



With the support of the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT

## Manual para educadores

El uso de los juegos de mesa para mejorar  
las competencias clave



fundación  
**aspaym**  
castilla y león



**CEIPES**  
CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE  
DELL'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO

**UEMC** Universidad Europea  
Miguel de Cervantes

 **ROSTO  
SOLIDÁRIO**  
Organização Não Governamental para o Desenvolvimento

 **GAMA INSTITUTE**  
Sănătate, Educație, Cercetare

Material elaborado en el proyecto "The Gamification of Employment"



With the support of the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**Coordinador:**

**Fundación ASPAYM Castilla y León, Valladolid, España**

**Socios:**

**Rosto Solidário - Santa Maria da Feira, Portugal**

**CEIPES - Centro Internazionale per la Promozione - Italia**

**Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC) - Valladolid,  
España**

**AICSCC - Gamma Institute, Iași, Rumanía**



# ÍNDICE



<b>CAPÍTULO 1. THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT.....</b>	<b>1</b>
1.1. Descripción del proyecto.....	2
1.2. Socios.....	3
<b>CAPÍTULO 2. EL USO DE LOS JUEGOS DE MESA PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BLANDAS.....</b>	<b>8</b>
2.1. ¿Por qué usar los juegos de mesa para competencias clave?..	9
2.2. Efectos positivos de los juegos de mesa.....	10
2.3. Efectos de los juegos de mesa en la salud mental.....	12
2.4. Competencias adquiridas con los juegos de mesa.....	16
<b>CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA PARA USAR LOS JUEGOS DE MESA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BLANDAS..</b>	<b>18</b>
3.1. Grupo objetivo.....	20
3.2. Proceso de aplicación.....	23
3.3. Interpretación de resultados.....	27
<b>CAPÍTULO 4. TALLERES DE JUEGOS DE MESA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BLANDAS.....</b>	<b>31</b>
Taller 1. Story Cubes - Conocimientos de los demás y creatividad.....	32
Taller 2. Pandemic. Pensamiento estratégico.....	35
Taller 3. Bohnanza - El poder de la negociación.....	38
Taller 4. Unlock - Resolución de problemas y aventuras de escape .....	41
Taller 5. Mysterium - Saber tomar decisiones.....	44
Taller 6. Bohnanza - Volver a negociar y crear el plan.....	47
Taller 7. Story Cubes - Desarrollo personal: la historia de nunca acabar.....	48
<b>INFORME Y CONCLUSIONES.....</b>	<b>50</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>62</b>
<b>ANEXO - HOJAS DE JUEGOS DE MESA .....</b>	<b>64</b>

# GAMIFICATION OF EMPLOYMENT

START  
NOW



# CAPÍTULO 1

## THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

### CÓMO USAR LOS JUEGOS DE MESA COMO HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS BLANDAS

"The Gamification of Employment" es un proyecto basado en el uso de juegos de mesa como una herramienta para adquirir competencias clave que serán usadas para mejorar las oportunidades de conseguir un nuevo trabajo.

El objetivo principal de este proyecto es la **cooperación transnacional e intersectorial para desarrollar, intentar e implementar los métodos de trabajo innovadores con los jóvenes, a través de los juegos de mesa**. Estos nuevos métodos tienen como objetivo mejorar la participación de los jóvenes para identificar, entrenar y evaluar las competencias genéricas más importantes a través de las cuales pueden mejorar su empleabilidad para estimular con ello su inserción en el mercado laboral.



# EL PROYECTO



## Objetivo 1

Crear prácticas innovadoras en el ámbito de la juventud a través de una metodología de trabajo mediante el uso de los juegos de mesa, que nos permiten identificar, maximizar y evaluar las habilidades o competencias genéricas más significativas, que se desarrollarán durante los contextos simulados con los juegos de mesa, para extrapolarlos a la juventud día a día y para aumentar, con esto, nuestro empleo juvenil.

## Objetivo 2

Aumentar la transferibilidad de metodologías innovadoras y no formales, mediante el desarrollo de una plataforma web con recursos multiculturales para trabajadores juveniles y educadores juveniles mediante el uso de juegos de mesa.

## Objetivo 3

Un desarrollo organizacional de 5 instituciones con diferentes experiencias culturales y organizacionales y, un fortalecimiento de la asociación estratégica entre ellas a través del desarrollo y difusión de los productos intelectuales y las innovadoras metodologías de trabajo que se crean en la educación juvenil y la educación no formal.

# SOCIOS



## ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

### Valladolid, España

Esta entidad, nacida en 1992, trabaja con el objetivo de mejorar el nivel de vida de las personas con discapacidad en general y con lesiones en la médula espinal en particular. Algunos de los objetivos de esta fundación son: promover el desarrollo de actividades y programas para promover la inclusión y la participación en la sociedad de las personas con discapacidad o la investigación e innovación adicionales para mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad, entre otros. Para conseguir los objetivos, trabajando en el campo de los servicios sociales, ASPAYM CyL desarrolla diferentes proyectos y programas, en los que se incluye el departamento de juventud. Este departamento desarrolla muchas actividades de educación no formal, empleo, ocio inclusivo, etc.

Finalmente, en ASPAYM Castilla y León hay un apartado cuya misión es el desarrollo asociativo y que es el responsable de la organización de seminarios y capacitaciones sobre diferentes temas relacionados con la recreación, discapacidad, lenguaje corporal, emociones, entre otros.



### CONTACTO

Email: [proyectos@aspaymcyL.org](mailto:proyectos@aspaymcyL.org)

Página Web: [www.aspaymcyL.org](http://www.aspaymcyL.org)

Nº Teléfono: **+34983140080**



## UNIVERSIDAD EUROPEA MIGUEL DE CERVANTES *Valladolid, España*

La Universidad Europea Miguel de Cervantes acompaña a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y proyectos futuros. Los estudiantes tienen a su disposición un personal docente práctico con un perfil académico y profesional altamente especializado que trabaja con los métodos más innovadores para ayudar a maximizar las habilidades personales como técnicas. La enseñanza que reciben los estudiantes genera las aptitudes y valores esenciales para entrar con éxito en el mercado laboral. Han diseñado toda su política educativa: recursos humanos y técnicos, infraestructura y organización de la propia universidad, para que los estudiantes puedan beneficiarse de los más altos estándares educativos.

La Universidad está a la vanguardia del desarrollo de un apoyo personalizado efectivo, tutorías que contribuyen a reforzar las capacidades y a impulsar los resultados, la educación a través de las tecnologías modernas de la información y la comunicación, así como la oferta de clases de idiomas para avanzar en los estudios del alumando.



Universidad Europea  
Miguel de Cervantes



### CONTACTO

Email: [jaherrero@uemc.es](mailto:jaherrero@uemc.es)

Página web: [www.uemc.es](http://www.uemc.es)

Nº Teléfono: **+34983001000**





## ROSTO SOLIDÁRIO

### *Santa Maria da Feira, Portugal*

Rosto Solidário (RS) es una ONG portuguesa (organización no gubernamental para el desarrollo), creada en 2007. El trabajo de RS tiene por objeto fomentar la ciudadanía y la solidaridad mundial mediante el fomento del desarrollo humano y social de las comunidades locales. Los principios básicos de RS son la participación cívica, la integración social, la solidaridad, el establecimiento de redes y la asociación.

El objetivo del trabajo de la organización incluye cuatro áreas principales: cooperación internacional para el desarrollo, educación para la ciudadanía global, voluntariado y apoyo social basado en la familia. La equidad de género, los derechos humanos y la inclusión social se abordan como cuestiones intersectoriales.

Asimismo, la organización considera la educación no formal como un vehículo para oportunidades de aprendizaje permanente dentro del Marco de Ciudadanía Global. RS es una organización acreditada de acogida y envío de proyectos del Servicio de Voluntariado Europeo desde 2011.

Actualmente trabaja en el Cuerpo Europeo de Solidaridad.



### CONTACTO

Email: [geral@rostosolidario.pt](mailto:geral@rostosolidario.pt)

Página web: [www.rostosolidario.pt](http://www.rostosolidario.pt)

Nº Teléfono: **+351 256 336 001**



ROSTO  
SOLIDÁRIO

Organização Não Governamental para o Desenvolvimento



## CENTRO INTERNACIONAL PARA LA PROMOCIÓN DE LA EDUCACIÓN Y EL DESARROLLO (CEIPES)

*Palermo, Italia*

CEIPES – Centro Internacional para la Promoción de la Educación y el Desarrollo es una asociación internacional sin fines de lucro fundada en Palermo en 2007 y con "antenas" en otros 8 países europeos.

La misión de CEIPES es fomentar y apoyar el desarrollo sostenible de las comunidades locales y el empoderamiento de las personas mediante la educación y la capacitación, los derechos humanos y la cooperación internacional.

Objetivos:

- Promover la educación no formal como herramienta fundamental en la educación de jóvenes y adultos como complemento a la educación formal.
- Promover el desarrollo personal y comunitario a través de movilizaciones de aprendizaje.
- Crear nuevas herramientas y metodologías innovadoras para desarrollar estrategias útiles en el campo de la educación a través de la cooperación con entidades públicas y privadas a nivel local e internacional.
- Fomentar el diálogo intercultural con el objetivo de fomentar la comprensión y el respeto mutuo entre personas de diferentes culturas.



### CONTACTO

Email: [info@ceipes.org](mailto:info@ceipes.org)

Página web: [www.ceipes.org](http://www.ceipes.org)

Nº Teléfono: **+39 0917848236**





## AICSCC – GAMMA INSTITUTE

### Iași, Rumanía

El objetivo del Instituto de Investigación y Estudio de la Conciencia Cuántica - Gamma Institute es la promoción, el desarrollo, la investigación y la iniciativa de actividades en el campo de la psicología, la psicoterapia y la salud mental, en particular a través de programas de formación, talleres, servicios psicológicos y asistencia psicológica, asesoramiento, psicoterapia y formación de especialistas; además, otro objetivo es facilitar la cooperación entre los especialistas rumanos de los campos mencionados anteriormente y otros especialistas del área internacional. El Instituto Gamma tiene 3 departamentos:

- Gamma Training - departamento de educación, acreditado por la Asociación de Psicólogos Rumanos.
- Gamma Clinic Psychology - departamento de salud e intervención. En este departamento, hay disponibles diferentes servicios psicológicos, en sesiones individuales, sesiones de pareja, familiares o en grupo y talleres sobre temas de interés.
- Gamma Projects & Research es el departamento que desarrolla proyectos e investigaciones europeas en el campo de la psicología, con el objetivo de promover la auto-conciencia y promover los beneficios del estado mental en la calidad de vida del individuo y la familia. Además, a través de este departamento, hacemos intercambio de movilizaciones y buenas prácticas para psicoterapeutas y estudiantes de la escuela de formación en psicoterapia sistémica.



### CONTACTO



GAMMA INSTITUTE

Sănătate, Educație, Cercetare

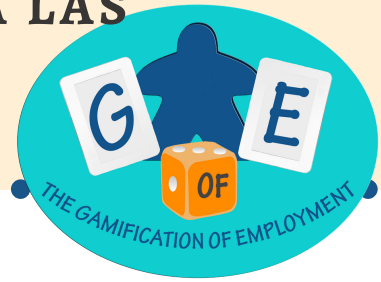
Email: [contact@gammainstitute.ro](mailto:contact@gammainstitute.ro)

Página web: [www.gammainstitute.ro](http://www.gammainstitute.ro)

Nº Teléfono: +40 741 093 131

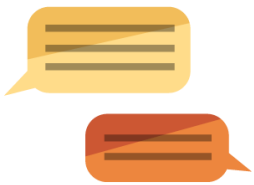
# CAPÍTULO 2

## EL USO DE JUEGOS DE MESA PARA LAS COMPETENCIAS BLANDAS



"**The Gamification of Employment**" es un proyecto centrado en el uso de juegos de mesa como herramienta para adquirir algunas competencias que se pueden utilizar para aumentar las oportunidades de conseguir un nuevo trabajo. Antes de analizar las competencias blandas que se desarrollan a través de jugar a los juegos de mesa, partimos de las principales habilidades que se necesitan en el mercado laboral.

### The Top 10 Soft Skills



Communication



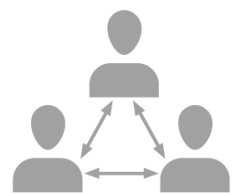
Self-motivation



Leadership



Responsibility



Teamwork



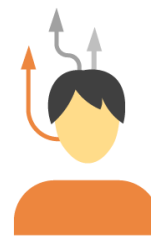
Problem solving



Decisiveness



Ability to Work Under Pressure and Time Management



Flexibility



Negotiation and Conflict Resolution

## 2.1. ¿POR QUÉ USAR LOS JUEGOS DE MESA PARA COMPETENCIAS CLAVE?



No es ningún secreto: a los humanos les encantan los juegos. Los humanos han descubierto una manera de crear juegos con todas las tecnologías emergentes de la historia. De hecho, los juegos a menudo han contribuido a la expansión y el despliegue de muchas de esas tecnologías. Hoy en día, hay millones de juegos con diferentes reglas y objetivos; se juegan en muchas circunstancias diferentes por personas de diferentes culturas y diferentes edades. Sin embargo, hay un solo elemento en la mayoría de estas experiencias de juego que va más allá de estas diferencias, un elemento que hace reír a la gente mientras juegan y les hace disfrutar más de lo que el juego en sí tiene que ofrecer: este es el elemento social de los juegos.

Hoy en día, el papel de los robots y los agentes virtuales se está expandiendo rápidamente en las actividades diarias y el entretenimiento. Una de estas áreas son los juegos, donde la gente tradicionalmente jugaba con simples juegos de cartas y de mesa como un medio de socialización.



Los juegos de mesa artesanales constituyen una excelente ruta recreativa que, a través del paso del tiempo, se han convertido en una tradición de la gente, perfeccionándose hasta convertirse en una parte importante de las formas recreativas de las diferentes épocas, por lo que los juegos constituyen la actividad fundamental en las edades tempranas de la vida, por lo que pueden ser considerados como un entorno natural y espontáneo que se puede utilizar en favor del proceso educativo, se analiza como la actividad recreativa, influye en la formación integral de los niños, porque no solo pueden modificar los aspectos físicos y motores, sino también los psicosociales y morales.

## 2.2. EFECTOS POSITIVOS DE LOS JUEGOS DE MESA



Varios estudios muestran que los **juegos de mesa causan diferentes efectos positivos**.

**Aumentar la motivación.** Porque al jugar, estás más motivado para aprender, prestar atención y participar en las tareas establecidas. Los juegos ayudan a formar parte de un equipo, así como a asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje. También pueden ser una gran herramienta de gestión del aula, ayudando a motivar a una clase.



