



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea



Sprijin
si
Dezvoltare
Association



inerciadigital



Youth
Work
2.0



© Sprijin si Dezvoltare Association

Cómo usar este juego – Metodología para moderadores

Juego de mesa – El viaje de los descubrimientos y la comprensión

Este juego ha sido creado por la asociación Sprijin si Dezvoltare de Rumanía en colaboración con Inercia Digital de España como parte del proyecto YOUTH WORK 2.0, COFINANCIADO POR LA UNIÓN EUROPEA A TRAVÉS DEL PROGRAMA ERASMUS+

SPRIJIN SI DEZVOLTARE ASSOCIATION ROMANIA – Coordinadora del proyecto y solicitante

Sorina Carmen Vacariu

Gabriela Adam

srijinsidezvoltare@yahoo.com

<https://srijinsidezvoltare.wordpress.com/>

<https://www.facebook.com/SprijinSiDezvoltare/>

Inercia Digital – Socio del proyecto

<http://inerciadigital.com/>

<https://www.facebook.com/inerciadigital/>

El contenido de esta publicación no refleja necesariamente la opinión oficial de la Unión Europea. Su autor o autores asumen plenamente la responsabilidad por la información y los puntos de vista expresados en ella.

METODOLOGÍA

¿Cómo puede usarse este juego de mesa?

Este juego de mesa será facilitado por el trabajador juvenil (cualquier persona que trabaje con jóvenes), para aumentar la tolerancia, eliminar estereotipos y prejuicios entre los jóvenes con y sin menos oportunidades, y para concienciar sobre la exclusión social y la diversidad.

“El viaje de los descubrimientos y la comprensión” es un juego de mesa divertido e interactivo, que está diseñado para ser jugado por jóvenes con y sin menos oportunidades de forma conjunta. A través del juego de mesa los jóvenes se aproximarán a conceptos clave en el ámbito de la inclusión social, la participación activa y la diversidad cultural, y se involucrarán en la solución de problemas en forma de tareas, preguntas y desafíos, con la meta final de ganar el juego. Este es un juego de mesa en el que la realidad diaria se mezcla con la magia, es un juego de descubrimientos, desafíos, juego en equipo y comprensión; es un juego competitivo que desafía a los jóvenes a encontrar soluciones para poder seguir avanzando.

La meta es, trabajando en equipo, resolver diferentes situaciones y crear diversas nuevas situaciones que lidien con la exclusión, la diversidad, la discriminación, la tolerancia, los estereotipos, la participación activa en la sociedad y la democracia y a la vez avanzar en el tablero para ganar el juego.

El juego durará entre 45 minutos y una hora y media, dependiendo de la capacidad de los participantes de avanzar en el tablero, de cuán de rápido avancen, de las respuestas que ofrezcan y de los obstáculos a los que hagan frente.

El número mínimo de participantes es de 18 jóvenes con y sin menos oportunidades. El juego de mesa se jugará en 3 equipos y cada equipo estará siempre formado de jóvenes con y sin menos oportunidades. De modo que habrá 3 grupos mixtos, con jóvenes tanto con como sin menos oportunidades. La división de los equipos está detallada en las normas del juego. Ya que cada equipo jugará uno a uno, los jóvenes podrán ver cómo lo hacen los otros equipos mientras finalizan las tareas, de manera que aprenderán los unos de los otros.

Las tareas del juego de mesa ofrecerán un marco para que los participantes se conozcan mejor, experimenten la exclusión social y sus diversos efectos en los individuos, para que observen el comportamiento de los jóvenes de los otros equipos, para que sean conscientes de

las limitaciones y las dificultades a las que hace frente una sociedad, para que aprendan los unos de los otros, y para que compartan habilidades y sean conscientes de las peculiaridades de las diferentes diversidades.

