minimizar los riesgos de exclusión social, incluimos en nuestro grupo objetivo a jóvenes de entre 16 y 30 años. En este colectivo, se incluyen personas con y sin discapacidad.

UEMC – UNIVERSIDAD EUROPEAN MIGUEL DE CERVANTES

Estudiantes entre 18 y 24 años que estudian diferentes títulos universitarios. Después de terminar sus estudios, tendrán dificultades para encontrar un trabajo debido a su falta de experiencia y su juventud.

Habrà mucha competencia debido al alto número de graduados en España, por lo que no será suficiente tener un título universitario. Sería necesario exhibir más que conocimiento en una entrevista de trabajo. Por esta razón, creemos que este proyecto se desarrollará en las habilidades sociales de nuestros estudiantes que los ayudarán en sus futuros empleos.





CEIPES

Los grupos objetivo en los que CEIPES participó en la implementación del proyecto consisten en:

Jóvenes desempleados y en condiciones socioeconómicas desfavorecidas y Jóvenes con antecedentes migratorios. CEIPES, después de haber recibido una propiedad confiscada a la mafia, ahora tiene su sede en el distrito de Uditore, uno de los más desfavorecidos de Palermo.

En contacto con las oficinas del distrito y con las oficinas del sector de servicios sociales, surgió la necesidad de iniciar caminos que pudieran proporcionar a los jóvenes del vecindario la posibilidad de desarrollar habilidades transversales de acuerdo con la empleabilidad.

Jóvenes con antecedentes migratorios: la ciudad de Palermo se caracteriza por una presencia sustancial de jóvenes migrantes que necesitan apoyo incluso en el mercado laboral. El proceso de inclusión es realmente difícil, dado también por el contexto europeo actual caracterizado por el miedo y el rechazo a lo "diferente", que también afecta las elecciones de los empresarios, a veces influenciados por prejuicios y estereotipos.

Para ambos grupos objetivo se trata de proporcionarles una alternativa a la posibilidad de acercarse al mundo criminal, encontrando en sí mismos y en sus habilidades, las herramientas necesarias para emprender un camino de vida diferente y satisfactorio.





ROSTO SOLIDARIO

En Rosto Solidario, los participantes deben ser jóvenes de entre 18 y 30 años. Creamos al menos dos grupos:

- Primero, en la oficina de Rosto Solidário, cruzando voluntarios locales, voluntarios internacionales y otros;
- Segundo, en la agencia local para el empleo donde planeamos trabajar con jóvenes que están buscando trabajo y están desempleados.
- Incluiremos en cada grupo:
- Participantes provenientes de comunidades y grupos socialmente excluidos;
- Participantes con pocas oportunidades:
- Diferencias culturales (como migrantes, refugiados, etc.);
- Obstáculos económicos (desempleados o provenientes de contextos pobres, desempleados, que enfrentan obstáculos sociales y económicos en sus comunidades).

AICSCC – GAMMA INSTITUTE

Gamma Institute incluyó en este proyecto el siguiente grupo objetivo:

- Personas (todas las edades) con problemas psicológicos como: bajo nivel de autoestima, episodios de ansiedad o depresión, intimidación en las escuelas o el entorno organizacional, dificultades en las transiciones de por vida (iniciarse en la vida independiente de los jóvenes, divorcio, transiciones profesionales - re-profesionalización) Este grupo objetivo será seleccionado del departamento de salud - Psicología de la Clínica Gamma (clientes en psicoterapia y participantes en Eventos Gamma)
- Profesionales en el campo de la educación y la psicología: personas que trabajan con jóvenes y con personas con problemas psicológicos, maestros y consejeros escolares / profesionales, psicoterapeutas sistémicos, psicólogos clínicos, etc.
- Futuros profesionales en psicología: estudiantes de psicología (licenciatura y maestría), que están haciendo pasantías en el Instituto Gamma
- Personas (todas las edades) de la ciudad de Iasi que estén interesadas en el proceso de desarrollo personal.

3.2. PROCESO DE APLICACIÓN



Una vez establecidas las competencias clave, comunes en todos los países que componen este proyecto, la Universidad Europea Miguel de Cervantes, con una amplia experiencia en el campo del uso de los juegos de mesa como metodología educativa, ha realizado un análisis. En este estudio, han contemplado con qué juegos de mesa se utilizan cada una de las competencias analizadas.

