



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
aspaysm
castilla y león

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



Universidad Europea
Miguel de Cervantes



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 Solidario- Portugal

CEIPES - Centro Internazionale per la Promozione - Italia

UEMC- España

AICSCC - Gamma Institute, Rumanía



ÍNDICE



CAPÍTULO 1. THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT

- 1.1. Descripción del proyecto
- 1.2. Socios

CAPÍTULO 2. EL USO DE LOS JUEGOS DE MESA PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BLANDAS

- 2.1. ¿Cómo usar los juegos de mesa para competencias clave?
- 2.2. Efectos positivos de los juegos de mesa
- 2.3. Efectos de los juegos de mesa en salud mental
- 2.4. Competencias adquiridas a través de los juegos de mesa

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA PARA USAR LOS JUEGOS DE MESA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BLANDAS

- 3.1. Grupo objetivo
- 3.2. Proceso de aplicación

CAPÍTULO 4. TALLERES DE JUEGOS DE MESA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BLANDAS

- Taller 1. Story Cubes - Conocimiento de los demás y creatividad
- Taller 2. Pandemic - Pensamiento estratégico
- Taller 3. Bohnanza - El poder de la negociación
- Taller 4. Unlock - Resolución de problemas y aventuras de escape
- Taller 5. Mysterium - Saber tomar decisiones
- Taller 6. Bohnanza - Volver a negociar y crear el plan
- Taller 7. Story Cubes - Desarrollo personal: la historia de nunca acabar

ANEXOS

- Bibliografía
- Hojas de los juegos de mesa

GAMIFICATION OF EMPLOYMENT

START
NOW



CAPÍTULO 1

THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Cómo usar os juegos de mesa como herramienta para desarrollar competencias blandas

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

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





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 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 los juegos de mesa.

Objective 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.



ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

Valladolid, España

Esta entidad, nacida en 1992, trabaja con el objetivo de mejorar las condiciones de vida de las personas con discapacidad en general y con lesiones de la médula espinal en particular. Algunos objetivos de esta fundación son: promover el desarrollo de actividades y programas para promover la inclusión y la participación en la sociedad de personas con discapacidad o investigación e innovación adicionales para mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad, entre otros. Y para lograr 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 una sección cuya misión es el desarrollo asociativo y que es responsable de la organización de seminarios y capacitaciones sobre diferentes temas relacionados con la recreación, discapacidad, lenguaje corporal, emociones, entre otros.

 fundación
aspaym
castilla y león



CONTACTO

Email: **proyectos@aspaymcyl.org**

Página web: **www.aspaymcyl.org**

Nº de 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 y técnicas. La enseñanza que reciben los estudiantes genera las aptitudes y valores esenciales para ingresar 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, tutoriales que ayudan a reforzar las habilidades y aumentar los resultados, la educación a través de las modernas tecnologías de la información y la comunicación, así como la oferta de clases de idiomas para avanzar en los estudios de los estudiantes.



Universidad Europea
Miguel de Cervantes



CONTACT

Email:

Página web: **www.uemc.es**

Nº de teléfono:

ROSTO SOLIDARIO

Santa Maria da Feira, Portugal

Rosto Solidário (RS) es una ONGD (organización no gubernamental para el desarrollo) portuguesa, establecida en 2007. El trabajo de RS tiene como objetivo fomentar la ciudadanía global y la solidaridad mejorando el desarrollo humano y social de las comunidades locales.

Los principios básicos de RS son la participación cívica, la integración social, la solidaridad, la creación 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 transversales.

Además, la organización considera la Educación No Formal como un vehículo para oportunidades de aprendizaje a lo largo de toda la vida dentro del Marco de Ciudadanía Global.

RS es una organización de acogida y envío acreditada para proyectos del Servicio Voluntario Europeo desde 2011.

Actualmente trabaja en el Cuerpo Europeo de Solidaridad.



CONTACTO

Email: geral@rostosolidario.pt

Página web www.rostosolidario.pt

Nº de teléfono: +351 256 336 001



ROSTO
SOLIDÁRIO

Organização Não Governamental para o Desenvolvimento



CENTRE FOR THE PROMOTION OF EDUCATION AND DEVELOPMENT (CEIPES)

Palermo, Italia

CEIPES - El 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 a través de 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 y como complemento de la educación formal.
- Promover el desarrollo personal y comunitario a través de la movilidad del 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 mutuos entre personas de diferentes culturas.



CONTACTO

Email: **info@ceipes.org**

Página web: **www.ceipes.org**

Nº de teléfono: **+39 0917848236**



AICSCC – GAMMA INSTITUTE

Iași, Rumanía

El objetivo del Institute for Research and Study of Cuantic Consciousness - Gamma Institutees la promoción, el desarrollo, la investigación y la iniciativa para actividades en el campo de la psicología, la psicoterapia y la salud mental, en particular a través de programas de capacitación, talleres, servicios psicológicos y asistencia psicológica, asesoramiento, psicoterapia y formación de especialistas; Además, otro objetivo es facilitar la cooperación entre 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 Rumana de Psicólogos.
- Gamma Clinic Psychology - Departamento de salud e intervención. En este departamento hay disponibles servicios psicológicos, en sesiones individuales, parejas, familia o sesiones de grupo y talleres de temas de interés.
- Gamma Projects & Research es el departamento que desarrolla proyectos europeos e investigaciones en el campo de la psicología, con el objetivo de promover el bienestar personal y los beneficios de la salud mental para la calidad de vida individual y familiar individual y de la calidad de vida familiar. También, con este departamento, se hacen movilidades e intercambios de buenas prácticas para psicoterapeutas y estudiantes.



CONTACTO

Email: **contact"gamma**institute.ro

Página web: **www.gamma**institute.ro

Nº de teléfono: **+40 741 093 131**

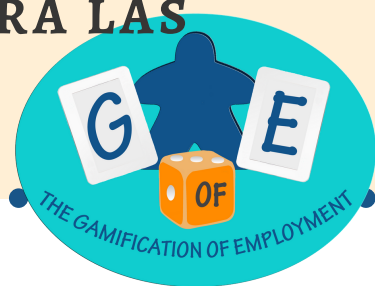


GAMA INSTITUTE

Sănătate, Educație, Cercetare

CAPÍTULO 2

EL USO DE LOS JUEGOS DE MESA PARA LAS COMPETENCIAS LABORALES



"**Gamification of Employment**" es un proyecto centrado en el uso de los juegos de mesa como una herramienta para adquirir algunas competencias que pueden utilizarse para aumentar las oportunidades de conseguir un nuevo trabajo. Antes de analizar las competencias blandas que se desarrollan a través de los juegos de mesa, comenzamos con las principales competencias del mercado laboral.