**Competitividad controlada.** Los estudiantes pueden llegar a ser muy competitivos en el aula, especialmente los niños. Los juegos son una gran manera de controlar la competitividad entre pares.

**Simulador de estrategia.** La mayoría de los juegos requieren estrategias de resolución de problemas y planificación. Mediante la aplicación de una serie de estrategias en un juego, los estudiantes son capaces de utilizar su memoria de trabajo para resolver problemas, aumentando su cognición mental.

**Positividad entre iguales.** El uso de juegos en una lección, como parte de la enseñanza y el aprendizaje, ayuda a crear positividad alrededor de la lección, motivando a los estudiantes con su participación y creando una actitud positiva hacia el aprendizaje.

*\*Estudios en la bibliografía del proyecto.*



**Reduce el estrés.** Tener que responder preguntas en una hoja de trabajo, o desarrollar un texto puede ser bastante desalentador y estresante para algunos estudiantes. También puede crear una percepción negativa del entorno de aprendizaje de un estudiante. Como alternativa a las hojas de trabajo, los juegos se pueden utilizar como una forma menos estresante para que los estudiantes demuestren su conocimiento, habilidad y comprensión de un tema. Estar menos estresado ayudará a los estudiantes a tener una percepción más positiva de su entorno de aprendizaje y aportar una verdadera indicación de su propio aprendizaje.

**Cooperación de clase.** Jugar en el aula aumenta la cooperación de clase. Los estudiantes necesitan trabajar juntos como un equipo cuando juegan como una clase entera contra el maestro, o en pequeños grupos de equipo cuando juegan juegos entre ellos. Atención alerta - Jugar juegos requiere que los estudiantes presten gran atención a los detalles. Como los juegos pueden moverse rápidamente, al jugar un juego, un estudiante necesita estar alerta y atento. Esta atención al jugar un juego puede ayudar a los estudiantes a permanecer enfocados en otras tareas en el aula durante todo el día.



**Atención de alerta.** Jugar juegos requiere que los estudiantes presten gran atención a los detalles. Como los juegos pueden moverse rápidamente, al jugar un juego, un estudiante necesita estar alerta y atento. Esta atención al jugar un juego puede ayudar a los estudiantes a permanecer enfocados en otras tareas en el aula durante todo el día.



**Diversión amigable.** Jugar en el aula siempre es muy divertido. Al jugar se producen endorfinas que estimulan el cerebro y da a los estudiantes una sensación de euforia. Este sentimiento de euforia crea una gran sensación de felicidad y emoción para los estudiantes en el aula, desarrollen un ambiente de aprendizaje positivo.

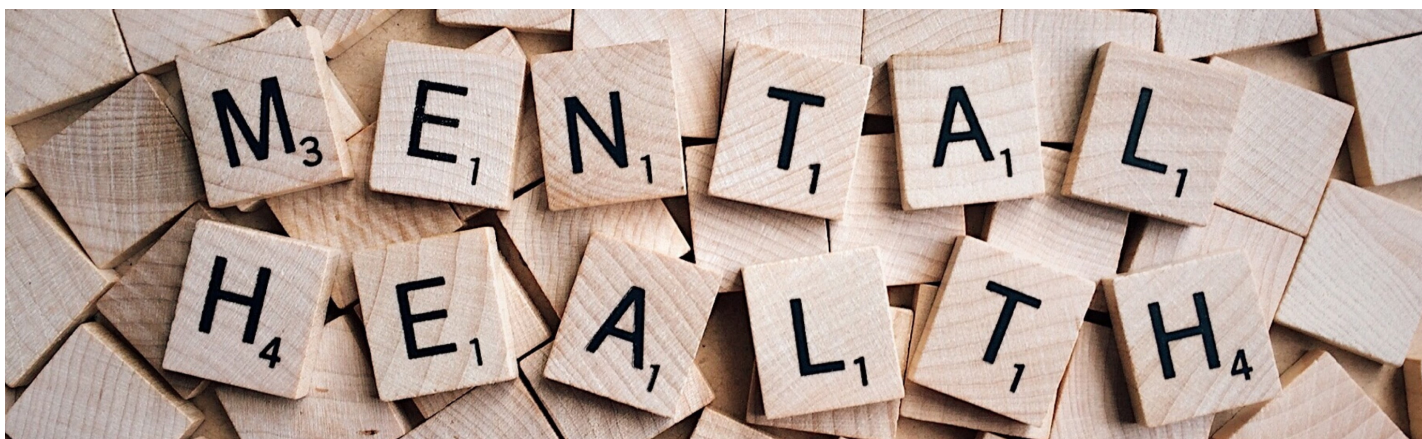
## 2.3. EFECTOS DE LOS JUEGOS DE MESA EN LA SALUD MENTAL



Los juegos de mesa se juegan moviendo piezas de manera particular en tableros especiales marcados con patrones. Para aclarar las posibles funciones del juego de mesa en la medicina psicosomática, la presente revisión evaluó estudios que investigaron los efectos de esta actividad en la educación y el tratamiento de la salud.

Una investigación bibliográfica realizada entre enero de 2012 y agosto de 2018 identificó 83 artículos relevantes; 56 (67%) se centraron en la educación o capacitación para problemas relacionados con la salud, seis (7%) examinaron mecanismos cerebrales básicos, cinco (6%) evaluaron medidas preventivas para la demencia o contribuciones al envejecimiento saludable, y tres (4%) evaluaron la comunicación social o las políticas de salud pública.

Los resultados de varios ensayos controlados aleatorios indicaron que los **juegos de mesa tradicionales** (por ejemplo, ajedrez, soga) **ayudan a mejorar el deterioro cognitivo y la depresión, y que los juegos de mesa recientemente desarrollados son beneficiosos para las modificaciones de comportamiento, como la promoción de una alimentación saludable, el abandono del hábito de fumar y el sexo seguro.** Aunque el número de estudios que han evaluado el uso de juegos de mesa en términos de salud mental sigue siendo limitado, muchos estudios han proporcionado hallazgos interesantes sobre la función cerebral, los efectos cognitivos y la modificación de los factores de estilo de vida relacionados con la salud.

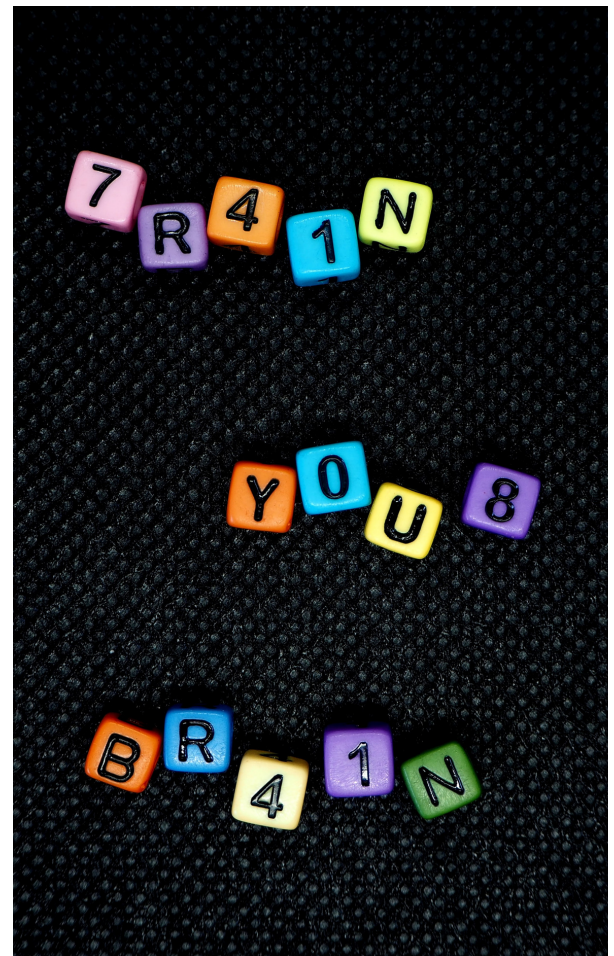
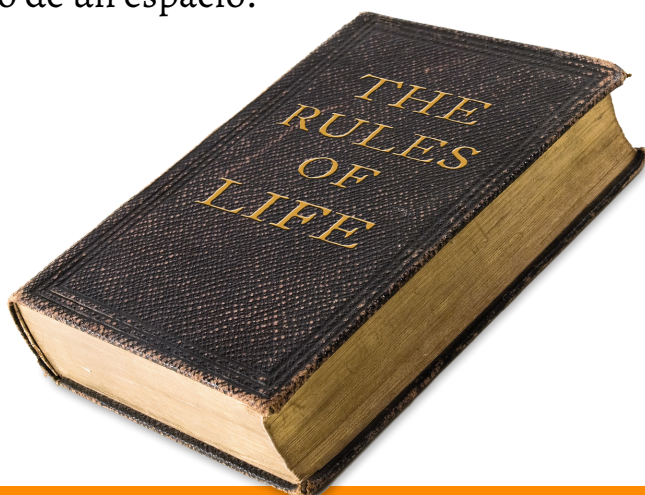


En el campo de la medicina psicosomática, el juego de mesa a veces se considera una actividad de ocio, y la participación en este tipo de actividad se ha demostrado para prevenir la demencia y el deterioro cognitivo en los ancianos



El riesgo de demencia fue un 15% menor en los jugadores de juegos de mesa que en los no jugadores, y los jugadores de juegos de mesa obtuvieron menores descensos en los puntajes del Examen Estatal Mini-Mental (MMSE) y menos depresión incidente que los no jugadores. Aunque los mecanismos al menor riesgo de demencia en los jugadores de juegos de mesa aún no se han aclarado completamente, estos juegos requieren que los jugadores sean proactivos y que anticipen, pensando varios pasos por delante, durante el juego.

Estos procesos pueden mejorar el pensamiento lógico y prevenir disminuciones en la función cognitiva. Las personas también pueden participar en la comunicación no verbal mientras juegan a juegos de mesa, y los jugadores son más propensos a tener la oportunidad de reunirse y participar en una actividad divertida con los demás. Estos factores podrían mejorar las redes sociales de los individuos, lo que también protege contra el deterioro cognitivo. Además, en términos de actividades de ocio, el juego de mesa también puede ser una forma de gestión del estrés, ya que la respuesta de lucha o vuelo se regula de forma segura dentro de las sofisticadas estructuras de los juegos. El juego de mesa también podría ser una forma de terapia de arte, similar a la terapia de jardín en miniatura, facilitando infinitas manifestaciones internas dentro de un espacio.



**En términos de educación,** el juego de juegos de mesa puede ayudar a los niños a aprender a seguir las reglas y permanecer sentados durante cierto tiempo, y puede **aumentar los niveles de concentración de los niños.**

## Los juegos de mesa mantienen tu cerebro más joven por más tiempo

Jugar juegos, especialmente a medida que se envejece es beneficioso, un cerebro activo está en menor riesgo de deterioro cognitivo. Un estudio en el New England Journal of Medicine mostró que jugar juegos de mesa estaba asociado con un menor riesgo de demencia y enfermedad de Alzheimer. El viejo adagio 'úsalo o piérdelo' parece tener algo de verdad después de todo.

## Los juegos de mesa ayudan al desarrollo cognitivo y social de los niños

Las habilidades sociales útiles se pueden enseñar a través de juegos de mesa, habilidades que pueden llevar a los niños a vidas más felices y menos aisladas. Los juegos enseñan habilidades sociales como seguir reglas, turnarse y compartir con otros. Los juegos de mesa apoyan las habilidades cognitivas, desde el simple reconocimiento de números y patrones hasta los cálculos y estimaciones más complejos. En algunos juegos usarás una mezcla de lógica, habilidades matemáticas y pensamiento abstracto, mientras también planeas tus próximos movimientos y encuentras formas de contrarrestar las acciones de tus amigos.



Con tantos tipos diferentes de juegos de mesa, hay miles de maneras de darle a tu cerebro un entrenamiento.

## Los juegos de mesa ayudan a reducir el estrés

Un estudio de Realnetworks Inc mostró que los juegos nos ayudan a reducir el estrés, apoyar el equilibrio mental y ayudar con la relajación. Me imagino que esto se debe a que los juegos de mesa ofrecen escapismo, una oportunidad de dejar atrás tus preocupaciones diarias por un tiempo y hacer algo completamente diferente. Puedes construir civilizaciones, construir ferrocarriles, controlar vastos ejércitos, cazar zombis o incluso tratar de apoderarse del mundo. No hay necesidad de preocuparse por las minucias de la vida durante unas horas, o tal vez la estructura de un conjunto claro de reglas es un baluarte seguro contra el mundo caótico exterior. Los juegos de mesa son una gran manera de conectarse con los demás, para alejarte de los problemas normales de la vida durante unas horas, y para dar a tu cerebro un entrenamiento. ¿Por qué no ves si hay uno que te encaja bien?

## Los juegos de mesa ayudan a reducir el aislamiento

La mayoría de los juegos de mesa están diseñados para ser jugados con un grupo de personas. Tener un grupo regular de personas para jugar juegos de mesa ayuda a evitar la soledad, y construye relaciones positivas con los demás, todas las cosas que están asociadas con la buena salud mental. Se ha demostrado que el aislamiento es un factor que contribuye al empeoramiento de la salud mental, y las personas con problemas de salud mental tienden a denunciar un aumento de la soledad. Sin embargo, puede ser difícil para aquellos que sufren de problemas como la depresión y la ansiedad para salir y hacer nuevos amigos. Los juegos de mesa resuelven muchos de estos problemas ya que ofrecen una forma estructurada de conocer a otros. En lugar de necesitar entablar una conversación desde cero, tener un juego como foco de la actividad permite que las amistades se construyan lentamente de una manera menos formal o presionada. Los cafés de juego de mesa están surgiendo por todo el país y todo lo que necesitas hacer es aparecer, hablar con el personal y pronto encontrarás a alguien con quien jugar. Incluso para aquellos que luchan para salir de la casa hay un simulador de juego de mesa en línea en 'Steam' donde se puede jugar a cientos de juegos de mesa con otros en línea.

## Los juegos de mesa ayudan a la cohesión familiar

Ahora hay cientos de juegos de mesa por ahí dirigidos a familias, o que están suficientemente bien diseñados para ser disfrutados por los adultos, pero lo suficientemente simples para jugar a los 10 años. Un juego de mesa es una oportunidad para que la familia participe en algo juntos.