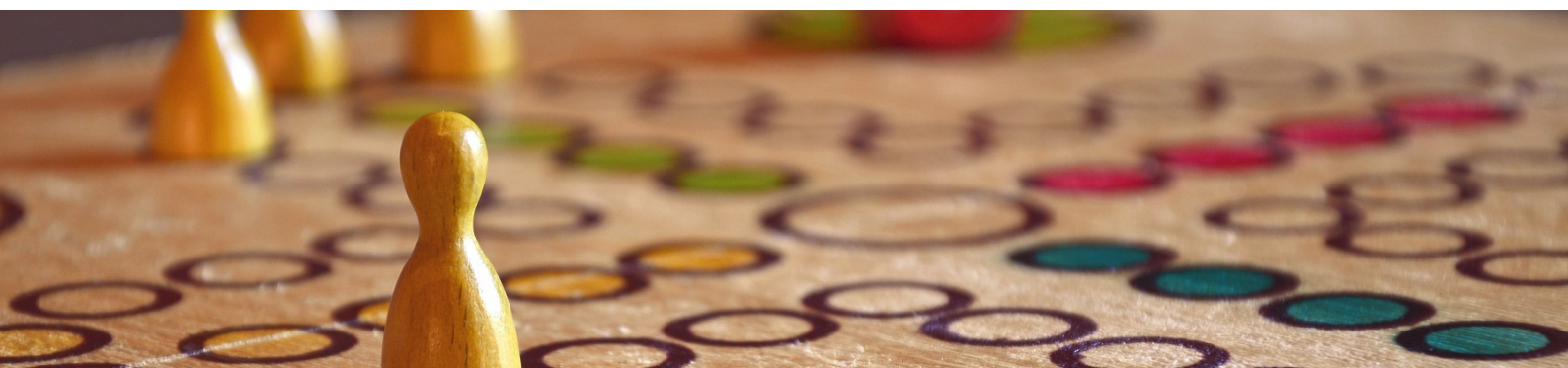
Antes de establecer oficialmente los juegos que se utilizarán, ha sido esencial llevar a cabo un análisis de diferentes variantes, lo que permite crear una lista de juegos de mesa útiles para los diferentes grupos objetivo. Por lo tanto, se han tenido en cuenta aspectos como la no influencia del lenguaje para jugar, la accesibilidad de los juegos con la posibilidad de adaptación para diferentes discapacidades y la accesibilidad económica de los juegos.

En estas condiciones, los juegos elegidos, con las principales competencias de cada uno de ellos, han sido:

- **Story cubes:** Habilidades comunicativas.
- **Pandemic:** Trabajo en equipo.
- **Bohnanza:** Negociación.
- **Mysterium:** Toma de decisiones.
- **Unlock:** Solución creativa de problemas.

Para facilitar el trabajo de los facilitadores, se han creado plantillas de cada juego, donde aparecen los aspectos más importantes a tener en cuenta para realizarlos. Además, puedes encontrar otras competencias, además de la principal, que se trabajan en cada juego.

En los anexos puedes encontrar hojas informativas de los 5 juegos diferentes.



De manera consensuada, se estableció que el período más apropiado para el desarrollo de las sesiones propuestas sería un total de 7 talleres. Estos talleres se desarrollan dos veces, con el objetivo de verificar las mejoras esperadas en las habilidades analizadas entre dos períodos diferentes.

El número total de beneficiarios en cada entidad ha sido de 32, dividido en un mínimo de dos grupos, para facilitar la tarea y para que el número necesario de juegos por sesión sea menor, ya que 4 jóvenes participan en cada juego y en cada grupo pequeño. grupo, deben usar el mismo tipo de juego.

Para analizar el nivel de adquisición de habilidades, se han desarrollado dos tipos de evaluaciones.

- Por un lado, los participantes deben completar los **formularios de evaluación inicial y final** al comienzo y al final de los 7 talleres. Esto se hará tres veces: al comienzo y al final de la primera ronda y solo al final de la segunda ronda. Al comienzo del proyecto, se propuso realizar la evaluación 4 veces, al inicio y al final de ambas rondas, pero finalmente se decidió eliminar la evaluación inicial en la segunda ronda, debido a la proximidad de la última. y los primeros talleres. Estas dos evaluaciones nos permitieron tener más datos sobre los cambios generados antes y después de participar en los talleres. El ANEXO 1 muestra tanto el cuestionario inicial como el final.
- Por otro lado, se ha preparado un **documento de observación** que incluye una serie de ítems que analizan en una escala del 1 al 6 el nivel en el que demuestran estos aspectos. Este análisis se realiza individualmente y, para llevarlo a cabo, se ha brindado capacitación específica a las personas que han realizado el trabajo de los observadores. Para llevar a cabo este trabajo, los observadores han estado presentes en todos los talleres.

- El diario es un elemento personal en el que cada participante ha podido expresar sus sentimientos y emociones sobre lo que han experimentado en las sesiones. Para hacerlo más personal, se ha favorecido que, aquellos que quisieran compartir sus reflexiones, pudieran hacerlo en voz alta, mientras que prefiriesen no hacerlo, podrían únicamente escribirlo en el cuaderno, teniendo en cuenta que la evaluación cuantitativa se deriva de las anotaciones hechas por los observadores.
- Se ha completado una hoja de observación para cada una de las sesiones. Se ha asegurado que los observadores no participaran en los talleres, para evitar que los participantes se sientan condicionados por personas externas que los estaban evaluando. En el Anexo 2 puedes encontrar las hojas de observación usadas. In
- Tercero, se realiza una reflexión al terminar cada uno de los talleres. Para este propósito, se han formulado preguntas para que los participantes pudieran responder libremente, que se incluyen en el "Diario del participante", incluido en el ANEXO 3 de este manual.



Cada taller ha sido registrado por las entidades, distribuyendo la tarea de manera que los 7 talleres, en la primera y segunda ronda, fueron grabados solo por una entidad y no para repetir las grabaciones.

Para facilitar la tarea, se ha establecido qué registros de país, en qué taller y con cuál de los dos grupos iban a hacerlo. Esto responde a la división anterior mencionada anteriormente, en la que se estableció que el número final de 32 participantes debería dividirse en al menos 2 grupos.

Las grabaciones del taller correspondiente en cada caso se han realizado con una cámara fija durante todo el desarrollo del juego y al final de los testimonios de un facilitador, un participante y un observador. Para realizar el montaje, se han seguido las instrucciones de la entidad CEIPES, una entidad con gran experiencia en el montaje y diseño de video, creando así un video con la explicación del juego, su desarrollo y los testimonios para cada taller. Todos los videos aparecerán subtitrados en los diferentes idiomas de los países que participan en el proyecto.