The Top 10 Soft Skills



Communication



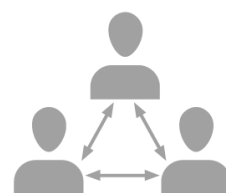
Self-motivation



Leadership



Responsibility



Teamwork



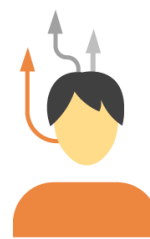
Problem solving



Decisiveness



Ability to Work Under Pressure and Time Management



Flexibility



Negotiation and Conflict Resolution

2.1.¿POR QUÉ USAR JUEGOS DE MESA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS?



No es ningún secreto: a los humanos les encantan los juegos. Los humanos han descubierto una forma de crear juegos con todas las tecnologías emergentes de la historia. De hecho, los juegos a menudo han contribuido a la expansión e implementación de muchas de esas tecnologías. Hoy en día, hay millones de juegos con diferentes reglas y objetivos; son tocados en diferentes circunstancias por personas de diferentes culturas y 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 las personas mientras juegan y las hace jugar juntas para disfrutar más de lo que el juego tiene para ofrecer: esto es lo social elemento de jugar juegos.

Hoy en día, el papel de los robots sociales y los agentes virtuales se está expandiendo rápidamente en las actividades diarias y el entretenimiento. Una de estas áreas son los juegos, donde las personas tradicionalmente juegan incluso juegos de cartas y de mesa simples como un medio de socialización, especialmente si no son juegos de azar.



Los juegos de mesa artesanales constituyen una excelente ruta recreativa que, con el paso del tiempo, se han convertido en una tradición de las personas, 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 primeras edades de la vida, por lo que pueden considerarse como un entorno natural y espontáneo que se puede utilizar a favor del proceso educativo, se analiza como la actividad recreativa, influye en la formación integral de los niños, ya que no solo puede modificar lo físico y aspectos motores, pero también aspectos psicosociales y morales.

2.2. EFECTOS POSITIVOS DE LOS JUEGOS DE MESA



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

Aumenta la motivación - porque al jugar, se motiva más para aprender, prestar atención y participar en tareas establecidas. Los juegos ayudan a formar parte de un equipo y a asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje. También pueden ser una gran herramienta de gestión del aula, ya que ayudan a motivar a una clase.



Competitividad controlada - los estudiantes pueden ser muy competitivos en el aula, especialmente los niños. Los juegos son una excelente manera de controlar la competitividad entre iguales.

Simulador de estrategia - la mayoría de los juegos requieren estrategias y planificación de resolución de problemas. Al aplicar una variedad de estrategias en un juego, los estudiantes pueden usar 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 en torno a la lección, motivando a los estudiantes con su participación y creando una actitud positiva hacia el aprendizaje.



Aminora el estrés - tener que responder preguntas en una hoja de trabajo o producir una página de texto puede ser bastante desalentador y estresante para algunos estudiantes. También puede crear una percepción negativa del ambiente de aprendizaje de los estudiantes.

Como alternativa a las hojas de trabajo, los juegos se pueden usar 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 dar una verdadera indicación de su propio aprendizaje.

Cooperación de clase - jugar a juegos en el aula aumenta la cooperación. Los estudiantes deben trabajar juntos como un equipo cuando juegan en una clase completa contra el maestro, o en pequeños grupos cuando juegan entre ellos.

Atención de alerta - los juegos requieren que los estudiantes presten mucha atención a los detalles. Como en los juegos pueden moverse rápidamente, mientras juegan, un estudiante debe estar alerta y atento. Prestar atención a la partida puede ayudar a los estudiantes a mantenerse enfocados en otras tareas en el aula durante todo el día.



Diversión amigable - ¡Jugar a juegos en el aula siempre es muy divertido! Al jugar un juego, se producen endorfinas que estimulan el cerebro y dan 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, desarrollando 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 del juego de formas particulares en tableros especiales marcados con patrones. Para aclarar las posibles funciones del uso de juegos 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 búsqueda bibliográfica realizada entre enero de 2012 y agosto de 2018 identificó 83 artículos relevantes; 56 (67%) dirigieron la educación o capacitación para problemas relacionados con la salud, seis (7%) examinaron los mecanismos básicos del cerebro, cinco (6%) evaluaron medidas preventivas para la demencia o las contribuciones al envejecimiento saludable, y tres (4%) evaluaron la comunicación social o políticas de salud pública.