Los juegos de mesa ofrecen la oportunidad de una mayor interacción cara a cara con los demás, lo que en sí mismo apoya la salud mental. Con demasiada frecuencia en situaciones familiares, mientras todos están físicamente presentes, el foco está en la televisión o en teléfonos móviles individuales, tabletas o portátiles. Mientras juegas un juego de mesa, ya sea que compitas o colabores, estás interactuando activamente entre sí en persona. Las familias que pasan tiempo juntas en actividades agradables tienen un mejor vínculo emocional y una mejor comunicación entre los miembros de la familia.



## 2.4. COMPETENCIAS ADQUIRIDAS CON LOS JUEGOS DE MESA

Una vez conocidos los estudios por todas sus ventajas implícitas, se ha realizado un estudio en el que se han analizado las competencias más solicitadas por los empresarios, al buscar nuevos empleados para sus empresas.

Con el objetivo de que los resultados fueran aplicables a todos los países que integran este grupo de trabajo estratégico, cada país llevó a cabo sus propios estudios, y luego creó un documento con los aspectos comunes más relevantes de las 5 entidades. Estos estudios se han llevado a cabo de dos maneras: por un lado, a través de entrevistas con diferentes empresas que se han ofrecido a responder cuestionarios en los que se les preguntó sobre los aspectos más valiosos cuando se procede a la contratación de nuevos empleados. Por otro lado, hemos analizado varios estudios existentes realizados por empresas dedicadas al empleo, en los que aparecen específicamente las competencias antes mencionadas.

Una vez que todos los países han realizado sus estudios individualmente, se ha hecho una síntesis de aquellas competencias que más coincidieron con todas las conclusiones. Estas conclusiones han dado lugar a la propuesta de cinco competencias clave.



- **Trabajo en equipo.** Se refiere al proceso de trabajo colaborativo con un grupo de personas para lograr un objetivo común.
- **Resolución creativa de problemas.** Comprender la capacidad de demostrar cómo un empleado es capaz de adaptarse, resolver pequeños problemas y colaborar con otros para llegar a soluciones a problemas inesperados. Ocasionalmente, cuando los empleadores se centran demasiado en habilidades complejas, pasan por alto la resolución creativa de problemas.
- **Habilidades comunicativas.** Estas habilidades incluyen hablar de manera razonada, escuchar con atención y pensamiento crítico.
- **Toma de decisiones.** Se refiere a la capacidad de tomar decisiones de manera razonada y crítica, siguiendo algunos objetivos declarados y teniendo en cuenta todos los factores que influyen en el proceso.
- **Negociación.** Se refiere a abordar las situaciones de conflicto mediante el diálogo, buscando soluciones aceptables para todas las partes involucradas.



# CAPÍTULO 3

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

Jugar con juegos de mesa en casa o con amigos, como una actividad de ocio, puede ser útil también para lograr o desarrollar algunas habilidades, pero nos dimos cuenta de que hacer esto a propósito, apuntando las habilidades específicas y jugando a algunos juegos en un orden específico, puede ayudar mucho a los jóvenes a desarrollarse e incluir más fácilmente en el mercado laboral. Utilizamos una metodología específica para el desarrollo de habilidades blandas en los jóvenes:

### ACCIONES PREPARATORIAS:

- Selección de grupos destinatarios.
- Selección de habilidades blandas.
- Selección de Boardgames - según el grupo objetivo (Los juegos deben ser inclusivos si el grupo objetivo tiene características específicas o si el grupo es heterogéneo).
- Preparar un programa, incluyendo: información para presentar los temas, orden de consejos de administración, preguntas de información



## IMPLEMENTACIÓN:

- Evaluación inicial del grupo destinatario (evaluación de las habilidades blandas antes del programa).

- Diario del participante - un instrumento que los jóvenes pueden utilizar para tomar notas sobre sus momentos de AHA, sobre el desarrollo de habilidades blandas e ideas para implementar en su vida cotidiana lo que han aprendido durante el programa

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



## 3.1. GRUPOS OBJETIVOS



### ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

ASPAYM Castilla y León trabaja con personas con alguna discapacidad en general, y con la física en particular. Las personas con discapacidad tienen barreras para acceder a la plena inclusión social, que pueden analizarse y reflejarse en diferentes áreas de la persona: condición física, bienestar emocional, relaciones interpersonales, acceso al empleo y recursos educativos y socioculturales. De esta manera, 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 EUROPEA MIGUEL DE CERVANTES

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

Habrà mucha competencia por el elevado número de titulados en España, por lo que no bastará con tener un título universitario. Será 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 ayudará en sus futuros empleos.







## CEIPES

Los grupos destinatarios con los que CEIPES participa en la ejecución del proyecto son:

Jóvenes desempleados y en condiciones socioeconómicas desfavorecidas y jóvenes con antecedentes migratorios. CEIPES, habiendo recibido una propiedad requisada a la mafia, tiene ahora 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 los servicios sociales, surgió la necesidad de iniciar caminos que pudieran proporcionar a los jóvenes del barrio la posibilidad de desarrollar aptitudes transversales de acuerdo con su 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 actual contexto europeo caracterizado por el miedo y el rechazo a lo "diferente", que también afecta a las opciones de los empresarios, a veces influenciados por prejuicios y estereotipos.

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





## ROSTO SOLIDARIO

- En Rostro Solitario los participantes deben ser jóvenes entre 18 y 30 años. Hemos creado al menos dos grupos:
  - Primero en la oficina de Rostro Solidario con voluntarios locales, voluntarios internacionales y otros;
  - Segundo en la agencia local de empleo donde planeamos trabajar con jóvenes que buscan trabajo y están desempleados.
- Incluiremos en cada grupo:
  - Participantes procedentes de comunidades y grupos socialmente excluidos;
  - Participantes con pocas oportunidades;
  - Diferencias culturales (como migrantes, romaníes, etc.);
  - Obstáculos económicos (desempleados o provenientes de contextos pobres, desempleados, enfrentando obstáculos sociales y económicos en sus comunidades).

## AICSCC – GAMMA INSTITUTE

Gamma Institute incluyó en este proyecto al siguiente grupo destinatario:

- Personas (de todas las edades) con problemas psicológicos como: bajo nivel de autoestima, episodios de ansiedad o depresión, acoso escolar o entorno organizativo, dificultades en las transiciones de la vida (vida independiente en los jóvenes, divorcio, transiciones de carrera - re-profesionalización) etc. Este grupo objetivo será seleccionado del departamento de salud - Psicología Clínica Gamma (clientes en psicoterapia y participantes en Eventos Gamma)
- Profesionales del campo de la educación y la psicología: personas que trabajan con jóvenes y personas con problemas psicológicos, profesores y orientadores escolares/profesionales, psicoterapeutas sistémicos, psicólogos clínicos, etc.
- Futuros profesionales en psicología: estudiantes de psicología (grado y máster), que realizan prácticas en el Instituto Gamma
- Personas (de todas las edades) de la ciudad de Iasi que están 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, se ha realizado un análisis por parte de la Universidad Europea Miguel de Cervantes, con amplia experiencia en el campo del uso de juegos de mesa como metodología educativa. En este estudio, se ha contemplado con qué juegos de mesa se utilizan cada una de las competencias analizadas.

Antes de establecer oficialmente los juegos a utilizar, ha sido esencial realizar un análisis de las diferentes variantes, lo que permite crear una lista de juegos de mesa útiles para los diferentes grupos objetivo. Así, se han tenido en cuenta aspectos como la no fluidez del lenguaje para jugar, la accesibilidad de los juegos con 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.** La 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, se pueden encontrar otras competencias, además de la principal, que se trabajan en cada juego.

\*En el Anexo puedes encontrar hojas de datos 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 comprobar las mejoras esperadas en las habilidades analizadas entre dos períodos diferentes.

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

A fin de analizar el nivel de adquisición de competencias, se han elaborado dos tipos de evaluaciones.

- Por un lado, los participantes deben completar los **formularios de evaluación inicial y final** al principio y al final de los 7 talleres. Esto se hará tres veces: al principio y al final de la primera ronda y sólo al final de la segunda ronda. Al inicio del proyecto, se propuso hacer 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 del último y los primeros talleres. Dos evaluaciones, nos permiten 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 elaborado un **documento de observaciones** que incluye una serie de ítems que analizan en una escala de 1 a 6 el nivel en el que demuestran estos aspectos. Este análisis se realiza individualmente y, para realizarlo, se ha impartido una capacitación específica a las personas que han realizado el trabajo de observadores. Para llevar a cabo esta labor han estado presentes observadores en todos los talleres.



- El diario es un elemento personal en el que cada participante ha sido capaz de expresar sus sentimientos y emociones sobre lo que se experimentó en las sesiones. Para hacerlo más personalizado, se ha favorecido que, aquellos que quisieran compartir su deliberación, pudieran hacerlo en voz alta, mientras que aquellos que quisieran no hacerlo, sólo podrían escribirlo en el cuaderno, teniendo en cuenta que la principal evaluación cuantitativa se deriva de las anotaciones hechas por los observadores.
- Completar una hoja de observación para cada una de las sesiones. Se ha asegurado que los observadores no hayan participado en los talleres, para evitar que los participantes se sientan condicionados por personas ajenas que los evalúen. En el ANEXO 2 se encuentran las fichas de observación a utilizar.
- En tercer lugar, habrá una deliberación final al final de cada uno de los talleres. A tal efecto, se han formulado preguntas para que los participantes puedan responder libremente, que se incluyen en el "Diario de los participantes", incluido en el ANEXO 3 de este manual.





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

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

Las grabaciones del taller correspondiente en cada caso se han hecho con una cámara fija durante todo el desarrollo del juego y la grabación 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 vídeo, creando así un vídeo con la explicación del juego, su desarrollo y los testimonios para cada taller. Todos los vídeos aparecerán subtítulos en los diferentes idiomas de los países participantes en el proyecto.



### INTRODUCCIÓN

Tras la aplicación de este programa a 150 jóvenes de los 5 países asociados y la interpretación de cuestionarios iniciales y finales, tenemos algunas conclusiones sobre los efectos del uso de consejos de administración en el proceso de desarrollo personal de los jóvenes y, especialmente en las capacidades que necesitan para acceder al mercado laboral de una manera más fácil.

### INTERPRETACIÓN ESTADÍSTICA

#### DATAS ABOUT TARGET GROUP DISTRIBUTION & STATISTIC ANALYSIS

La **tabla 1** muestra las **características de los participantes del estudio en función del género y el trabajo (si la persona estaba trabajando o no durante el estudio)**. Algunos de los sujetos que participaron en el estudio (18%) estaban trabajando en el momento en que se llevó a cabo el estudio; sin embargo, estos eran trabajos parciales o temporales en todos los casos. La cantidad de hombres y mujeres fue similar en esta muestra.

Table 1. Characteristics of the sample.

		Job		Total	Age <sup>1</sup>
		Yes	No		
Sex	Male	12	56	68	22,2±5,0 years
	Female	16	71	87	23,2±4,8 years
Total		28	127	155	

<sup>1</sup> Age is expressed as mean±standard deviation.

Con el fin de analizar la influencia de las sesiones del juego de mesa en las habilidades, un cuestionario fue diseñado por un grupo de psicólogos expertos (anexo I). Inicialmente, se componía de 18 ítems. Tras la evaluación inicial, se realizó un análisis factorial para agrupar los ítems en dimensiones. Según el modelo, se crearon 3 dimensiones (Tabla 2), y se eliminaron dos ítems del cuestionario.



También se calcularon los coeficientes alfa de Cronbach de estas dimensiones. Los valores obtenidos son bastante aceptables, ya que en el campo de las ciencias sociales se considera bastante fiable un cuestionario con un coeficiente alfa superior a 0,7. Un comité de expertos propuso un nombre para cada una de las dimensiones dependiendo de los elementos incluidos.



Table 2. Dimensions of the screening tool and the items corresponding to each of them after the initial factorial analysis.

Dimension	Items	Cronbach's alpha	Dimension's name
1	1, 3, 7, 11, 12, 14, 15, 16, 17	0,874	Teamwork and negotiation skills
2	8, 10, 13, 18	0,599	Decision making
3	4, 5, 9	0,594	Problem solving
All		0,695	

La **Tabla 3** muestra la mediana y el rango intercuartílico de cada dimensión en las evaluaciones inicial y final para todos los sujetos (n=155). No se observaron cambios en ninguna dimensión.

Table 3. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in all the sample.

Dimension	Initial	Final	P value <sup>1</sup>
1	3,7±1,9	3,7±1,1	0,828
2	3,7±1,3	3,7±1,3	0,347
3	4,0±1,7	4,00±1,7	0,636

<sup>1</sup>Wilcoxon signed-rank test for two related samples





La **tabla 4** muestra la mediana y el rango intercuartílico de cada dimensión en las evaluaciones inicial y final para los participantes masculinos (n=68). Como se muestra en el análisis de todos los participantes, no se observó ningún cambio en ninguna dimensión.

**Table 4. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in the men.**

Dimension	Initial	Final	P value <sup>1</sup>
1	3,3±2,0	3,4±1,6	0,937
2	3,7±1,4	4,0±1,3	0,196
3	4,0±1,3	4,0±1,1	0,577

<sup>1</sup>Wilcoxon signed-rank test for two related samples



La **tabla 5** muestra la mediana y el rango intercuartílico de cada dimensión en las evaluaciones inicial y final de las participantes (n=87). Como se muestra en el análisis de todos los participantes, no se observó ningún cambio en ninguna dimensión.

**Table 5. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in the women.**

Dimension	Initial	Final	P value <sup>1</sup>
1	3,9±2,0	3,9±2,1	0,799
2	3,7±1,3	3,5±1,3	0,973
3	4,0±1,7	4,0±1,7	0,299

<sup>1</sup>Wilcoxon signed-rank test for two related samples



La **tabla 6** muestra la mediana y el rango intercuartílico de cada dimensión en las evaluaciones inicial y final de los participantes que tuvieron un trabajo (n=28). No se observó ningún cambio en ninguna dimensión.

**Table 6. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in the participants who had a job.**

Dimension	Initial	Final	P value <sup>1</sup>
1	3,7±2,3	3,1±1,2	0,946
2	3,8±1,6	4,0±1,3	0,101
3	4,3±1,3	4,7±0,9	0,133

<sup>1</sup>Wilcoxon signed-rank test for two related samples

La **tabla 7** muestra la mediana y el rango intercuartílico de cada dimensión en las evaluaciones inicial y final para los participantes que no tenían trabajo (n=127). No se observó ningún cambio en ninguna dimensión.