El juego de mesa contiene 32 casillas. Durante su desarrollo, los jóvenes irán por la ruta marcada en cierto momento llegarán a un cruce con 3 diferentes caminos: en tren – A, en coche – B, o andando – C (se puede encontrar más información en las normas del juego de mesa y en las cartas). El tiempo que tarden en alcanzar su destino dependerá de cuán lejos lleguen y los obstáculos que se encuentren por el camino. Este juego de mesa puede volver a jugarse con el mismo grupo debido a su gran número de casillas y las tres rutas diferentes ofrecidas, de modo que, en cada ocasión los jóvenes pueden elegir un camino diferente que les conducirá a diferentes casillas / tareas / preguntas / problemas. Todas las rutas son del mismo tamaño y tienen el mismo número de casillas.

En todas las casillas, después de que cada equipo haya completado sus tareas, el trabajador juvenil o moderador ofrecerá validación de las respuestas. Si se recibe una respuesta negativa del moderador o si los jóvenes no han resuelto la tarea, volverán a la casilla en la que estaban antes de tirar los dados.

El juego de mesa terminará en el momento en que el primer grupo llegue a la casilla 32, “Finish”. Si durante el juego, un equipo es forzado a volver atrás, si vuelven a caer en las mismas casillas, tendrá que dar nuevos ejemplos siempre que sea posible.

Durante la partida, cuando sea necesario, el trabajador juvenil hará uso de la sección castigos / penalizaciones (detallada más abajo). Esta sección se usará en caso de que los jóvenes no sigan las normas del juego. El trabajador juvenil o moderador determinará si utilizar un castigo o un aviso verbal – esta decisión se tomará de acuerdo con las características del grupo de jóvenes. En la sección de castigos el equipo puede experimentar exclusión social y discriminación, así diferentes tipos de oportunidades reducidas y limitaciones. No se les informará que este es el objetivo de las penalizaciones, recibirán directamente una de las siguientes tareas:

- Gesticula sin utilizar las manos.
- Resuelve una tarea cubriéndote los ojos, durante un periodo concreto de tiempo – 5 minutos.
- Gesticula la pregunta o tarea escrita en las cartas, por ejemplo: ¿Qué es...? (una persona gesticulará la palabra)

- Responde a una pregunta incompleta (el moderador leerá una pregunta incompleta, omitirá una o más palabras, y el equipo tendrá que encontrar la respuesta utilizando únicamente la información que tienen).
- Excluye a un miembro del equipo – el joven que será excluido no lo sabrá. Dos jóvenes del equipo se elegirán de manera aleatoria, y recibirán la instrucción secreta de excluir a un miembro de su equipo durante 3 minutos – pueden decidir no excluirlo, pero dependerá solo de ellos, no se les informará de que tienen elección.

¿Qué contiene este juego de mesa?

El juego de mesa “El viaje de los descubrimientos y la comprensión” está disponible online en la plataforma digital <https://youthworkers.eu>, en rumano, inglés y español.

El archivo disponible online en la plataforma contiene:

- Portada del juego de mesa
- Acerca del juego
- Tablero del juego en formato A3
- Metodología – para moderadores
- Normas del juego
- Cartas del juego – Moderador
- Cartas del juego – Jóvenes – Ruta común
- Cartas del juego – Jóvenes – Ruta A
- Cartas del juego – Jóvenes – Ruta B
- Cartas del juego – Jóvenes – Ruta C

Lo que necesitas tener:

- Una caja de tamaño A4
- Un dado
- Fichas
- Un cronómetro o un reloj de arena para medir el tiempo

¿Cómo prepararse para usar el juego?

Paso 1: Descarga los archivos y estudia el juego de mesa, empezando con la metodología y las normas del juego.