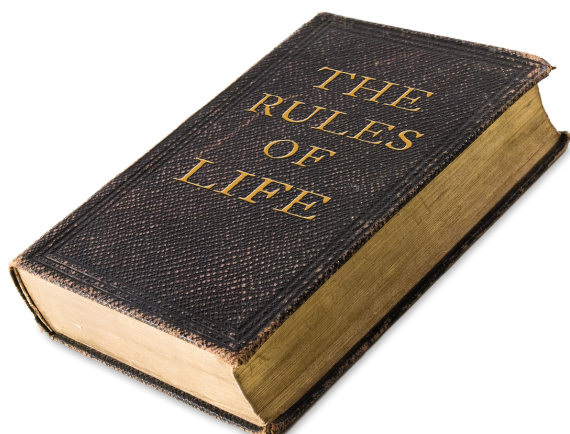
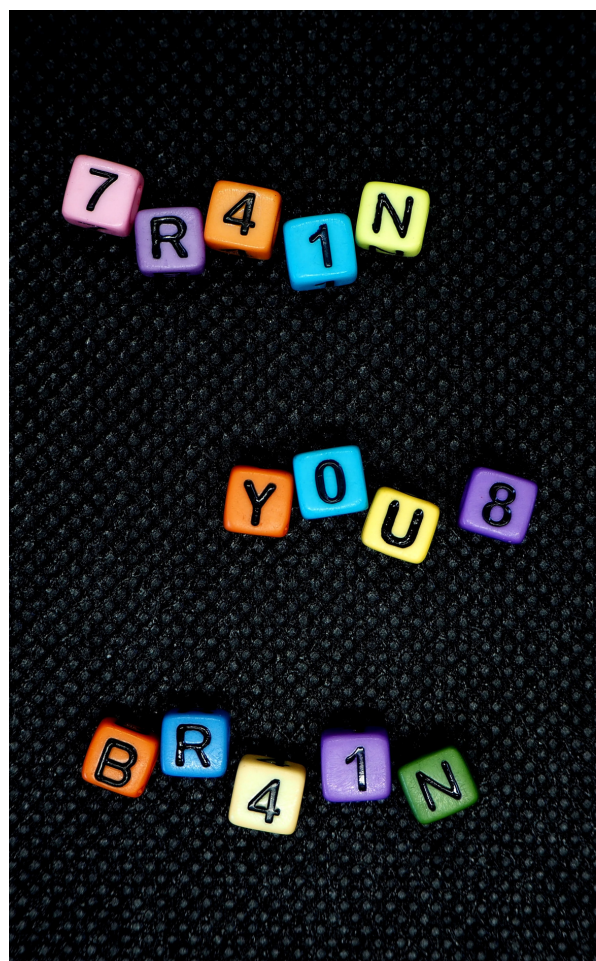
Los resultados de varios ensayos controlados aleatorios indicaron que **jugar juegos de mesa tradicionales** (por ejemplo, ajedrez, Go y Shogi) **ayuda a mejorar el deterioro cognitivo y la depresión**, y que **jugar juegos de mesa recientemente desarrollados es beneficioso para modificaciones de comportamiento, como la promoción de una alimentación saludable, dejar de fumar y tener relaciones sexuales seguras**. Aunque el número de estudios que han evaluado el uso del juego 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



En el campo de la medicina psicosomática, el juego de mesa a veces se considera una actividad de ocio, y se ha demostrado que la participación en este tipo de actividad protege contra la demencia y el deterioro cognitivo en personas de edad avanzada.

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 exhibieron disminuciones menores en los puntajes del Mini-Mental State Examination (MMSE) y menos depresión incidente que los no jugadores. Aunque los mecanismos subyacentes al riesgo reducido de demencia en los jugadores de juegos de mesa aún no se han dilucidado por completo, estos juegos requieren que los jugadores sean proactivos y anticipen, pensando varios pasos por delante, durante el juego.

Estos procesos pueden mejorar el pensamiento lógico y prevenir la disminución de la función cognitiva. Las personas también pueden participar en la comunicación no verbal mientras juegan juegos de mesa, y es más probable que los jugadores tengan la oportunidad de reunirse y participar en una actividad divertida con otros. 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, los juegos de mesa también pueden ser una forma de control del estrés, ya que la respuesta de lucha o huida se regula de forma segura dentro de las sofisticadas estructuras de los juegos tipo partido. El juego de mesa también podría ser una forma de terapia de arte, similar a la terapia de jardín en miniatura, que facilita infinitas manifestaciones internas dentro de un espacio estrecho.



En términos de educación, jugar juegos de mesa puede ayudar a los niños a aprender a seguir las reglas y permanecer sentados durante un 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 a juegos, especialmente a medida que envejece, resulta beneficioso, ya que un cerebro activo tiene un 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 piérdalo" parece tener algo de verdad después de todo.

Los juegos de mesa ayudan con el desarrollo cognitivo y social de los niños.

Se pueden enseñar habilidades sociales útiles 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 admiten habilidades cognitivas, desde el simple reconocimiento de números y patrones hasta los cálculos y estimaciones más complejos. En algunos juegos, se usa una combinación de lógica, habilidades matemáticas y pensamiento abstracto, al mismo tiempo que planeas tus próximos movimientos y encontrarás formas de contrarrestar las acciones de tus amigos. Con tantos tipos diferentes de juegos de mesa, hay miles de formas de ejercitar tu cerebro.



Los juegos de mesa ayudan a reducir el estrés

Un estudio de Realnetworks Inc mostró que los juegos nos ayudan a reducir el estrés, el equilibrio mental y la relajación. Me imagino que esto se debe a que los juegos de mesa ofrecen escapismo, una oportunidad para dejar de lado tus preocupaciones diarias por un tiempo y hacer algo completamente diferente. Puedes construir civilizaciones, construir ferrocarriles, controlar vastos ejércitos, cazar zombis o incluso intentar conquistar el 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 del exterior. Los juegos de mesa son una excelente manera de conectarse con otras personas, alejarlo de los problemas normales de la vida durante unas horas y ejercitar su cerebro. ¿Por qué no ver si hay uno que te convenga?

Los juegos de mesa ayudan a reducir el aislamiento.

La mayoría de los juegos de mesa están diseñados para jugar con un grupo de personas. Tener un grupo regular de personas para jugar a juegos de mesa ayuda a evitar la soledad y construye relaciones positivas con los demás, todo lo relacionado con una buena salud mental. El aislamiento se ha demostrado como un factor que contribuye a empeorar la salud mental, y las personas con problemas de salud mental tienden a informar una mayor soledad. Sin embargo, puede ser difícil para aquellos que sufren problemas como la depresión y la ansiedad 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 tener que entablar una conversación desde cero, tener un juego como foco de la actividad permite que las amistades se desarrollen lentamente de una manera menos formal o presionada. Los cafés de juegos de mesa están surgiendo en todo el país y todo lo que necesitas hacer es presentarte, hablar con el personal y pronto encontrarás a alguien con quien jugar. Incluso para aquellos que luchan por salir de casa, hay un simulador de juegos de mesa en línea en "Steam" donde puedes jugar 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 destinados a familias, o que están suficientemente bien diseñados para que los adultos los disfruten, pero lo suficientemente simples como para que tu hijo de 10 años se familiarice con ellos (y luego te golpeen sin piedad). 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 TV o en teléfonos móviles, tabletas o computadoras portátiles. Mientras juegas un juego de mesa, ya sea compitiendo o colaborando, interactúas activamente 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 A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE MESA

Una vez que los estudios son conocidos por todas sus ventajas implícitas, se ha llevado a cabo un estudio en el que se analizan las habilidades más solicitadas por los empleadores al buscar nuevos empleados para sus empresas.