**Table 7. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in the participants who had no job.**

Dimension	Initial	Final	P value <sup>1</sup>
1	3,5±1,9	3,8±1,8	0,817
2	3,7±1,3	3,7±1,3	0,668
3	4,0±1,7	4,0±1,3	0,893

<sup>1</sup>Wilcoxon signed-rank test for two related samples

**Después de estos resultados, podemos afirmar las siguientes conclusiones:**

- 1. El cuestionario propuesto era una herramienta de selección fiable y sensible.**
- 2. Los participantes no mejoraron las habilidades medidas después de las sesiones de juego de mesa, de una manera estadísticamente significativa.**
- 3. Los juegos de mesa seleccionados parecen ser útiles para el desarrollo de algunas habilidades relacionadas con la posibilidad de acceso a un trabajo.**



# CAPÍTULO 4

## TALLERES DE JUEGOS DE MESA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BLANDAS



Aquí puedes encontrar cómo se desarrollan los talleres.

En primer lugar, como explicación, hay 7 talleres diferentes para los 5 juegos de mesa. Esto significa que algunas de ellas tienen que repetirse durante todo el proyecto. La primera propuesta del consorcio fue hacer los siguientes talleres:

1. Story Cubes
2. Pandemic
3. Bohnanza
4. Unlock! + Story Cubes
5. Mysterium
6. Pandemic
7. Story Cubes

Pero, después de analizar la secuencia, decidimos no repetir tantas veces el juego Story Cubes, porque podría ser demasiado fácil para los participantes y pueden aburrirse debido a la repetición. Además, Pandemic no se va a repetir tampoco, porque el equipo se ha dado cuenta de que en la segunda ronda, la motivación de los participantes bajó. Por otro lado, Bohnanza es un juego que crea una motivación muy grande en el grupo y la competencia que se trabaja con este juego aumenta notablemente. Por último, la secuencia de los juegos de mesa es la siguiente:

1. **Story Cubes**
2. **Pandemic**
3. **Bohnanza**
4. **Unlock!**
5. **Mysterium**
6. **Bohnanza**
7. **Story Cubes**



# TALLER 1

## STORY CUBES

Conocimientos de los demás y creatividad

### Introducción

Vamos a desarrollar este proyecto durante diferentes sesiones, en las que podremos jugar a 5 juegos diferentes. Vamos a participar 32 personas y en cada momento será gente que te puede ayudar si lo necesitas, pero no olvides que eres el personaje principal, y deberías intentar resolverlo tú mismo. Antes del inicio de la sesión, puedes hacernos cualquier pregunta, para resolver cualquier duda que puedas tener.

## ACTIVIDADES

# A1

### Dreams & Fears

Tienes que completar en dos colores diferentes tus sueños y miedos sobre el proyecto. Para ello, damos un papel naranja en el que tienes que describir tus sueños y uno azul en el que debes completar tus miedos. Una vez que lo tienes, tienes que pegarlo en el papel grande, creando una pared de tus sentimientos.



## A2

### Story Cubes

El primer juego de mesa al que vamos a jugar es Story Cubes. Vamos a jugar todos juntos e iremos cambiando las tareas a realizar con los dados. Es muy importante poner atención a las reglas y dejar volar tu imaginación.

### RULES

Las reglas del juego son muy fáciles: tienes que tirar un dado siguiendo los dados según las tareas y contar las historias que te pedimos. Lo más importante es respetar los turnos y hablar sólo cuando tienes que hacerlo.

- El primer paso de este juego es el siguiente: cada participante tiene que tomar dos dados de cualquier color (azul, naranja o verde). Con esos dos colores que has tomado, deberás describir algo sobre ti mismo, como una presentación para los demás. Los dados que usarás para tu presentación pueden ser elegidos por ti. Una vez que todo el mundo se presenta, se puede discutir sobre ellos, mostrando las similitudes, lo que piensas acerca de los demás, si te es interesante algo que otra persona ha explicado, etc.
- La segunda ronda estará relacionada con una historia encadenada. Para ello, la persona que inicia tira los dados, selecciona uno de ellos y comienza una historia relacionada con la imagen que apareció en los dados seleccionados. La siguiente persona tiene que elegir otros dados y, con la imagen, continuar la historia que la persona anterior ha comenzado. Todos van a hacer lo mismo, hasta terminar dos rondas y completar una historia completa.

Stories matter

## A3

### Job Interview Role play

Para el cierre de este juego, vamos a utilizar los dados similares a una entrevista de trabajo. Para eso, vamos a hacer algunas preguntas, como aquellas que un entrevistador podría hacer. Para contestar, usted tiene que tomar un dado y utilizar la imagen para imaginar lo que pensaría acerca de eso. Las preguntas son:

- ¿Por qué estás buscando un nuevo trabajo?
- ¿Cuáles son tus mayores defectos?
- ¿Cuáles son tus puntos fuertes?
- ¿Dónde te ves en cinco años?
- ¿Cómo lidias con el estrés?
- ¿Qué es lo que te motiva?
- ¿Cuál es el trabajo de tus sueños?
- ¿Cómo reaccionas a los cambios?
- Describe a tu compañero ideal.
- Describe una gran decisión que tuviste que tomar.
- ¿Por qué deberíamos contratarte?



Para el cierre de este juego, vamos a utilizar los dados similares a una entrevista de trabajo. Para eso, vamos a hacer algunas preguntas, como aquellas que un entrevistador podría hacer. Para contestar, usted tiene que tomar un dado y utilizar la imagen para imaginar lo que pensaría acerca de eso. Las preguntas son:

## A4

### Conclusions



- ¿Cómo fue jugar a este juego?
- ¿Cómo fue para ti continuar con otra historia de un compañero, diferente desde tu perspectiva?
- Al final, ¿Cómo viste que la historia que salió reflejaba tus emociones y tu perspectiva?
- ¿Cómo fue trabajar en grupo y formar un equipo con los otros participantes?



## TALLER 2

### PANDEMIC

#### Pensamiento estratégico

##### Introducción

Ahora, vamos a jugar Pandemic. Todos nosotros vamos a crear un equipo que tiene que erradicar el virus que está atacando al mundo.

### ACTIVIDADES

#### A1

##### Pandemic

Vamos a jugar en grupos de 4 personas durante 45 minutos. Es importante que colaboréis entre vosotros y no olvidéis que, en este juego, todos ganaréis o perderéis juntos. Una vez más, estamos aquí para ayudarte, pero no para jugar en tu nombre.

Lo primero que tenemos que hacer es preparar el juego. Para eso, vamos a hacer las siguientes tareas:

- Preparar la tabla y dejar los cubos de la enfermedad y los centros de investigación en un lado.
- Pon el marcador de brote en 0, propagación en los primeros 2 y el 4 de cura en cada caja.
- Baraja el mazo de las cartas de la infección, ponla en su zona e infecta 9 ciudades (3 cubos en los 3 primeros, 2 en los 3 siguientes y 1 en los últimos 3)
- Cada jugador elige un personaje y recibe 4, 3 o 2 cartas según estén jugando 2, 3 o 4.
- Preparar la baraja de juego incluyendo cartas epidémicas.

### RULES

Ahora, todos nosotros estamos listos para empezar el juego. Para eso, tenemos que jugar con diferentes fases.

Cada turno tiene 3 fases:

**Realizar 4 acciones** (hay 8 posibles y la misma acción se puede hacer varias veces).

- **Viajar por tierra o mar.** Mueve tu peón a otra ciudad que esté conectada por una línea con la tuya.
- **Vuelo directo.** Descarta una tarjeta de la ciudad y volar hasta allí.
- **Vuelo chárter.** Descarta una tarjeta de ciudad en la que se encuentra y vuele a cualquier otra ciudad.
- **Puente aéreo.** Vuela entre dos centros de investigación.
- **Construir un centro de investigación.** Descarta una tarjeta de la ciudad donde se encuentra para construir en ella un nuevo centro.
- **Tratar una enfermedad.** Quita un cubo de enfermedades de la ciudad en la que te encuentras.
- **Compartir información.** Dale a otro jugador o recibe de él la tarjeta de la ciudad en la que ambos se encuentran.
- **Descubrir una cura.** Si estás en un centro de investigación, descarta 5 cartas con el mismo color para encontrar la cura de la enfermedad de ese color. Si una vez que se descubre la cura, cada cubo de ese color sería eliminado, la enfermedad se erradica y no se añadirá ningún cubo de ese color cuando las tarjetas de infecciones aparecerán.

**Robar cartas.** Si una carta epidémica es robada, resolverla siguiendo los pasos indicados: propagar, infectar e intensificar.

**Infectar las ciudades** Robar tantas tarjetas de infección como el puntaje de propagación indica. Añadir un cubo del color indicado en la ciudad, a menos que: (1) la enfermedad ha sido erradicada o (2) ya hay 3 cubos de ese color, en cuyo caso se produce un brote.

**Brote:** Avance la caja del marcador 1. Ponga un cubo en cada ciudad conectada con aquellas en donde se ha producido el brote.

**DON'T  
PANIC**



En este juego, todos podemos ganar o perder. Las condiciones son las siguientes:

**Ganarás el juego** si descubren las 4 curas.

**Perderás el juego** en caso de una de las siguientes circunstancias:

- El marcador del brote llega a la última caja.
- Los cubos de enfermedades deben ser colocados en el tablero, pero han sido agotados.
- Las cartas de juego deben ser robadas, pero han sido agotadas.



Puedes formular las siguientes preguntas para obtener información y conclusiones:

# A2

## Conclusions

**REFLECT**

**CONCLUDE**

**CHOOSE**

**IMPLEMENT**

- ¿Cuál fue el impacto del rol que tuviste durante el juego y cuáles son los puntos en común con tu vida cotidiana?
- ¿Cuál fue la responsabilidad que sentiste por lograr la misión del juego?
- ¿Cómo fue para ti liderar o seguir a otros durante el juego?
- ¿Cómo te sentiste al ganar o perder durante el juego y cómo se refleja esto en tu vida cotidiana?



# TALLER 3

## BOHNANZA

### El poder de la negociación

#### Introducción

Vamos a jugar Bohnanza que durará unos 45 minutos. Jugaremos en equipos con 4 personas, siguiendo las reglas que vamos a explicar.

### ACTIVIDADES

Antes de empezar el juego, la preparación que tenemos que hacer es:

# A1

#### Bohnanza

- Cada jugador comienza con 5 cartas, cuya secuencia no se puede cambiar.
- Delante de cada jugador habrá 2 cartas que indican ambos campos de alubias iniciales.

Y por favor, recuerda la siguiente información:

- Las cartas se juegan en el orden en que se reciben.
- Los jugadores NUNCA pueden cambiar el orden de sus cartas.
- Cuando un jugador roba cartas, lo hará uno por uno y lo pondrá detrás de la última carta en su mano.
- En cada campo, sólo puede haber un tipo de alubia-frijol.



### RULES

Para el desarrollo del juego, seguiremos el orden de los turnos con las **4 acciones** que corresponden a cada jugador.

El objetivo del juego es conseguir el máximo oro posible plantando y vendiendo frijoles. Durante un turno se hace lo siguiente:

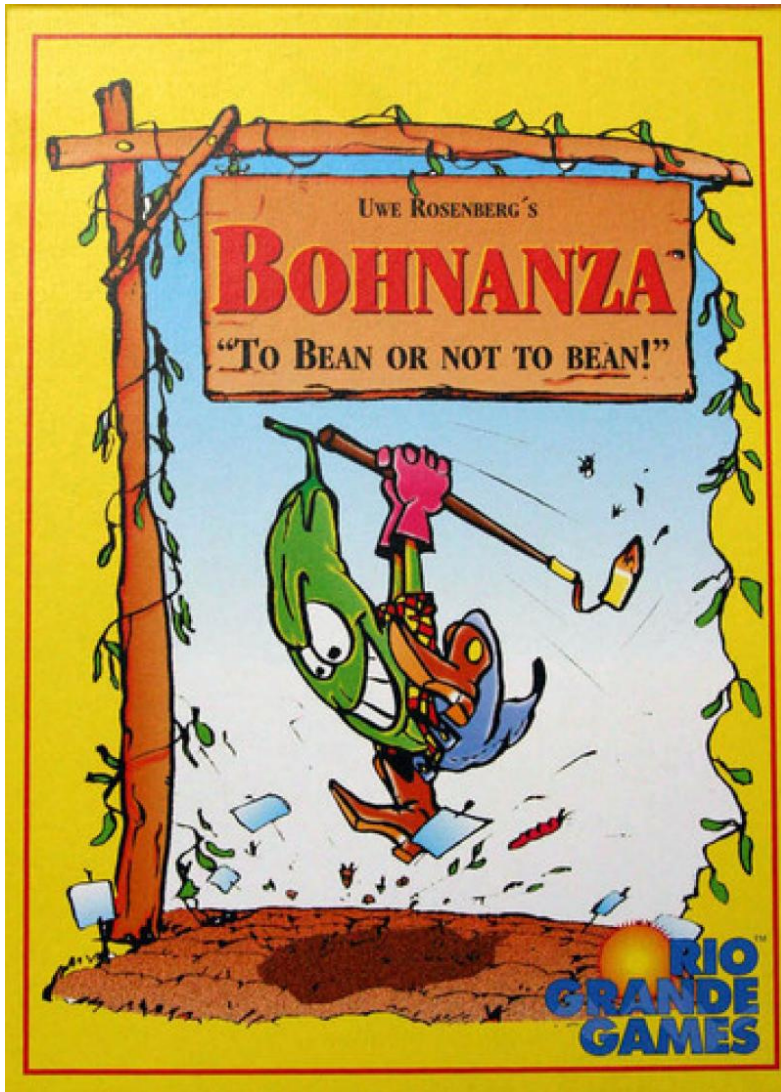
- **Plantar la tarjeta de frijoles.** Se debe plantar la primera tarjeta en uno de los campos. La segunda tarjeta se puede plantar, en el mismo o en otro campo.
- **Robar, negociar y dar frijoles.** Se roban 2 cartas y se ponen boca arriba. Se puede plantar o negociar con ellos y con los demás de la mano con el resto de jugadores. El jugador activo es el único que puede negociar con los demás, no el resto entre ellos. Las cartas robadas también se pueden donar.



- **Plantar los frijoles obtenidos.** Las plantas que se obtienen después de una negociación deben ser plantadas; NUNCA son devueltas a la mano. Para plantar, será posible recoger los campos. Si el número de cartas en ambos campos no alcanza el mínimo a intercambiar por oro, el jugador decide qué campo él/ ella descartará para plantar los granos obtenidos.
- **Robar nuevas cartas de frijoles.** El jugador activo roba 3 cartas una por una y las coloca al final de las cartas de su mano.