Paso 2: Adquiere los materiales necesarios que no se encuentran dentro de la carpeta u archivos descargables. Necesitarás:

- Una caja de tamaño A4 en la que guardar el juego.
- Un dado, que usarán los jóvenes durante el juego.
- Fichas. Necesitas tener 3 tipos de fichas distintas para representar a los 3 equipos de jóvenes (pueden ser piezas de lego, chapas, tapones, etc.) Las fichas se usarán para crear equipos aleatorios. Durante cada partida, cada equipo usará una sola ficha en el tablero.
- Un cronómetro o un reloj de arena para medir el tiempo
-

Paso 3: Imprime los archivos:

- Portada del juego de mesa. La portada se pegará en la caja en la que guardarás el juego.
- Acerca del juego, incluirás este documento en la caja en la que guardarás el juego.
- Tablero del juego en formato A3. El tablero está en formato A3 y recomendamos imprimirlo en un folio grueso, de al menos 180 g/m².
- Metodología – Moderador. Este documento que ahora estás leyendo.
- Normas del juego. Detalla las normas del juego y sirve tanto para el trabajador juvenil o moderador como para los jóvenes.
- Cartas del juego – Moderador. El documento se imprimirá por ambos lados y se cortará para hacer las cartas del juego. Estas cartas solo se serán utilizadas por el moderador cuando sea necesario.
- Cartas del juego – Jóvenes – Ruta común. El documento se imprimirá por ambas caras y se cortará para hacer las cartas del juego. Estas cartas serán utilizadas por los jóvenes cuando estén en las casillas 1-8 y 25-32.
- Cartas del juego – Jóvenes – Ruta A. El documento se imprimirá por ambas caras y se cortará para hacer las cartas del juego. Estas cartas serán utilizadas exclusivamente por los jóvenes que se encuentran en la ruta A.
- Cartas del juego – Jóvenes – Ruta B. El documento se imprimirá por ambas caras y se cortará para hacer las cartas del juego. Estas cartas serán utilizadas exclusivamente por los jóvenes que se encuentran en la ruta B.
- Cartas del juego – Jóvenes – Ruta C. El documento se imprimirá por ambas caras y se cortará para hacer las cartas del juego. Estas cartas serán utilizadas exclusivamente por los jóvenes que se encuentran en la ruta C.

Paso 4: Organiza el juego. Antes de comenzar a jugar, debes preparar el tablero, las fichas y las cartas en la mesa. Te quedarás con las cartas destinadas al moderador y pondrás las demás en la mesa, boca abajo. Haz 4 montones diferentes para los 4 tipos de cartas, para los Jóvenes – Ruta común, Jóvenes – Ruta A, Jóvenes – Ruta B, Jóvenes – Ruta C.

Paso 5: Comienza el juego. Explica las reglas del juego a los jóvenes y asegúrate de que todos entiendan cómo jugar. Forma los equipos de acuerdo con las normas y comienza el juego.

Paso 6: Supervisa el juego. Durante el juego medirás el tiempo permitido para completar las tareas, te asegurarás de que se sigan las normas y ofrecerás explicaciones y castigos cuando sea necesario.

¿Cuándo puede usarse este juego de mesa?

Se recomienda el uso de este juego de mesa después de una introducción básica de los principales conceptos del juego para los jóvenes: la inclusión social, la diversidad cultural, la discriminación, la tolerancia, los estereotipos, la democracia y la participación activa en la sociedad. Es importante para los jóvenes conocer estos conceptos, y que no sea la primera vez que escuchen acerca de ellos. Si les faltase conocimiento y necesitasen más información respecto a estos conceptos, el trabajador juvenil o moderador estudiará las instrucciones cuidadosamente y ofrecerá explicaciones adicionales cuando sea necesario.

Se recomienda también una sesión especial para que los jóvenes con y sin menos oportunidades se conozcan los unos a los otros. El juego de mesa implica la colaboración entre los miembros de cada equipo, y por esta razón, incluso antes de jugar al juego, la cohesión del grupo es necesaria para eliminar posibles prejuicios.

El juego de mesa puede ser usado por trabajadores juveniles (entiéndase trabajadores sociales que trabajen con jóvenes), pero también por profesores, formadores de FP y educadores, para que los jóvenes desarrollen competencias cívicas, sociales e interculturales, con la meta principal de asegurar la inclusión social.