Con el objetivo de que los resultados fueran aplicables a todos los países que conforman este grupo de trabajo estratégico, cada país realizó 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 para responder cuestionarios en los que se les preguntó sobre los aspectos más valiosos cuando proceden 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 mencionadas.

Una vez que todos los países han llevado a cabo sus estudios individualmente, se ha hecho una síntesis de las competencias que más coincidieron con todas las conclusiones. Estas conclusiones han dado como resultado la propuesta de 5 competencias clave:



- **Trabajo en equipo.** Se refiere al proceso de trabajar en colaboración con un grupo de personas para lograr un objetivo común.
- **Solución creativa de problemas.** Comprende la capacidad de demostrar cómo un empleado puede 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, escucha atenta y pensamiento crítico.
- **Toma de decisiones.** Se refiere a la capacidad de tomar decisiones de manera razonada y crítica, siguiendo algunos objetivos establecidos y teniendo en cuenta todos los factores que influyen en el proceso.
- **Negociación.** Se refiere a lidiar con situaciones de conflicto a través del diálogo, buscando soluciones aceptables para todas las partes involucradas.



CAPÍTULO 3

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

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

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

PREPARATORY ACTIONS:

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



IMPLEMENTACIÓN:

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

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

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



3.1. GRUPOS OBJETIVO



ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

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

UEMC – UNIVERSIDAD EUROPEAN MIGUEL DE CERVANTES

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

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





CEIPES

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

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

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

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

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





ROSTO SOLIDARIO

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

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

AICSCC – GAMMA INSTITUTE

Gamma Institute incluyó en este proyecto el siguiente grupo objetivo:

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

3.2. PROCESO DE APLICACIÓN



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

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

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

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

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

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





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

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

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

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

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



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

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

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



CAPÍTULO 4

TALLERES PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BLANDAS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE MESA



Aquí puede encontrar cómo se desarrollan los talleres.

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

1. Story Cubes
2. Pandemic
3. Bohnanza
4. Unlock! + Story Cubes
5. Mystorium
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 tampoco se repetirá, porque el equipo se dio cuenta de que en la segunda ronda, la motivación de los participantes disminuyó.

Por otro lado, Bohnanza es un juego que crea una gran motivación en el grupo y la competencia que se trabaja con este juego aumenta notablemente.

Finalmente, la secuencia de los juegos de mesa es la siguiente:

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



TALLER 1

STORY CUBES

Conocimiento 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 serán personas las que podrán ayudarte si lo necesitas, pero no olvides que eres los protagonistas principales, y debes intentar resolverlos tú mismo.

Antes del inicio de la sesión, puedes consultarnos cualquier duda, para resolver cualquier duda que puedas tener.

ACTIVIDADES

A1

Sueños y miedos

Tienes que completar en dos colores diferentes tus sueños y miedos sobre el proyecto. Para ello, te entregamos un papel naranja en el que debes describir tus sueños y uno azul en el que debes completar tus miedos. Una vez que lo tengas, debes pegarlo en el papel grande, creando un muro 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 la imaginación.

RULES

Las reglas del juego son muy sencillas: tienes que tirar un dado siguiendo los dados según las tareas y contar las historias que te pedimos. Lo más importante es respetar los giros y hablar solo cuando sea necesario.

- El primer paso de este juego es el siguiente: cada participante debe coger dos dados de cualquier color (azul, naranja o verde) y tú tienes que coger dos de ellos. Con esos dos colores que has tomado, debes describir algo sobre ti, como una presentación para los demás. Los dados que utilizará para su presentación pueden ser elegidos por usted. Una vez que todos estén presentados, se puede debatir sobre ellos, mostrando las similitudes entre vosotros, qué pensáis de los demás, si estáis interesados/as en algo que la otra persona ha explicado, etc.
- La segunda ronda estará relacionada con una historia encadenada. Para ello, la persona que empieza 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 ha comenzado la anterior. Todos haréis lo mismo, hasta terminar dos rondas y completar una historia completa.

Stories matter

A3

Para el cierre de este juego, usaremos los dados similares a una entrevista de trabajo. Por eso te voy a hacer algunas preguntas, como las que te podría hacer un empleador. Para responder, debes coger un dado y usar la imagen para imaginar qué pensarías al respecto. Las preguntas son:

Entrevista laboral Juego de rol

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



Para el cierre de este juego, haremos una reflexión final en la que deberás expresar qué es lo que piensas al respecto sobre el juego al que acabamos de jugar.

A4

Conclusiones



- ¿Cómo fue para ti jugar este juego?
- ¿Cómo fue para ti continuar la historia de otro colega, diferente a tu perspectiva?
- Al final, ¿cómo vio que la historia que salió refleja sus emociones y su perspectiva?
- ¿Cómo fue para ti trabajar en grupo y hacer equipo con los demás participantes?



TALLER 2

PANDEMIC

Pensamiento estratégico

Introducción

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

ACTIVIDADES

A1

Pandemic

Vamos a jugar en grupos de 4 durante 45 minutos. Es importante que colaboréis y no olvidéis que, en este juego, ganáis o perdéis, pero todos 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 realizar las siguientes tareas:

- Prepara el tablero y deja los cubos de enfermedades y los centros de investigación en un lateral.
- Pon el marcador de brote en 0 la propagación en los primeros 2 y el 4 de cura en cada casilla.
- Baraja el mazo de infección, ponlo en su zona e infecta 9 ciudades (3 cubos en los 3 primeros, 2 en los 3 siguientes y 1 en los 3 últimos)
- Cada jugador elige un personaje y recibe 4, 3 o 2 cartas según esté jugando 2, 3 o 4.
- Prepara el mazo de juego, incluidas las cartas de epidemia.