El turno pasa al jugador de la izquierda, en dirección de las agujas del reloj.

- Cuando se gasta el mazo, se baraja y se da la vuelta de nuevo para hacer un nuevo mazo de robo.



En la parte inferior de cada tarjeta aparece cuántas monedas de oro se obtienen mediante la venta del número de tarjetas iguales de la variedad de frijoles. Un jugador puede cosechar frijoles o comprar un nuevo campo de frijoles (3 monedas de oro) en cualquier momento.

**El juego termina** cuando la baraja de cartas termina por tercera vez. En ese momento, las cartas de la mano se apartan y los jugadores recogen y venden sus campos de frijoles. **El jugador con la mayor cantidad de monedas es el ganador.** En caso de empate, el jugador con más cartas en la mano es el ganador.

Puedes formular las siguientes preguntas para obtener información y conclusiones:

# A2

## Conclusions



- ¿Qué tipo de argumentos utilizaste para negociar con los demás? (emocional, racional)
- ¿Cuál fue tu propósito en este juego? (divertirte, ganar, confrontar a los demás, conseguir más monedas/campamentos, etc.)
- ¿Cómo fue para ti pedir una tarjeta y cómo fue cuando los demás te la pidieron? Cuando más gente preguntó, ¿Cómo decidiste con quién colaborar?



## TALLER 4

### UNLOCK!

#### Resolución de problemas y aventuras de escape

##### Introducción

En este taller vamos a jugar Unlock!.

En este juego, tienes 60 minutos para escapar de la habitación resolviendo diferentes enigmas. Debéis trabajar todos juntos y compartir sus puntos de vista con el fin de mostrar un trabajo en equipo para poder escapar. Es necesario utilizar un smartphone o tablet durante el juego como herramienta. Por lo tanto, al menos una persona debe tener conexión a Internet para descargar la aplicación.

### ACTIVIDADES

#### A1

##### Unlock

Para esta sesión, tienes que prepararte para hacer lo siguiente:

- Descargue la aplicación en el teléfono móvil o la tablet y seleccione la aventura para jugar.
- Coja la carta con el título de la aventura y coloca el resto de las cartas en un lado.
- Lee en voz alta el contenido de la tarjeta.
- Inicia la cuenta atrás en la aplicación.
- Durante el juego, recuerda estos dos aspectos: Es importante leer en voz alta el texto de la tarjeta para que todo el mundo lo sepa y pueden pedir algunas pistas sobre las cartas en la App.
- Ahora, vamos a desarrollar el juego, así que tienes una hora para entrar en una aventura y completar la misión con el resto de jugadores.

### RULES

Las reglas son las siguientes:

- Cada vez que veas un número o una carta en cualquier tarjeta, roba esa tarjeta y muéstrala a todo el mundo. Pon atención a cada tarjeta, la información podría estar oculta.

Los **tipos de cartas** son:

- **Objetos** (banda superior roja o azul). Los objetos pueden interactuar con otros objetos, siempre mezclando uno rojo con uno azul. En el caso de la combinación de esos objetos, mostrar la tarjeta cuyo número se ha añadido de los números de dos objetos mezclados.
- **Maquinas** (banda superior verde). Los números que aparecen en ella no se corresponden con otras cartas. De acuerdo con el progreso del juego sabrás cómo funcionan y cómo deducir los números correspondientes.
- **Códigos** (banda superior naranja). Requieren introducir un código de 4 dígitos en la App. Si el código es correcto, la App te dirá cómo proceder; por el contrario, se aplicará una sanción.
- **Otras cartas** (banda superior gris). Pueden ser un lugar, una penalización, un modificador o el resultado de la interacción con un objeto.

A medida que aparezcan nuevas cartas, encima de ellas, te indicarán qué cartas anteriores puedes eliminar del juego. Cuando muestres una carta de castigo, sigue las instrucciones.

**El juego termina** cuando se completa la aventura y se detiene el temporizador. La aplicación mostrará la puntuación. Si el tiempo termina, el juego no está terminado. Usted todavía puede completar la misión, aunque su puntuación será menor.



# A2

Puedes formular las siguientes preguntas para obtener información y conclusiones:

### Conclusions

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

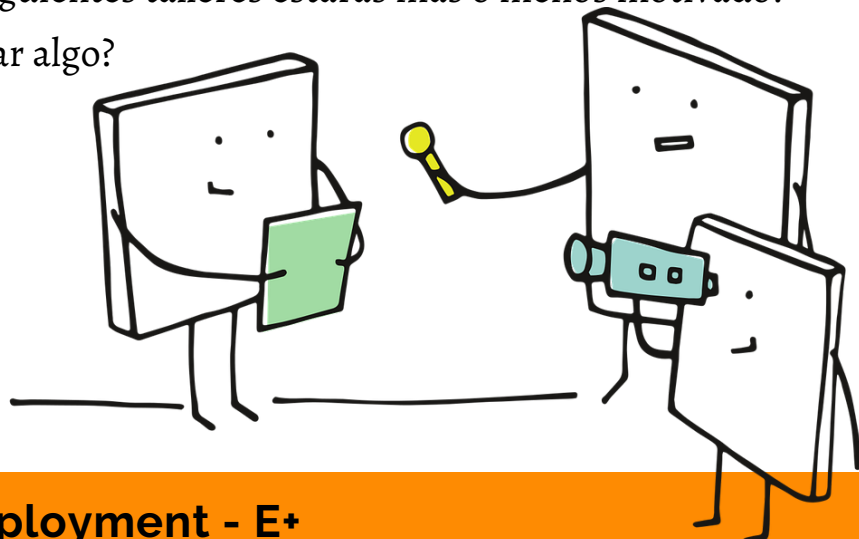
- ¿Cuál fue la emoción principal para ti, durante este juego?
- ¿Cuál fue la responsabilidad que sentiste para lograr la misión del juego?
- ¿Cómo te sentiste cuando tu idea fue escuchada en el grupo y cuál fue la emoción cuando tu idea no funcionó?
- ¿Cuál fue el pensamiento acerca de ti mismo durante este juego?, ¿la emoción? ¿Cuál fue el comportamiento que tuviste?

Debido a que estamos en mitad de los talleres, vamos a hacer algunas preguntas relacionadas con la experiencia y sus sentimientos durante los talleres anteriores.

# A3

### Middle evaluation

- ¿Qué fue lo que más te gustó?
- ¿Qué te gustó menos / ¿Qué fue lo que menos te gustó del juego?
- ¿Cuáles son tus puntos fuertes?
- ¿Cómo resolviste las dificultades del juego?
- ¿Cuál fue el momento más estresante?
- ¿Crees que te estás comunicando bien con tus compañeros de juego?
- Cuéntanos, al menos, dos competencias que crees que has adquirido.
- ¿Crees que en los siguientes talleres estarás más o menos motivado?
- ¿Te gustaría cambiar algo?





## TALLER 5

### MYSTERIUM

#### Saber tomar decisiones

##### *Introducción*

En este taller, vamos a jugar a *Mysterium*, donde tenemos que descubrir el misterio del asesinato de la casa. Hay dos personajes diferentes y por eso, en primer lugar, tienes que elegir quién va a ser el espíritu y los demás serán los personajes humanos que tratan de resolver el misterio.

### ACTIVIDADES

#### **A1**

La preparación de este juego es la siguiente:

- Un jugador es el espíritu, los otros, serán videntes.
- Seleccione el número de cartas de cada tipo según el nivel de dificultad elegido y el número de jugadores (página 8).
- Busca las cartas de vidente y espíritu con el mismo número.
- El espíritu coge tantas cartas como videntes y las pone en la parte interior de la pantalla de juego, en las columnas que representan a cada vidente. Por lo tanto, cada jugador vidente tendrá una combinación de carácter, lugar y objeto. Recuerde que el espíritu no debe comunicarse de manera verbal con los videntes. Puede señalarlos y golpear la mesa una o dos veces para decir sí o no.
- Es importante poner atención en la explicación de las reglas, porque hay varias acciones y es fácil perderse.



## RULES

Una vez que todo el mundo tiene un personaje, el juego comenzará. Sólo tienes que seguir los turnos y durante cada uno, tendrás que hacer las acciones correspondientes. Si no recuerdas los pasos, es mejor pedir ayuda a la persona de ayuda en lugar de no hacer nada.

**El juego se divide en 2 fases:**

**Fase 1: Reconstrucción de los hechos.** Esta fase dura un máximo de 7 vueltas, que son representadas por las horas del reloj.

**Paso 1. Interpretación de la visión.** El espíritu debe dar, al menos, una tarjeta de visión a cada vidente. La carta dada tendrá cierta similitud con la carta de cada personaje, de la visión o del objeto del vidente que la recibe.

**NOTA 1:** Es posible que 2 o más videntes pongan su hoja en la misma tarjeta.

**NOTA 2:** Aunque el espíritu escucha las deliberaciones de los videntes, nunca debe hacer comentarios o gestos que puedan dar alguna pista a los jugadores.

**NOTA 3:** En cualquier momento el espíritu puede descartar las cartas de visión y robar tantas. Para hacerlo, usará un cuervo. El número de cuervos y su utilidad dependen del nivel de dificultad elegido (página 8).

**Hojas de adivinación.** Los videntes pueden agregar hojas de adivinación a las hojas de intuición colocadas por otros videntes, de acuerdo a si creen que han adivinado o no a su elección. Una vez que esas cartas se utilizan, se retiran del juego y se recuperará en el cuarto turno.

**Paso 2. Manifestación espectral.** El espíritu se manifiesta y deja que los videntes sepan si han interpretado correctamente sus visiones. Si el vidente lo ha adivinado, toma una carta vidente correcta y la pone dentro de su sobre. Pondrá su hoja de intuición en el próximo tablero de progreso y descartará las cartas de visión. Si el vidente ha fallado, pondrá su carta de intuición en el mismo tablero de progreso.

**Tablero de progreso.** Cada vez que un vidente adivina en su visión o adivina con las fichas de adivin, su ficha avanzará un cuadrado por éxito en el tablero de progreso.

**Fase 2. Para descubrir al culpable:** Si cada vidente ha completado con éxito la fase 1, se llevan a cabo los siguientes pasos:

- **Paso 1. Desfile de identidad.** Cada vidente saca su combinación de 3 cartas (personaje, lugar, objeto) y la pone sobre la mesa con un número de token.
- **Paso 2. Visión compartida.** El espíritu selecciona secretamente una de las combinaciones y selecciona 3 tarjetas de visión relacionadas con esa combinación.
- **Paso 3. Votando.** Los videntes ven las tarjetas de visión y votan qué combinación creen que el espíritu ha elegido. El número de tarjetas de visión que cada vidente verá antes de votar dependerá de su progreso en el tablero de progreso.

**El juego termina** si el grupo completo elegido por los videntes contiene a la persona culpable real. En este caso, cada jugador gana y el alma del espíritu será capaz de descansar en paz. De lo contrario, perderá el juego.

Puede formular las siguientes preguntas para obtener información y conclusiones:

# A2

## Conclusions

- ¿Cómo te sentiste durante el juego (emociones principales)?
- ¿Qué tan difícil/fácil fue para ti tomar la decisión y cómo las opiniones del otro te influenciaron?
- ¿Cuál fue el momento más difícil para ti en este juego?





# TALLER 6

## BOHNANZA

### Volver a negociar y crear el plan

#### Introducción

En este taller vamos a jugar a Bohnanza de nuevo. La estructura del taller es la misma, excepto el interrogatorio y la parte de las conclusiones.

# A1

Los participantes están jugando a Bohnanza, pero esta vez, en diferentes grupos.

#### Bohnanza

Puedes plantear las siguientes preguntas para obtener información y conclusiones:

- ¿Qué tipo de argumentos utilizaste para negociar con los demás? (emocional, racional)
- ¿Cuál fue tu propósito en este juego? (divertirte, ganar, confrontar a los demás, conseguir más monedas/campamentos, etc.)
- ¿Cómo fue para ti pedir una tarjeta y cómo fue cuando los otros te lo pidieron? Cuando más gente preguntó, ¿Cómo decidiste con quién colaborar?
- ¿En qué se diferenció de la primera vez que jugaste a este juego?
- ¿Mantuviste tu estrategia y motivación o la cambiaste? ¿Cómo?

# A2

#### Conclusions

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT



# TALLER 7

## STORY CUBES

### Desarrollo personal: la historia de nunca acabar

#### Introducción

Por último, como al inicio del proyecto, vamos a jugar a Story Cubes todos juntos y vamos a cambiar las tareas para hacer con los dados.

Esta vez, jugaremos de una manera similar pero en lugar de presentarse, utilizando los dados y su imaginación, haremos una reflexión grupal y algunas historias diferentes.

## A1

### Story Cubes



Vamos a probar las diferentes formas de crear historias con los dados.

Ahora bien, los niveles que vamos a jugar son los siguientes:

- Hacer una historia común. El primero comienza a lanzar un dado y él/ ella comenzará la historia. Los siguientes tienen que tirar otros dados y continuar la misma historia. Continuará así hasta completar dos rondas.
- Uno por uno, tienes que tirar un dado y describir lo que has aprendido durante los talleres anteriores.
- Vamos a repetir una entrevista simulada, pero ahora, como entrevistado, tiene que describir sólo sus puntos fuertes para el trabajo. Para eso, tienes que tirar 3 dados y elegir uno de ellos.

Puedes formular las siguientes preguntas para obtener información y conclusiones:

## AZ

### Conclusions

- ¿Cómo fue jugar a este juego?
- ¿Cómo fue para ti continuar con otra historia de un compañero diferente desde tu perspectiva?
- Al final, ¿Cómo viste que la historia que salió reflejaba tus emociones y tu perspectiva?
- ¿Cómo fue trabajar en grupo y formar un equipo con los otros participantes?



REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

Ahora, hemos terminado los talleres. Esperamos que hayáis adquirido las principales competencias que pensamos que podrías obtener mediante el uso de estos juegos de mesa.

Por eso, queremos que llenes la evaluación final, puede ayudarte a interiorizar todo lo que has hecho durante estos días.



## INFORME Y CONCLUSIONES

Los juegos de mesa tienen un gran efecto en la dimensión psicológica de las personas, también cuando se juegan en casa o en grupos informales de jóvenes, pero para obtener un efecto significativo en las competencias descritas en este kit de herramientas, se requiere, después de cada juego de mesa, una parte informativa, con preguntas específicas, que ponen a los participantes en una posición reflexiva. De esta manera, pueden tomar conciencia del efecto y pueden traducir este efecto y lo que está sucediendo durante el juego, en su vida cotidiana, mejorando el bienestar.