¿Cuáles son los resultados esperados?

Los resultados esperados a nivel de los jóvenes con y sin menos oportunidades, son que después del juego:

- Tengan una mayor confianza en sí mismos y una mayor autoestima.

- Adquieran o desarrollen competencias relacionadas a la inclusión social, el aprendizaje intercultural y la diversidad cultural.
- Adquieran o desarrollen habilidades de gestión de conflictos.
- Tengan una mayor motivación para participar activamente en la sociedad y en el proceso de toma de decisiones.
- Tengan una mejor comprensión de los desafíos y barreras de la participación activa.
- Estén más motivador para cambiar cosas en su comunidad, identificar maneras de ser activos en ella y entender la democracia.
- Sean más tolerantes los unos con los otros, más inclusivos y entiendan las diferencias entre ellos.

Introducción a la inclusión social

El fin del juego de mesa es facilitar la inclusión social entre los jóvenes, fomentar la participación activa y aproximarse a la diversidad de manera respetuosa y positiva.

La inclusión social entre jóvenes tiene como meta que todos los jóvenes participen en actividades y en la vida social, a pesar de los obstáculos que puedan afrontar. El foco de atención es la diversidad cuando todos los jóvenes toman parte en ella, sin importar su condición, aceptando los valores de las diferencias en normas, actitudes, comportamientos y experiencias de vida. Al fomentar una respuesta positiva hacia la diversidad, se beneficiarán especialmente los jóvenes con menos oportunidades, contribuyendo a su inclusión en la sociedad.

El juego ofrece una herramienta para que el trabajador juvenil trabaje con jóvenes con y sin menos oportunidades de manera conjunta y contribuya a una interacción positiva e inclusiva entre ellos.

De acuerdo con la Estrategia Juvenil Europea, los objetivos para la inclusión social son:

- Crear las mismas oportunidades para que todos los jóvenes participen en la educación y en el mercado laboral
- Apoyar la ciudadanía activa y la solidaridad entre jóvenes con y sin menos oportunidades
- Realizar todo el potencial del trabajo con los jóvenes y de los centros juveniles como instrumento de inclusión
- Fomentar un enfoque intersectorial para prevenir la exclusión social en ámbitos como la educación y el empleo

- Dar respaldo a actividades que desarrollen la sensibilización intercultural y luchen contra los prejuicios y estereotipos
- Respaldo la información y educación de los jóvenes en relación con sus derechos
- Respaldo el acceso a servicios de calidad y promover acceso para todos los jóvenes (transporte, sanidad, inclusión digital, servicios sociales, etc.)

Es importante que los trabajadores lleguen a los jóvenes con menos oportunidades, los que no gozan de privilegios, pero este es tan solo un paso. Formar y desarrollar las competencias de los jóvenes con y sin menos oportunidades es un importante proceso para la inclusión, que también puede conducir a interacciones positivas entre ellos.

Jóvenes con menos oportunidades

“El viaje de los descubrimientos y la comprensión” es un juego de mesa apropiado para diferentes tipos de menos oportunidades. Por lo tanto, si fuese necesario, el juego puede adaptarse de la siguiente manera.

Para jóvenes con necesidades especiales, jóvenes con discapacidades mentales (intelectuales, cognitivas o de aprendizaje):

- Las cartas que contengan preguntas se leerán y serán explicadas por los compañeros sin discapacidad mental. Si la discapacidad es severa, se recomienda juntar a cada joven con discapacidad mental con un compañero (un joven sin menos oportunidades).
- Para las cartas que involucren interpretación de papeles, se ayudará a que lo realicen los jóvenes con discapacidad. Un papel adecuado será asignado por el moderador o el equipo, o elegido por ellos mismos si fuese posible. El trabajador juvenil guiará moldeando el papel, asegurándose de que los jóvenes se sientan seguros y puedan seguir lo que se ha establecido en el equipo.
- Para las cartas en las que tengan que responder preguntas, el trabajador juvenil ofrecerá explicaciones adicionales constantemente a los jóvenes. Si un joven con discapacidades mentales es el que tiene que dar respuestas a la pregunta (como líder del equipo), puede dar la respuesta en pareja con el compañero sin discapacidad. El moderador aceptará como válidas respuestas cortas también, y se podrá añadir información adicional por otros jóvenes del mismo equipo.