RULES

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

Cada turno tiene 3 fases:

Realiza 4 acciones (hay 8 posibles y la misma acción se puede realizar varias veces)

- **Viajar por tierra o mar.** Mueve tu peón a otra ciudad que esté conectada por una línea con la suya.
- **Vuelo directo.** Descarta una carta de ciudad y vuela hasta allí.
- **Vuelo chárter.** Descarta una carta de ciudad en la que te encuentres y vuela a cualquier otra ciudad.
- **Puente aéreo.** Vuela entre dos centros de investigación.
- **Construir un centro de investigación.** Descarta una carta de ciudad en la que te encuentres para construir 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 del mismo color para encontrar la cura de la enfermedad de ese color. Si una vez que se descubre la cura, se eliminarán todos los cubos de ese color, se erradicará la enfermedad y no se agregará ningún cubo de ese color cuando aparezcan las tarjetas de infecciones.

Robar cartas de juego. En caso de robo de una tarjeta epidémica, resuélvela siguiendo los pasos indicados: propagar, infectar e intensificar.

Infectar ciudades. Roba tantas tarjetas de infección como indique la puntuación de propagación. Agrega un cubo del color indicado en la ciudad, salvo que: (1) la enfermedad haya sido erradicada o (2) ya existan 3 cubos de ese color, en cuyo caso se produce un brote.

Brote: Avanza la casilla del marcador 1. Pon un cubo en cada ciudad conectada con aquellas en las que 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 de brote llega a la última casilla.
- Los cubos de enfermedades deben colocarse en el tablero, pero se han agotado.
- Las tarjetas de juego deben ser robadas, pero se han agotado.



Puedes plantear las siguientes preguntas para informar y sacar conclusiones:

A2

Conclusiones

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

- ¿Cuál fue el impacto del rol que tuvo durante el juego y cuáles son los puntos en común con tu vida diaria?
- ¿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 diaria?



TALLER 3

BOHNANZA

El poder de la negociación

Introducción

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

ACTIVIDADES

A1

Bohnanza

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

- 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 una a una y la pondrá detrás de la última carta de su mano.
- En cada campo, solo puede haber un tipo de alubia.



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 obtener el máximo oro posible plantando y vendiendo frijoles.

Durante un turno se realiza lo siguiente:

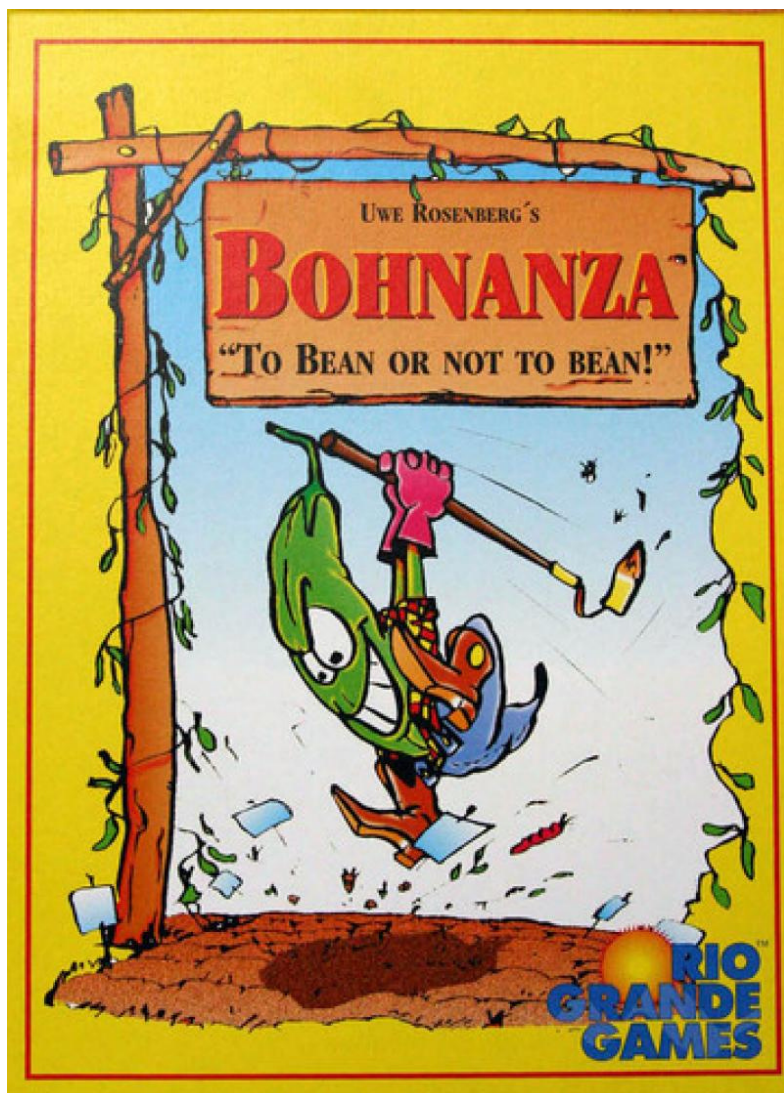
- **Plantar tarjeta de frijoles.** Hay que plantar la primera carta en uno de los campos. La segunda carta se puede plantar, en el mismo campo o en otro.
- **Robar, negociar y dar frijoles.** Se roban 2 cartas y se ponen boca arriba. Se puede plantar o negociar con ellos y con los demás de la mano con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



- **Plantar los frijoles obtenidos.** Las plantas que se obtengan después de una negociación deben plantarse; NUNCA se devuelven a la mano. Para plantar, será posible recolectar los campos. Si el número de cartas en ambos campos no alcanza el mínimo para ser canjeado por oro, el jugador decide qué campo descartará para plantar los frijoles obtenidos.
- **Robar cartas nuevas 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 izquierdo, en el sentido de las agujas del reloj.

- Cuando se gasta el mazo, se baraja y se vuelve a dar la vuelta para crear un nuevo mazo de robo.



En la parte inferior de cada carta aparece cuántas monedas de oro se obtienen vendiendo el número de cartas 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 dejan a un lado y los jugadores recolectan 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.

Puede plantear las siguientes preguntas para informar y sacar conclusiones:

A2

Conclusiones

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

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



TALLER 4

UNLOCK!

Resolución de problemas y aventuras de escape

Introducción

En este taller vamos a jugar a *Unlock!*.