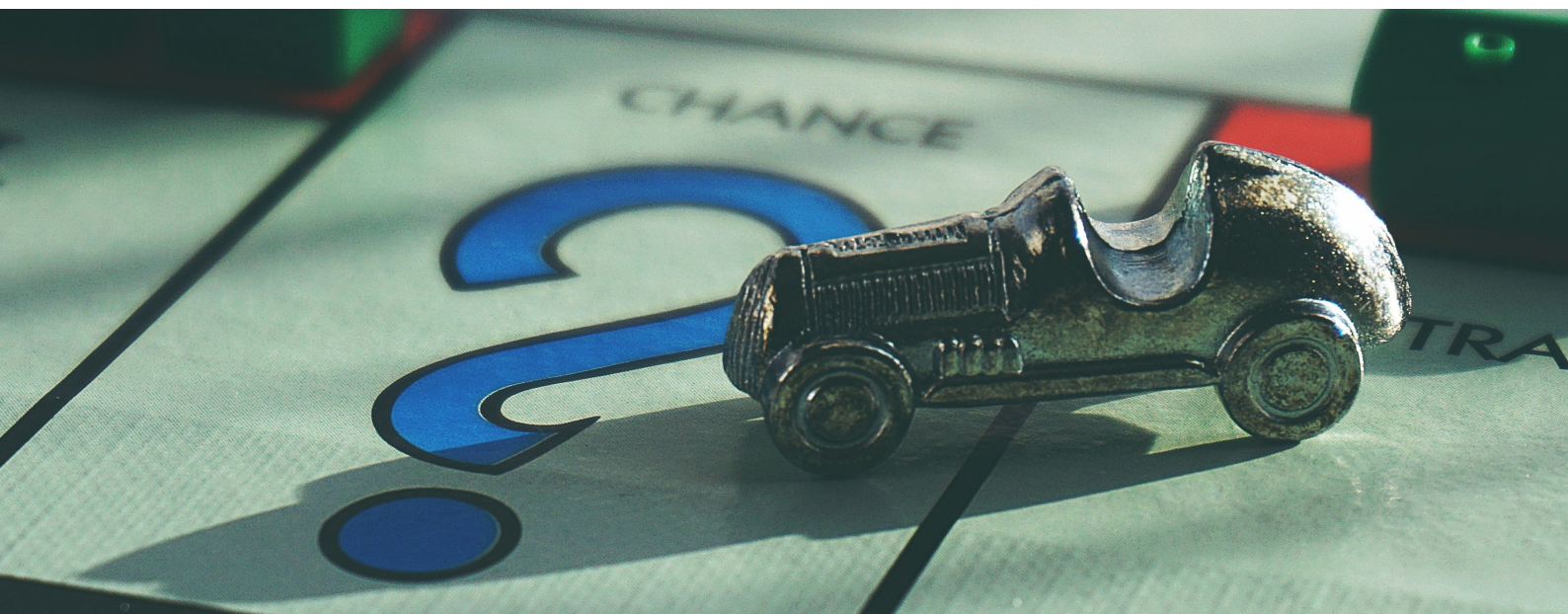
Para crear este contexto de reflexión, creamos un Diario, que se da a cada participante, al inicio del programa y después de cada juego, había un par de minutos de reflexión, cuando los participantes respondían las preguntas del **Diario del Participante** - Puede descargarlo desde la página 18 de este manual.

**La parte del informe contiene 2 tipos de preguntas:**

- **Preguntas generales** - recomendadas para cada entrenador/ trabajador juvenil en esta actividad y que puede ser discutido en grupo, en público, por todos los participantes.
- **Preguntas específicas**, para cada juego de mesa del programa, que son individuales y los participantes responden, tomando 10-15 minutos después del juego. Sobre estas cuestiones, sólo las grandes conclusiones se hacen públicas, según el deseo de cada participante.

## General questions to put in the debriefing part

- ¿Cómo te sentiste durante este juego / durante todo el taller?
- ¿Cómo fue para ti entender las instrucciones de un facilitador y cuál es la diferencia entre lo que pasó aquí y la situación de jugar con amigos en casa?
- ¿Qué te desafió más?
- ¿Qué descubriste sobre ti jugando a este juego?
- ¿Cuáles son las similitudes entre los roles que tuviste en el juego y el rol que desempeñas en tu vida diaria?
- ¿Hay algo que quieras cambiar en tu vida y tu enfoque siendo consciente de estas similitudes / diferencias?
- ¿Cuáles son las habilidades que desarrolló durante este juego (al final de cada juego) / taller (al final de cada taller) / programa (al final de todo el programa)?
- ¿Fuiste líder o seguiste a los demás? ¿Y cómo se refleja este rol en tus decisiones y en tu vida diaria?, ¿cómo fue para ti la interacción con los demás?
- ¿Este tipo de interacción es similar o diferente a la de tus compañeros en un equipo de trabajo?
- ¿Cómo podrías aplicar lo que ha aprendido hoy en su vida diaria? Expón 3 acciones que quieras realizar en la próxima semana o en el próximo taller.



## CONCLUSIONES DE FACILITADORES Y OBSERVADORES

Después de la sesión de cada juego de mesa, se hizo una reflexión entre los participantes y el facilitador. La estructura de las preguntas hechas por el facilitador a los participantes fue la misma dentro de cada juego. Se concluyeron las siguientes observaciones durante los talleres:

### STORY CUBES

En cuanto a las reflexiones más importantes, la mayoría de los participantes estaban **motivados e interesados**, sus actitudes y la participación eran adecuadas. Finalmente, según las principales competencias, la **media es mayor en las habilidades de comunicación e imaginación** donde la puntuación menor se da en el pensamiento divergente. En otros grupos, según las principales competencias, el promedio es mayor en **atención y escucha**.

En relación con la evaluación recogida por los observadores, hay algunos aspectos en común con la mayoría de los participantes. Debido a que en el primer taller y en el primer juego de mesa, todos ellos mostraron un **alto nivel de inmersión** también durante la explicación, el desarrollo del juego y en la reflexión final. En este juego no hay puntuación, por lo que este punto no se evalúa. Sin embargo, la mayoría de los participantes pusieron atención en las historias que sus compañeros crearon y trataron de crear historias comunes cuando fue necesario.

Interesante es el **potencial creativo** que los dados han logrado desencadenar y la ausencia de recibir las puntuaciones de evaluación ha hecho el juego aún más fluido. Los participantes, sin sentir la presión de una posible "victoria" o "pérdida", colaboraron al máximo con los demás y liberaron la imaginación. Tanto en la primera como en la segunda ronda, los observadores registran un **alto grado de entusiasmo, atención y escucha de todos**.

Algunos participantes consideraron que se trataba de un "**juego emocional**", ya que exigía la gestión del estrés y la creatividad. El juego también atrajo la imaginación y la comunicación entre todos, ya que aunque cada uno tiene su papel en la historia, dependía del compañero anterior y condicionaba al siguiente.







## OPINIÓN DE LOS PARTICIPANTES

### CÓMO IBA A JUGAR A ESTE JUEGO...

- *"Recompensa el desarrollo de la creatividad y la capacidad de improvisación en situaciones incontroladas".*
- *"Agradable y divertido debido a la incertidumbre".*
- *"Ha sido una experiencia divertida conocer mejor a mis compañeros".*
- *"Fue muy interesante tener que enmarcar las historias de todos".*
- *"Fue fácil, intuitivo, divertido y muy emocionante".*
- *"Gracias a este juego podría conocer más a mis compañeros".*

### LO QUE APRENDÍ DE MÍ, JUGANDO A ESTE JUEGO...

- *"Comprendí que tengo mucha curiosidad".*
- *"Me dejé llevar por la imaginación".*
- *"Hacer un trabajo en equipo es lo que más me gustaba, hasta hoy no sabía que podía formar un equipo tan bueno".*
- *"La improvisación y la imaginación se pueden utilizar para salvar situaciones incontroladas".*
- *"Puedo ser muy original y creativo cuando es necesario".*

### CÓMO QUIERO USAR ESTAS CONCLUSIONES EN MI VIDA DIARIA...

- *"Diciendo a los demás lo que realmente hago sin tener miedo".*
- *"Ser más rápido cuando tengo que asociar ideas y prestar más atención a lo que otros dicen".*
- *"Me gusta la dinámica generada en este juego para usarlo en mi campo profesional con el fin de desarrollar la improvisación".*
- *"Para usar mis habilidades de comunicación".*
- *"Escuchar a los demás con el objetivo de llegar a conclusiones comunes".*





## PANDEMIC

En cuanto al juego Pandemic, los participantes reconocen que el juego en sí era "un poco confuso, hasta que empezamos a entender el juego". Después de esta fase inicial de comprensión de las reglas, lo más evidente fue el hecho de que es un juego al mismo tiempo "estresante, pero divertido. Estresante cuando pensamos que estaba bajo control, pero luego llegó la epidemia y arruinó todo y siempre tuvimos que encontrar la manera de superar los problemas y ganar el juego". Para otros participantes, que no pudieron ganar el juego, "fue frustrante no ganar, porque siempre queremos ganar", aunque también reconocieron que "trabajamos bien como equipo, a pesar de perder".

En cuanto al nivel de **inmersión y participación** en la primera sesión, la cifra es media, lo que sugiere que el juego ha logrado despertar el interés de los participantes. En realidad, incluso en la segunda sesión, a pesar de un ligero descenso, los participantes se mostraron activos.

La fase intermedia presenta un aumento de la atención prestada por el hecho de que los jóvenes principalmente comenzaron a entrar en el mecanismo. Las puntuaciones más altas están en la **implicación**, ya que después de entender las reglas los jóvenes comienzan a ser apasionados y hacen un **trabajo en equipo** con los demás. El juego no tiene una victoria personal, sino una **victoria de equipo**. Es interesante cómo **este juego estimula el trabajo en equipo y la planificación de estrategias colectivas**. También está claro cómo las características distintivas de los chicos emergen claramente del juego, para algunos jóvenes hay altas puntuaciones en la capacidad de tomar decisiones, liderazgo o cooperación. Lo más importante es que este juego dura varias horas, por lo que durante el juego hay cambios en la atención. Los chicos tienen una manera de enfrentar las diversas dinámicas y cambiar su enfoque.

Las **habilidades** que los participantes sintieron que desarrollaron más con este juego fueron el **trabajo en equipo, habilidades de comunicación** (comunicación persuasiva, atención y escucha), **toma de decisiones y asociación de ideas, gestión del estrés, concentración y liderazgo** (para algunos de los participantes).





## OPINIÓN DE LOS PARTICIPANTES

### LA RESPONSABILIDAD QUE SENTÍ DURANTE EL JUEGO...

- *"Este juego es muy inmersivo. Te das cuenta de que tu vida va en ello".*
- *"Tener que ayudar a los compañeros a lograr un objetivo común".*
- *"No puedes tomar decisiones individuales; tienes que tomarlas como un equipo".*
- *"Me sentí responsable de ser útil para el equipo".*
- *"Mi responsabilidad era cuidar a los demás y es muy importante para lograr un objetivo común".*
- *"Para tomar muchas decisiones".*

### LO QUE APRENDÍ DE MÍ MISMO, JUGANDO A ESTE JUEGO...

- *"He sabido delegar la responsabilidad a mis compañeros".*
- *"Me he dado cuenta de que soy capaz de trabajar en equipo".*
- *"Aprendí que soy muy persistente".*
- *"Me gusta trabajar duro para llegar a los objetivos".*
- *"Hay que tener en cuenta las opciones del otro".*
- *"Para concentrarse y esforzarse".*
- *"Tomar decisiones en común con los demás y crear estrategias".*

### CÓMO QUIERO USAR ESTAS CONCLUSIONES EN MI VIDA DIARIA...

- *"Escuchar más a mis compañeros.*
- *"Soy capaz de escuchar y respetar las opiniones de los demás".*
- *"Escuchar mejor y reflexionar antes de tomar una decisión".*
- *"Tienes que trabajar en equipo; siempre es bueno escuchar la opinión de los demás".*
- *"Me ayuda a planear, a concentrarme y a respetar a los demás".*
- *"Tener el valor de tomar decisiones que puedan influir en el grupo".*
- *"Pensar más antes de tomar una decisión".*
- *"Concentrarse y esforzarse por evitar un obstáculo".*
- *"Luchar por las cosas más difíciles de la vida, como en este juego para derrotar al virus".*





## BOHNANZA

Con respecto a Bohnanza, los participantes lo consideraron un **juego entusiasta**, cuyo principal objetivo era tratar de ganar. Para ello, algunos consideran que haber sido racionales y estrategias les garantizó la victoria ("Siempre vi mis acciones y las de mis compañeros, tratando de anticipar diferentes escenarios"), otros reconocen que utilizaron argumentos emocionales ("Si no me das la tarjeta, ya no seré tu amigo"). La mayoría de los participantes consideraron que lo más complicado era a veces decidir a quién dar las tarjetas. Si algunos confesaron hacerlo racionalmente, para asegurar una ventaja individual en el juego ("Amigos, amigos, negocio aparte"), otros participantes confiesan haber decidido sobre factores más emocionales ("Ella necesitaba las tarjetas más de lo que él hizo, así que lo siento").

Las habilidades que los participantes sintieron que desarrollaron más con este juego fueron la negociación, organización y planificación, **toma de decisiones, comunicación persuasiva, concentración, atención y escucha**.

En cuanto a las actitudes, aunque cada vez intentaban ganar, respetaban las reglas y los únicos casos notables cuando no las respetaban eran porque se olvidaban de alguna regla. Algunos de ellos se mostraron un poco enfadados al final del juego, cuando perdieron, pero en su mayoría tenían buena aceptación por ganar o perder.

Finalmente, la **competencia de negociación** fue muy trabajada durante este juego y fue muy claro cómo aumentó esta habilidad durante el juego como desde la primera ronda hasta la segunda. Aquellas personas que al principio encontraron más dificultades (especialmente las personas con discapacidad), durante el desarrollo del juego, comenzaron a negociar rápidamente y a tratar de crear estrategias personales. Además, la competencia en la **toma de decisiones** se desarrolló de manera significativa, especialmente de la primera ronda a la segunda. Se mostró cuando los participantes comenzaron la segunda ronda sin la necesidad de ayudarles mucho a tomar sus propias decisiones, un aspecto muy importante especialmente para los jóvenes con discapacidad. La **competencia de planificación** no fue muy trabajada, porque algunos de ellos cambiaron sus estrategias debido al momento del juego. Además, las **habilidades interpersonales** se desarrollaron y mejoraron manera que al final del juego y especialmente en la segunda ronda del taller, fueron más activos para hacer intercambios con los demás, con independencia de los sentimientos personales que tenían antes.