En este juego, tienes 60 minutos para escapar de la habitación resolviendo diferentes enigmas. Debéis trabajar todos juntos y compartir vuestros puntos de vista, trabajando 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, debes preparar lo siguiente:

- Descarga la aplicación en el teléfono móvil o tableta y seleccione la aventura para jugar.
- Coge la tarjeta con el título de la aventura a la que se vaya a jugar y coloca el resto de las tarjetas en un lado.
- Lee en voz alta el contenido de la tarjeta.
- Inicie 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 todos sepan lo que dice y puedas pedir algunas pistas sobre las tarjetas en la aplicación.
- Ahora vamos a desarrollar el juego, así que tienes una hora para adentrarte en una aventura y completar la misión con el resto de jugadores.

RULES

Las reglas son las siguientes:

- Cada vez que vea un número o una letra en cualquier tarjeta, robe esa tarjeta y muéstrese la a todos. Pon atención a cada tarjeta, pues puede haber información más 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 caso de la combinación de esos objetos, muestra la tarjeta cuyo número es la suma de los números de dos objetos mixtos.
- **Máquinas** (banda superior verde). Los números que aparecen en ellas no se corresponden con otras tarjetas. Según 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 aplicación. Si el código es correcto, la aplicación te dirá qué hacer; de lo contrario, se tendrás una sanción.
- **Otras tarjetas** (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 aparezca una tarjeta de penalización, sigue las instrucciones.

El juego termina cuando completas la aventura y detienes el cronómetro. La aplicación mostrará la puntuación. Si el tiempo termina, el juego NO HA terminado. Aún puedes completar la misión, aunque tu puntuación será menor.



A2

Puedes plantear las siguientes preguntas para informar y sacar conclusiones:

Conclusiones

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

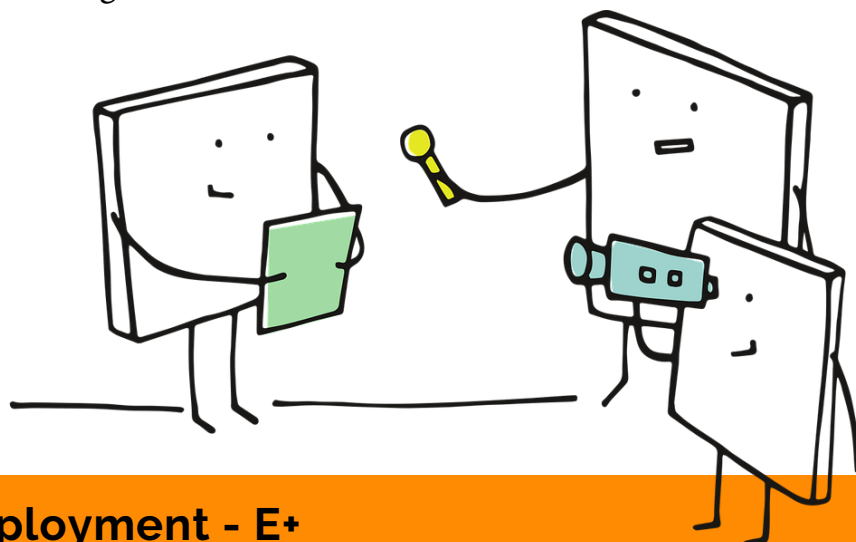
- ¿Cuál fue la principal emoción para ti durante este juego?
- ¿Cuál fue la responsabilidad que sentiste por lograr la misión del juego?
- ¿Cómo te sentiste cuando tu idea fue escuchar en el grupo y cuál fue la emoción cuando tu idea no funcionó?
- ¿Qué pensaste de ti durante este juego? ¿Pero la emoción? ¿Cuál fue el comportamiento que tuviste?

Puesto que estamos en medio de los talleres, vamos a hacer algunas preguntas relacionadas con la experiencia y sentimientos de los participantes durante los talleres anteriores.

- ¿Qué es lo que más te gustó?
- ¿Qué te gustó menos / Qué fue lo que menos te gustó del juego?
- ¿Cuáles son sus 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 haber adquirido.
- ¿Crees que en los siguientes talleres estarás más motivado o menos?
- ¿Te gustaría cambiar algo?

A3

Evaluación intermedia





TALLER 5

MYSTERIUM

La sabiduría de tomar decisiones

Introducción

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

ACTIVIDADES

A1

Mysterium

La preparación de este juego es la siguiente:

- Un jugador es el espíritu, los otros serán videntes.
- Selecciona el número de cartas de cada tipo según el nivel de dificultad elegido y el número de jugadores (página 8).

- Busca tarjetas de vidente y espíritu con el mismo número.
- El espíritu toma tantas cartas como videntes y las coloca en la parte interior de la pantalla del juego, en las columnas que representan a cada vidente. Por lo tanto, cada jugador vidente tendrá una combinación de personaje, lugar y objeto. Recuerda que el espíritu no debe comunicarse de forma verbal con los videntes. Puede señalarlos y golpear la mesa una o dos veces para decir sí o no.
- Es importante prestar atención a la explicación de las reglas, porque hay varias acciones y es fácil sentirse perdido.

RULES

Una vez que todos tengan un personaje, el juego comenzará. Solo tienes que seguir los turnos y durante cada uno, realizar tus acciones correspondientes. Si no recuerdas los pasos, es mejor pedirlo a la persona de ayuda a no hacer nada.

El juego se divide en 2 fases:

Fase 1: Reconstrucción de los hechos. Esta fase tiene una duración máxima de 7 turnos, que están representados 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, la visión o el 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, según crean que han adivinado o fallado en su elección. Una vez que se usan esas cartas, las sacan del juego y se recuperarán en el cuarto turno.

Paso 2. Manifestación espectral. El espíritu se manifiesta y deja saber a los videntes si han interpretado correctamente sus visiones. Si el vidente ha adivinado, toma una tarjeta de vidente correcta y la pone dentro de su sobre. Pondrá su hoja de intuición en el siguiente tablero de progreso y descartará las cartas de visión. Si el vidente ha fallado, pondrá su tarjeta 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 adivinación, su ficha avanzará una casilla 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 una ficha numérica.

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

Paso 3. Votación. Los videntes ven las tarjetas de visión y votan qué combinación creen que ha elegido el espíritu. La cantidad de tarjetas de visión que verá cada vidente antes de votar dependerá de su progreso en el tablero de progreso.

El juego termina si el grupo completo elegido por los videntes contiene al verdadero culpable. ¡En este caso, todos los jugadores ganan y el alma del espíritu podrá descansar en paz! De lo contrario, perderá el juego.

Puede plantear las siguientes preguntas para informar y sacar conclusiones:

A2

Conclusiones

- ¿Cómo te sentiste durante el juego (emociones principales)?
- ¿Cómo de fácil / difícil fue para ti tomar la decisión y cómo te influyeron las opiniones de los demás?
- ¿Cuál fue el momento más desafiante para ti en este juego??





TALLER 6

BOHNANZA

Negociar otra vez y crear el plan

Introducción

En este taller volveremos a jugar Bohnanza. La estructura del taller es la misma, excepto la parte reflexión y conclusión.

A1

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

Bohnanza

Puede plantear las siguientes preguntas para informar y sacar conclusiones:

- ¿Qué tipo de argumentos utilizó para negociar con los demás? (emocional, racional)
- ¿Cuál fue tu propósito en este juego? (divertirse, ganar, enfrentarse a los demás, conseguir más monedas / campos, etc.)
- ¿Cómo fue para ti pedir una tarjeta y cómo fue cuando los demás te la pidieron? Cuando más personas preguntaron, ¿cómo decidiste con quién colaborar?
- ¿En qué se diferenciaba de la primera vez que jugaste a este juego?
- ¿Mantuviste tu estrategia y motivación o cambió? ¿Cómo?

A2

Conclusiones

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT



TALLER 7

STORY CUBES

Desarrollo personal- historia de nunca acabar

Introducción

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

En esta ocasión, jugaremos de forma similar pero en lugar de presentarnos a ellos mismos, utilizando los dados y su imaginación para hacer 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:

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

Puede plantear las siguientes preguntas para informar y sacar conclusiones:

AZ

Conclusions

- ¿Cómo fue para ti jugar este juego?
- ¿Cómo fue para ti continuar la historia de otro colega, diferente a tu perspectiva?
- Al final, ¿cómo percibiste si la historia que salió reflejaba tus emociones y perspectiva?
- ¿Cómo fue para ti trabajar en grupo y hacer equipo con los demás participantes?

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

Ahora hemos terminado los talleres completos contigo.

Esperamos que hayas adquirido las principales competencias que suponemos que podría obtener mediante el uso de juegos de mesa.

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



REFLEXIÓN 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 esta caja de herramientas, se requiere, después de cada juego de mesa, una parte de debriefing. , con preguntas específicas, que ponen a los participantes en una posición reflexiva. De esta manera, pueden tomar conciencia del efecto y traducir este efecto y lo que está sucediendo durante el juego, en su vida diaria, mejorando el bienestar.

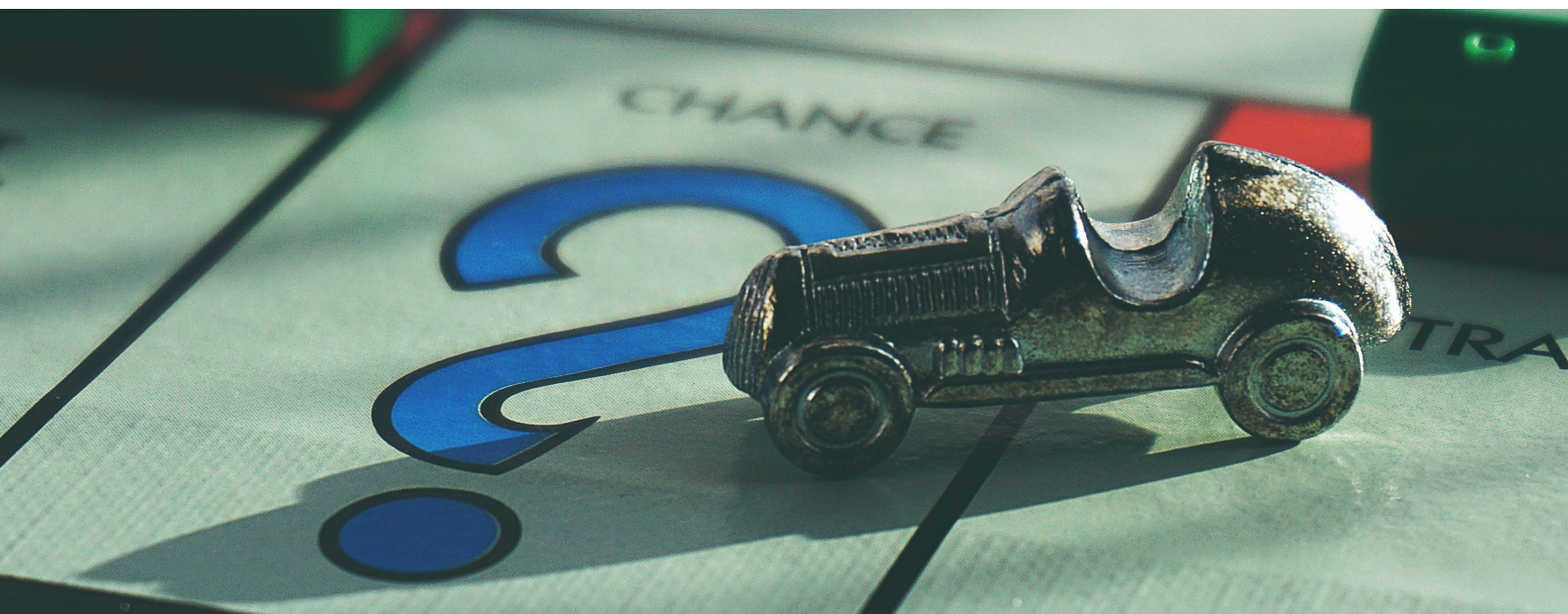
Para crear este contexto de posición reflexiva, creamos un Diario, que fue entregado a cada participante, al inicio del programa y luego de cada juego, hubo un par de minutos de reflexión, cuando los participantes respondieron las preguntas del **Diario del Participante**. - Puedes descargarlo desde la página 18 de este manual.