## OPINIÓN DE LOS PARTICIPANTES

### LO QUE SEGUÍ/ PROPÓSITO EN ESTE JUEGO...

- "Ha sido más fácil para mí negociar por las cartas de otros que cuando otros negociaron por mis cartas".
- "He decidido a quién operar basado en las monedas que cada jugador había acumulado".
- "Al principio del juego pensé que era divertido, pero después de un tiempo quería ganar".
- "Me gustaba la idea de tener campos, como si fuera un verdadero empresario".
- "En primer lugar, para divertirse. Pero si gano, mejor".

### LO QUE APRENDÍ DE MÍ MISMO, JUGANDO A ESTE JUEGO...

- "Mi habilidad para influenciar a otras personas a través de sus sentimientos".
- "Que no me gusta negociar, pero que hacerlo racionalmente es muy importante".
- "Que lo hago bien bajo presión, siendo capaz de ocultar mis sentimientos para no revelar mis planes".
- "Aprendí lo mucho que puedo utilizar mis habilidades de negociación".
- "Beneficios para uno mismo, cómo manejar los momentos de presión".
- "Cómo tratar con los demás y discutir".

### CÓMO QUIERO USAR ESTAS CONCLUSIONES EN MI VIDA DIARIA...

- "Puedo usar mis habilidades interpersonales, para hablar con los demás y poner atención en la forma de negociar de los demás".
- "Cómo aprovechar mis propias habilidades".
- "Dar valor a sus recursos y gestionarlos".
- "El juego me ayudó a entender cuándo decir que no, o cómo conseguir una mejor posición para ambos. Creo que esto me ayudará en situaciones personales".
- "Para usar argumentos racionales en futuras negociaciones".
- "Negociar cualquier tipo de trabajo, situación, etc., y ser claro sobre lo que puedo exigir en proporción a lo que puedo ofrecer".



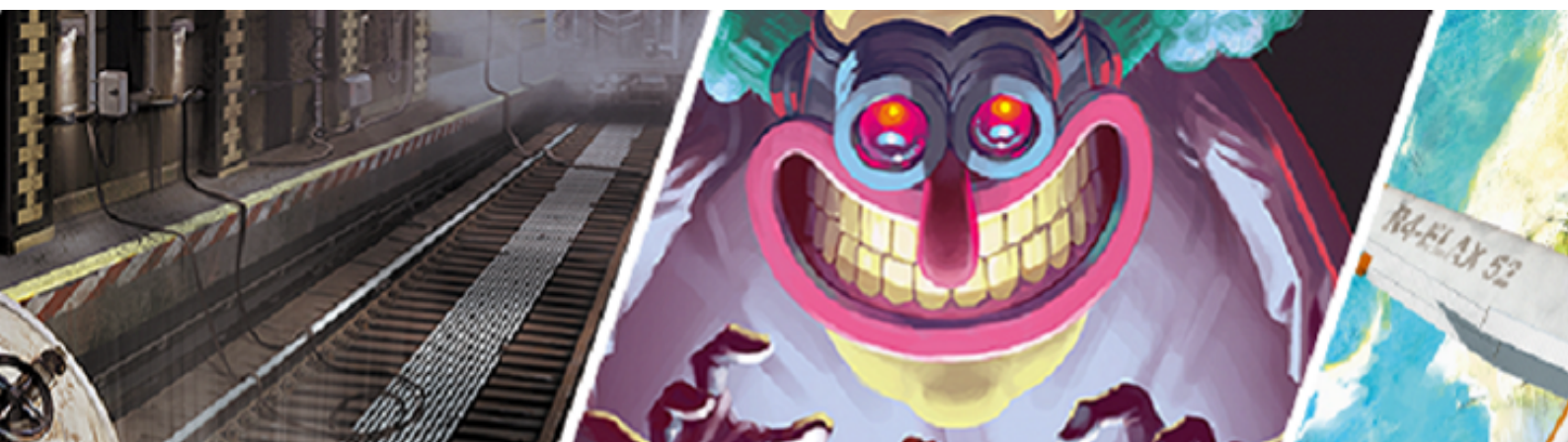
## UNLOCK!

En cuanto al juego Unlock, los participantes confesaron haber sentido mucha presión durante el juego y nerviosismo (debido al tiempo y al hecho de que tienen que tomar decisiones bajo presión), pero también entusiasmo cuando descubrieron las pistas. Todo el mundo consideraba que este era un juego en el que el **"trabajo en equipo"** era fundamental para lograr los objetivos y superar los obstáculos" se hizo evidente.

Este juego, dado su tiempo asociado, llevó a los participantes a sentir, sobre todo, mucha presión, pero también **concentración** para lograr los objetivos. **Escuchar las ideas** de los demás y también saber cómo expresar sus propias ideas era fundamental. En cuanto a los aprendizajes que los participantes sintieron que hicieron mientras jugaban a este juego, pero también cómo llevarlos a sus vidas diarias y las conclusiones a las que llegaron fueron que "sé cómo trabajar bajo presión" y "el trabajo en equipo realmente funciona cuando tenemos horarios que cumplir".

Hubo un alto nivel de inmersión tanto en la primera como en la segunda ronda, el promedio es de cinco. Esto muestra un claro interés en este tipo de juego. A pesar de estos hay datos negativos con respecto al entusiasmo, porque probablemente algunos de ellos han sentido la frustración dada por no adivinar las soluciones del juego. Las principales habilidades trabajadas son la **"resolución de problemas"**, que está estrechamente relacionada con la **creatividad**. Los que mostraron una alta puntuación en la creatividad generalmente presentaron una alta puntuación en la capacidad de resolver un problema y encontrar soluciones. La capacidad de **trabajo en equipo** también ha mejorado, porque especialmente en la segunda sesión los datos muestran una mayor cooperación.

Las habilidades que los participantes sintieron que se desarrollaron más con este juego fueron **trabajo en equipo, gestión del estrés, creatividad, organización y planificación, toma de decisiones, concentración, asociación de ideas, atención y escucha.**





## OPINIÓN DE LOS PARTICIPANTES

### LA EMOCIÓN PRINCIPAL DURANTE ESTE JUEGO...

- *"Ha sido muy emocionante cada vez que resolvíamos un rompecabezas".*
- *"En muchos momentos, frustración e impotencia por no saber cómo resolver los acertijos".*
- *"Ha habido una tensión continua durante todo el juego".*
- *"Al principio estaba ansioso porque no estaba seguro de qué hacer".*
- *"Menos vergüenza. Estrés, nerviosismo y carga. Un poco decepcionado".*
- *"Frustración, así que era importante trabajar en equipo, para no desanimarse".*

### LO QUE APRENDÍ DE MÍ MISMO, JUGANDO A ESTE JUEGO...

- *"Trabajo bien y no tengo un bloqueo mental bajo presión".*
- *"Soy mejor asociando ideas de lo que esperaba".*
- *"Tengo que controlar los nervios y mantener una mente fría. ¡Yipee!".*
- *"Aprendí a tener una buena intuición y a saber trabajar bajo presión sin perder los estribos".*
- *"Aprendí que no trabajo bien en grupo".*
- *"Me di cuenta de que estaba un poco ansioso, así que a veces no escuchaba a mis colegas. Tengo que mejorar esta característica de mí".*
- *"Que tengo muchas buenas ideas".*

### CÓMO QUIERO USAR ESTAS CONCLUSIONES EN MI VIDA DIARIA...

- *"Tengo que escuchar a los demás cuando estamos tratando de resolver algo en común. Pensar antes de actuar".*
- *"Ciertamente pensaré más en mis acciones sin asumir que tengo razón".*
- *"Pensar mejor en mis acciones antes de actuar y escuchar los argumentos de los demás".*
- *"Trabajando en equipo se logran más cosas que individualmente".*
- *"Buscando soluciones en todo momento a mis problemas, sin rendirme".*
- *"Saber escuchar las ideas de los demás y trabajar en equipo".*
- *"Voy a tratar de ver las cosas desde otra perspectiva".*
- *"Presta atención a cualquier detalle, ya que puede ser la clave".*

## MYSTERIUM

En *Mysterium* los participantes sintieron una mezcla de emociones, dadas las características del juego. Mientras algunos sentían **entusiasmo, creatividad y muchas ganas de participar**, otros confesaron que se sentían un poco aburridos ("A veces les llevaba mucho tiempo ser capaces de jugar"). En cuanto al nivel de inmersión, si en la primera ronda estuvieron muy inmersos durante la explicación y el desarrollo del juego (puntuación 6), en la segunda ronda disminuyeron claramente este nivel de inmersión, especialmente durante la explicación (tal vez porque recuerdan las reglas), pero también durante el juego.

En cuanto a las principales competencias desarrolladas en/con este juego, la **"toma de decisiones"** fue la que los participantes mostraron más en la primera ronda (puntuación 6), tal vez porque, de hecho, este es un juego donde todos los participantes tienen que tomar decisiones, aunque más o menos influenciados por otros. Todas las otras competencias - **"pensamiento inferencial", "creatividad", "trabajo en equipo" y "habilidades interpersonales"** se mantienen consistentes entre las rondas, con una puntuación de 5 niveles, lo que demuestra que en este juego estas competencias son, de hecho, importantes para tener éxito.

Según las actitudes, la mayoría de los participantes tienen un **alto nivel de implicación, nivel de trabajo en equipo y respeto de las reglas** (con una puntuación media de 5) en ambas rondas. El entusiasmo durante el juego depende del nivel de comprensión de la misma. Debido a que algunos participantes necesitaban demasiadas ayudas durante el juego para entender qué hacer y algunos de ellos, perdieron su motivación y entusiasmo por el juego. Pero esta puntuación aumentó en algunos casos en la segunda ronda, debido a que ya sabían cómo jugar, a pesar de que seguían necesitando ayuda.







## OPINIÓN DE LOS PARTICIPANTES

### EL MOMENTO MÁS DIFÍCIL PARA MÍ DURANTE ESTE JUEGO...

- *"La votación final, ya que fue tomada individualmente. Hasta entonces habíamos compartido nuestras opiniones como un equipo".*
- *"Estar atento a los detalles".*
- *"Al final del juego cuando todos tratamos de averiguar quién era el asesino".*
- *"Me gustó mucho ser capaz de mantener a los jugadores en el borde".*
- *"Para imaginar las descripciones".*
- *"La parte final, decidir sólo un personaje".*
- *"Cuando los otros avanzaron, pero yo no".*

### LO QUE APRENDÍ DE MÍ MISMO, JUGANDO A ESTE JUEGO...

- *"El poder de mi imaginación".*
- *"Que tengo que poner atención a los pequeños detalles. Escuchar a los demás".*
- *"Aprendí que sé cómo prestar mucha atención a los detalles".*
- *"Sé cómo escuchar a mis compañeros y trabajar en equipo".*
- *"Soy más intuitivo de lo que pensaba".*
- *"Que puedo ayudar a otros, porque me he sentido útil haciéndolo".*

### CÓMO QUIERO USAR ESTAS CONCLUSIONES EN MI VIDA DIARIA...

- *"Relacionar ideas de forma abstracta".*
- *"Mira más allá de lo que hay en la superficie".*
- *"Saber relacionar conceptos estableciendo relaciones causales entre ellos".*
- *"Ser más reflexivo día a día".*
- *"Tomar más tiempo para tomar decisiones realmente importantes".*
- *"Creo que el juego me hizo entender que en la vida siempre es necesario tener otra perspectiva para descubrir cosas nuevas".*
- *"Mirar todo antes de tomar una decisión".*
- *"Para colaborar con mis amigos".*
- *"Para explicar todo mejor".*



# BIBLIOGRAFÍA

Aguiar, A. & Marqués, A. (2014). *Preparados para trabalhar?* [PDF file]. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/49890/1/%282014%29Preparados%20para%20Trabalhar.pdf>

Behrooz, Morteza, (2014). *On the Sociability of a Game-Playing Agent: A Software Framework and Empirical Study*. [PDF File]. <https://digitalcommons.wpi.edu/etd-theses/200>

F-E. *II Ranking Universidad-Empresa fundación everis. Encuesta a las empresas españolas sobre la empleabilidad de los recién titulados*. Fundación Everis. 2016

Grammenos, D., Savidis, A., Stephanidis, C. (2014). *UA-Chess: A Universally Accessible Board Game* [PDF File]. [https://www.researchgate.net/profile/Anthony\\_Savidis/publication/241660921-UA-Chess\\_A\\_Universally\\_Accessible\\_Board\\_Game/links/53e4bdf30cf25d674e94e4ce/UA-Chess-A-Universally-Accessible-Board-Game.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Anthony_Savidis/publication/241660921-UA-Chess_A_Universally_Accessible_Board_Game/links/53e4bdf30cf25d674e94e4ce/UA-Chess-A-Universally-Accessible-Board-Game.pdf)



*Games Descriptions* - <https://boardgamegeek.com/>

Forbes. *Expert Panel, Forbes Coaches Council*. 15 Soft Skills You Need To Succeed When Entering The Workforce. Forbes [22/01/19]

Freire-Seoane MF, Teijeiro-Álvarez M, Pais-Montes C. *La adecuación entre las competencias adquiridas por los graduados y las requeridas por los empresarios*. Revista de Educación, 362. Septiembre-Diciembre: 13-41, 2013.

Gutiérrez M. *Las 7 competencias más buscadas por las empresas. Entrepreneur.* En <https://www.entrepreneur.com/article/277795> [20/06/16]

Landucci A, Razeto MG, Altgelt ME, Amarillo M, Flores C, Salinas N. *Competencias y valores que requieren las empresas de los jóvenes que ingresan al mercado laboral.* Universidad de Salamanca: Anuario de Investigación. 2016

Michavila F, Martínez JM, Martín-González M, García-Peñalvo FJ, Cruz-Benito J, Vázquez-Ingelmo A. *Barómetro de Empleabilidad y Empleo Universitarios.* Edición Máster 2017. Madrid: Observatorio de Empleabilidad y Empleo Universitarios. 2018

Moriano JA et al. *Estudio sobre la empleabilidad de los estudiantes y titulados universitarios con discapacidad y sus necesidades formativas y de aprendizaje para una inclusión en empleos de calidad.* UNED. 2015



# ANEXO 1. STORY CUBES



## Ficha Técnica



**Número de jugadores:**  
1 to 7. Recomendado: 2-4



**Duración:**  
20 min.



**Edad:**  
4+.

## Competencias

- Habilidades Comunicativas
- Imaginación / Creatividad
- Atención y escucha
- Asociación de ideas
- Pensamiento divergente

## Preparación

1. Selección el número de dados a tirar.
2. Establecer la creación de las líneas de la historia.

## Recuerda

- No hay historias incorrectas.
- Ofrece algunas ideas para promover la creatividad.
- Haz que los jugadores creen historias conjuntas..