La parte de informe contiene 2 tipos de preguntas:

- preguntas generales - recomendadas para cada formador / trabajador juvenil en esta actividad y que pueden ser discutidas en el grupo, en público, por todos los participantes
- preguntas específicas, para cada juego de mesa en el programa, que son individuales y los participantes están respondiendo, tomando 10-15 minutos después del juego. Sobre estas cuestiones, sólo se hacen públicas las grandes conclusiones, por deseo de cada participante.

Preguntas generales para poner en la parte de debriefing

- ¿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.



ANEXO 1. 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/53e4bdf3ocf25d674e94e4ce/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



<p>Ficha técnica</p> <p> Número de jugadores 1 a 7. Recomendado: 2-4</p> <p> Duración: 20 min.</p> <p> Edad: 4+.</p>	<p>Desarrollo del juego</p> <p></p> <p>Se puede jugar tantas veces como el facilitador pueda imaginar.</p>
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Habilidades comunicativas</u> • Imaginación/Creatividad • Atención y escucha • Asociación de ideas • Pensamiento divergente 	<p><i>Nivel básico:</i> Tira de 3 a 5 dados y crea historias relacionadas con las imágenes.</p> <p><i>Nivel avanzado.</i> Tira de 6 a 9 dados y crea una historia relacionada con las imágenes.</p> <p><i>Nivel cooperativo:</i> 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.</p>
<p>Preparación</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selección el número de dados a tirar. 2. Establecer la creación de las líneas de la historia. 	<p><i>Nivel competitivo.</i> Dos jugadores crean una historia con el mismo dado tirado. Los demás valoran cuál les gusta más.</p> <p><i>Palabra prohibida.</i> 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.</p>
<p>Recuerda</p> <ul style="list-style-type: none"> • No hay historias incorrectas. • Ofrece algunas ideas para promover la creatividad. • Haz que los jugadores creen historias conjuntas. 	<p><i>Nivel de role-playing.</i> 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.</p> <p><i>Nivel de enigma.</i> El jugador tirará el dado siendo él/ella el único que vea lo que aparece. Deberá describir la imagen y los demás deberán descubrirlo.</p> <p>Mezcla las diferentes ediciones para enriquecer el juego.</p>

ANEXO 2. PANDEMIC



Ficha técnica



Número de jugadores:

2 a 4. Recomendado: 4



Duración:

45 min.



Edad:

8+.

Competencias

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

Preparación

1. Prepara el tablero y pon los cubos de infección y los centros de investigación a un lado.
2. Pon el marcador de brote en 0, de propagación en el primer 2 y 4 curas en cada caja.
3. Mezcla el mazo de infección, ponlo en su zona e infecta 9 ciudades (3 cubos en los 3 primeros, 2 en los 3 segundos y 1 en los últimos 3)
4. Cada jugador elige un personaje y recibe 2, 3 ó 4 cartas, según si están jugando 2, 3 ó 4.
5. Prepara el mazo de juego incluyendo las cartas de epidemia.

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 vuela 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 eliminan 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

De 3 a 7. Recomendado: 5



Duración:

45 min.



Edad:

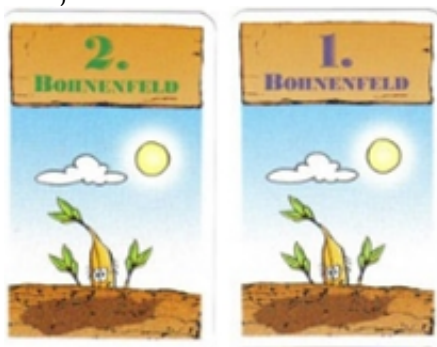
8+.

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 cartas correspondiente.



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



Ficha técnica



Número de jugadores

De 2 a 6. Recomendado: 2-4



Duración:

45-75 min.



Edad:

12+.

Competences

- Problem-solving
- Teamwork
- Creativity
- Inference capacity

Competencias

- Solución de problemas
- Trabajo en equipo
- Creatividad
- Capacidad de deducción

Preparación

1. Descarga la App en el móvil o Tablet y selecciona la aventura a jugar.
2. Saca la carta inicial con el título de la aventura y coloca el resto de cartas a un lado.
3. Lee en voz alta el contenido de la carta inicial.
4. Inicia la cuenta atrás en la App



Unlock!
¡El misterio del tesoro!
Paso 2
Esta aplicación es compatible con tus dispositivos.
Añadir a la lista de deseos Ver más

Recuerda

- Es necesario jugar el tutorial antes de comenzar una aventura para entender las reglas.
- Lee en alto el texto de las cartas para que todos los jugadores se enteren.
- Puedes pedir pistas sobre cartas en la aplicación.

Desarrollo del juego

Tienes una hora para adentrarte en una aventura y completar la misión con el resto de jugadores. Recuerda las siguientes reglas:

- 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.
- Los tipos de cartas son:

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.



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.

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.

Otras cartas (franja superior gris). Pueden ser un lugar, una penalización, un modificador o el resultado de la interacción con un objeto.



- Según aparezcan cartas nuevas, en la parte superior de éstas te indicarán qué cartas anteriores puedes ir eliminando del juego.
- Cuando reveles una carta de penalización sigue sus instrucciones.

Fin del juego

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.

ANEXO 6. MYSTERIUM



Ficha técnica



Número de jugadores:

3 a 7. Recomendado: 5-6



Duración:

45 min.



Edad:

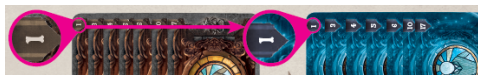
8+.

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 de la partida:

Si el grupo escogido por los videntes contiene al verdadero culpable ¡todos los jugadores ganan y el alma del espíritu podrá descansar en paz! En caso contrario, los jugadores pierden la partida.

T H E
E N D



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



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



**Universidad Europea
Miguel de Cervantes**



**ROSTO
SOLIDÁRIO**

Organização Não Governamental para o Desenvolvimento



ÇAMA INSTITUTE
Sănătate, Educație, Cercetare