## Desarrollo del juego



Se puede jugar tantas veces como el facilitador pueda imaginar.

**Nivel básico:** Tira de 3 a 5 dados y crea historias relacionadas con las imágenes.

**Nivel avanzado.** Tira de 6 a 9 dados y crea una historia relacionada con las imágenes.

**Nivel cooperativo:** Tira un número de dados equivalente al doble de jugadores. Un jugador empieza la historia con las imágenes de dos dados. Otro continúa con otros dos y así hasta el final.

**Nivel competitivo.** Dos jugadores crean una historia con el mismo dado tirado. Los demás valoran cuál les gusta más.

**Palabra prohibida.** Los jugadores crean una historia sin usar la palabra concreta del objeto que aparece en el dibujo del dado, pero diciendo algo que lo evoque o se relacione con ello.

**Nivel de role-playing.** El facilitador indicará al jugador la situación simulada en la que están (por ejemplo, una entrevista de trabajo, una conversación con un consumidor, etc.). El facilitador comenzará la conversación en esa situación y tirará de 1 a 3 dados. el jugador deberá continuar la conversación incluyendo de manera creativa los elementos del dado.

**Nivel de enigma.** El jugador tirará el dado siendo él/ella el único que vea lo que aparece. Deberá describir la imagen y los demás deberán descubrirlo.

Mezcla las diferentes ediciones para enriquecer el juego.

# ANEXO 2. PANDEMIC



## Ficha Técnica



**Número de jugadores**  
2 to 4. Recommended: 4



**Duración:**  
45 min.



**Age:**  
8+.

## Competencias

- Trabajo en equipo
- Liderazgo
- Toma de decisiones
- Organización y planificación
- Hab. Interpersonales

## Preparación

1. Seleccione el número de dados a tirar.
2. Establecer las pautas de creación de la historia.

## Recuerda:

Cada personaje tiene un límite de mano de 7.

Puedes recibir una carta de ciudad de otro personaje si estáis en la misma.

La carta de evento se puede usar en cualquier momento y no cuenta como acción.

## Desarrollo del juego

Cada turno tiene 3 fases:

1. Realiza 4 acciones (hay 8 posibilidades y la misma acción puede hacerse varias veces).

Viajar por tierra o mar. Mueve tu peón a otra ciudad que esté conectada por una línea contigo.

Vuelo directo. Descarta una ciudad y vuela a ella.

Vuelo charter . Descarta la carta de ciudad en la que estás y vuelva a otra.

Puente aéreo. Vuela entre dos centros de investigación.

Construir un centro de investigación. Descarta la carta de ciudad en la que estás y construye en ella un centro.

Tratar una enfermedad. Quita un cubo de enfermedad de la ciudad en la que estás.

Compartir información. Dale a otro jugador o recibe de él/ella la carta de la ciudad en la que ambos estáis.

Descubrir una cura. Si estás en un centro de investigación, descarta 5 cartas de un mismo color para encontrar la cura de la enfermedad de ese color. Si una vez descubierta una cura, se eliminarán todos los cubos de ese color del tablero, la enfermedad queda erradicada y no se añadirán cubos de ese color cuando salgan cartas de infección.

2. Roba 2 cartas de juego Si se roba una carta de epidemia, resuélvela siguiendo los 3 pasos que indica: propagar, infectar e intensificar.

3. Infecta ciudades: Roba tantas cartas de infección como indique el marcador de propagación. Añade un cubo del color indicado en la ciudad, salvo que: (1) la enfermedad se haya erradicado o (2) ya haya 3 cubos de ese color, en cuyo caso se produce un brote.

Brote: Avanza el marcador de brote 1

casilla. Coloca un cubo en cada ciudad conectada con aquella en la que se ha producido el brote.

## Fin del juego:

Los jugadores ganan la partida si descubren las 4 curas.

Los jugadores pierden la partida si se da una de las siguientes circunstancias::

- El marcador de brotes llega a la última casilla.
- Hay que colocar cubos de enfermedad en el tablero, pero se han agotado.
- Hay que robar cartas de juego, pero se han agotado.

# ANEXO 3. BOHNANZA



## Ficha técnica



**Número de jugadores:**  
3 to 7. Recomendado: 5



**Duración:**  
45 min.



**Edad:**  
8+.

## Competencias

- Negociación
- Toma de decisiones
- Visión estratégica
- Planificación
- Habilidades interpersonales

## Preparación

1. Cada jugador comienza con 5 cartas, cuyo orden no puede modificar.
2. Frente a cada jugador habrá dos cartas que indican los dos campos de judías iniciales.



## Recuerda

- Las cartas se juegan en el orden en que fueron recibidas. Los jugadores NUNCA pueden cambiar el orden de sus cartas. Cuando un jugador robe cartas, lo hará de una en una y la ubicará tras la última carta de su mano.
- En cada campo, sólo puede haber un único tipo de judía.

## Desarrollo del juego

Objetivo: Conseguir el mayor oro posible plantando y vendiendo judías.

En la parte inferior de cada carta aparece cuántas monedas de oro se obtienen por vender el número de cartas iguales de esa variedad de judías.

Ejemplo:



Se obtienen 3 monedas por vender 7 cartas.

Las monedas se obtienen girando el número de

En un turno se hace lo siguiente:

1. Plantar cartas de judía. Se debe plantar la primera carta en uno de los campos. Se puede plantar la segunda carta, en el mismo u otro campo.
2. Robar, negociar y dar judías. Se roban 2 cartas y se colocan boca arriba. Se pueden plantar o negociar con ellas y con otras de la mano con el resto de jugadores. Solo puede negociar el jugador activo con el resto, no el resto entre sí. Las cartas robadas también pueden ser donadas.

3. Plantar judías conseguidas. Las plantas que se obtienen tras una negociación deben ser plantadas; NUNCA se devuelven a la mano.

Para plantar, se podrá recolectar los campos. Si el número de cartas en ambos campos no alcanza el mínimo para canjear por oro, el jugador decidirá cuál de los campos deshecha para plantar las judías obtenidas.

4. Robar nuevas cartas de judía. El jugador activo roba tres cartas de una en una y las coloca al final de las cartas de su mano.

El turno pasa al jugador de la izquierda, en sentido de las agujas del reloj.

Cuando el mazo de robo se agote, se baraja y se vuelve da la vuelta para formar un nuevo mazo de robo.

Un jugador puede cosechar judías o comprar un nuevo campo de judías (3 monedas de oro) en cualquier momento.

## Fin del juego

El juego finaliza cuando el mazo de cartas se acaba por tercera vez.

En ese momento, se dejan a un lado las cartas de la mano y los







jugadores cosechan y venden sus campos de judías. El jugador con

más monedas es el vencedor. En caso de empate, el jugador con un

mayor número de cartas en la mano, es el ganador.

# ANEXO 4. UNLOCK!



<p><b>Ficha técnica</b></p> <p> <b>Número de jugadores:</b> 2 to 6. Recomendado: 2-4</p> <p> <b>Duración:</b> 45-75 min.</p> <p> <b>Age:</b> 12+.</p>	<p><b>Desarrollo del juego</b></p> <p>Tienes una hora para adentrarte en una aventura y completar la misión con el resto de jugadores. Recuerda las siguientes reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cada vez que veas un número o una letra en cualquier carta, roba esa carta y revélala a la vista de todos. Presta atención a cada carta, pues esta información puede estar oculta.</li><li>- Los tipos de cartas son:</li></ul>
<p><b>Competencias</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Resolución de problemas</li><li>• Trabajo en equipo</li><li>• Creatividad</li><li>• Capacidad de inferencia</li></ul>	<p>Objetos (franja superior roja o azul). Los objetos pueden interactuar con otros objetos, combinándose siempre uno rojo con uno azul. En caso de combinar estos objetos, desvela la carta cuyo número resulte de la suma de los números de los dos objetos combinados.</p> 
<p><b>Preparación</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Descarga la App en el móvil o Tablet y selecciona la aventura a jugar.</li><li>2. Saca la carta inicial con el título de la aventura y coloca el resto de cartas a un lado.</li><li>3. Lee en voz alta el contenido de la carta inicial.</li><li>4. Inicia la cuenta atrás en la App</li></ol> 	<p>Máquinas (franja superior verde). Los números que aparezcan en ella no se corresponden con otras cartas. Según avance la partida sabrás cómo funcionan y cómo deducir los números correspondientes.</p> <p>Códigos (franja superior amarilla). Requieren introducir un código de 4 dígitos en la app. Si el código es correcto, la app te dirá cómo proceder; de lo contrario se aplicará una penalización.</p> <p>Otras cartas (franja superior gris). Pueden ser un lugar, una penalización, un modificador o el resultado de la interacción con un</p>  <ul style="list-style-type: none"><li>- Según aparezcan cartas nuevas, en la parte superior de éstas te indicarán qué cartas anteriores puedes ir eliminando del juego.</li><li>- Cuando reveles una carta de penalización sigue sus instrucciones.</li></ul>
<p><b>Recuerda</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Es necesario jugar el tutorial antes de comenzar una aventura para entender las reglas.</li><li>• Lee en alto el texto de las cartas para que todos los jugadores se enteren.</li><li>• Puedes pedir pistas sobre cartas en la aplicación.</li></ul>	<p><b>Fin del juego</b></p> <p>La partida termina cuando completas la aventura y paras el temporizador. La app indicará tu puntuación. Si el tiempo termina, NO acaba la partida. Aun puedes completar la misión, aunque tu puntuación será menor.</p>

# ANEXO 5. MYSTERIUM



## Ficha técnica



**Numero de jugadores:**

3 to 7. Recomendado: 5-6



**Duración:**

45 min.



**Age:**

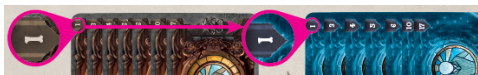
8+.

## Competencias

- Toma de decisiones
- Pensamiento inferencial
- Creatividad
- Trabajo en equipo
- Habilidades interpersonales

## Preparación

1. Uno de los jugadores será el espíritu, el resto serán videntes.
2. Selecciona el número de cartas de cada tipo según el nivel de dificultad elegido y del número de jugadores (pág. 8).
3. Fíjate en coger cartas de vidente y de espíritu con el mismo número.



4. El espíritu toma tantas cartas como videntes y las coloca en la parte interior de la pantalla de juego, en las columnas que representan a cada uno de los videntes. Así, cada jugador vidente tendrá una combinación de personaje, lugar y objeto.

## Recuerda

- Utiliza la narrativa del juego para conseguir una mayor inmersión de los jugadores.
- El espíritu no debe hablar comunicarse de forma verbal con los videntes. Puede señalarles y golpear la mesa 1 o 2 veces para decir sí o no.

## Desarrollo del juego

La partida se divide en 2 fases:

Fase 1. Reconstrucción de los hechos. Esta fase dura un máximo de 7 turnos, que se representan por las horas del reloj. Durante esta fase los videntes intentan identificar su combinación de personaje, lugar y objeto, para lo cual se suceden 2 pasos en cada turno:

- Paso 1. Interpretación de la visión. El espíritu debe entregar, al menos, una carta de visión a cada vidente. La carta entregada tendrá cierta similitud con la respectiva carta de personaje, de visión o de objeto del vidente que la reciba. Tras entregar cada carta el espíritu robará una nueva carta del mazo hasta tener siempre 7 cartas en la mano. Cada vidente deberá colocar su ficha de intuición sobre la carta de vidente hacia la que cree que el espíritu le está orientando.

NOTA1: Es posible que dos o más videntes pongan su ficha en la misma carta.

NOTA2: Aunque el espíritu escuche las deliberaciones de los videntes, nunca debe hacer comentarios o gestos que puedan dar pistas a los jugadores.

NOTA3: En cualquier momento el espíritu puede descartar cartas de visión y robar otras tantas. Para ello utilizará un cuervo. El número de cuervos y su utilidad se dependen del nivel de dificultad elegido (consultar pág.8)

Fichas de adivinación. Los videntes pueden añadir fichas de adivinación a las fichas de intuición colocadas por los otros videntes, en función de si creen que han acertado o fallado en su elección. Una vez utilizadas estas fichas, se retiran del juego y se recuperan al comienzo del turno 4º.

- Paso 2. Manifestación espectral. El espíritu se manifiesta y hace saber a los videntes si han interpretado correctamente sus visiones. Si el vidente ha acertado, coge la carta de vidente correcta y la mete en su sobre. Colocará su ficha de intuición en el siguiente tablero de progreso y descartará las cartas de visión. Si el vidente ha fallado, colocará su ficha de intuición en el mismo tablero de progreso.

Tablero de progreso. Cada vez que un vidente acierte en su visión, o acierte con las fichas de adivinación, avanzará su ficha una casilla por acierto en el tablero de progreso.

Fase 2. Descubrir al culpable. Si todos los videntes han completado con éxito la fase 1, se llevan a cabo los siguientes pasos:

Paso 1. Rueda de reconocimiento. Cada vidente saca su combinación de 3 cartas (personaje, lugar, objeto) y la coloca sobre la mesa con una ficha de número.

Paso 2. Visión compartida. El espíritu selecciona en secreto una de las combinaciones y selecciona 3 cartas de visión relativas a esa combinación.

Paso 3. Votación. Los videntes ven las cartas de visión y votan qué combinación creen que ha elegido el espíritu. El número de cartas de visión que verá cada vidente antes de votar, dependerá de su avance.

## Fin del juego

Si el grupo completo elegido por los videntes contiene a los verdaderos culpables, cada jugador gana y el alma del espíritu será capaz de descansar en paz! De lo contrario, los jugadores pierden el juego.



T H E  
E N D



# THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT: Manual para educadores

El uso de los juegos de mesa para mejorar  
las competencias clave

Puedes descargar el manual y ver los videos en la  
página web del proyecto:

[www.gamificationofemployment.eu](http://www.gamificationofemployment.eu)



With the support of the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

 fundación  
**aspaym**  
castilla y león

**CEIPES** : CENTRO INTERNAZIONALE  
PER LA PROMOZIONE  
DELL'EDUCAZIONE  
E LO SVILUPPO

**UEMC**

Universidad Europea  
Miguel de Cervantes



ROSTO  
SOLIDÁRIO

Organização Não Governamental para o Desenvolvimento



GAMA INSTITUTE  
Sănătate, Educație, Cercetare