Los jóvenes con discapacidad mental serán alentados verbalmente, a través de mensajes positivos. La atención se pondrá siempre en el proceso, no en el resultado.

Para los jóvenes con discapacidades físicas, el espacio en el que se prepare el juego tendrá que ser previamente adaptado según las condiciones que necesite. Si la situación lo requiere, y un joven tiene que moverse, otro joven sin discapacidad le ayudará y servirá de acompañante. El juego no involucra desplazamientos, en principio. Si un joven prefiere no moverse y permanecer parado, podrá realizar el juego sin moverse.

Para los jóvenes con discapacidades sensoriales:

En el caso de jóvenes con problemas auditivos, se puede hacer uso del lenguaje de signos, se designará a alguien de fuera que lidie con esta parte. En el caso de jóvenes sordomudos, si lo estiman necesario, podrán utilizar diferentes herramientas para hacer las explicaciones, como movimientos corporales, dibujos, pantomimas o palabras escritas. Estas herramientas pueden utilizarse durante la resolución de tareas/casillas, como sustituto del habla. El trabajador juvenil les avisará de esto desde el principio, y les ofrecerá los materiales necesarios.

En el caso de los jóvenes con problemas de visión, las tareas siempre serán leídas en voz alta. Se formarán equipos de 2 personas, mezclando a jóvenes con y sin problemas de visión, y dependiendo de la severidad de la discapacidad, el joven sin discapacidad puede ejercer el papel de acompañante, y al joven con discapacidad visual se le asignará otro papel, como el de consejero. En el caso de juegos de pantomimas o interpretación, siempre se añadirán palabras, la persona gesticulando describirá brevemente lo que está haciendo.

Para los jóvenes con dificultades educativas (jóvenes con problemas de aprendizaje, que abandonaron la escuela de manera prematura, personas poco cualificadas o con bajos resultados de aprendizaje), el trabajador juvenil explicará el contenido, asegurándose de que todos hayan entendido la tarea / pregunta. Se explicará cada tarea cuando sea necesario, utilizando palabras simples y no científicas, simplificando el contenido. Las respuestas se aceptarán y se animará a que hablen, en palabras simples sin hacer uso de terminología compleja.

Finalizando el juego de mesa

Después de que finalice el juego de mesa, se hará una sesión final con preguntas que ayudarán a que los participantes reflexionen y evalúen lo que ha ocurrido durante el juego, y

cómo las situaciones experimentadas durante su desarrollo pueden aplicarse a la vida real. Esta sesión se hará con todo el grupo, y el trabajador juvenil hará preguntas.

Reflexión y evaluación

1. ¿Cómo has cooperado y te has comunicado en equipo? ¿Qué cambiarías de tu trabajo en equipo?

2. ¿Cómo te has sentido durante la partida? ¿Crees en las respuestas y soluciones ofrecidas?

3. ¿Qué has aprendido durante este juego? ¿Qué crees que has ganado al jugar al juego de mesa “El viaje de los descubrimientos y la comprensión”?

4. ¿Algo de lo que te has encontrado en el juego te sucede a diario?

5. ¿Qué puedes aplicar a la vida real de lo que has aprendido?

6. ¿Qué piensas que puedes mejorar a nivel personal, en términos de comportamiento y actitud frente a la discriminación, la exclusión social, la diversidad cultural y la participación cívica y social?

Bibliografía

1. Erasmus+ Inclusion and Diversity Strategy—in the field of Youth. European Commission Directorate General for Education and Culture. December 2014.

https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/reports/inclusion-diversity-strategy_en.pdf

2. The EU Youth Strategy. https://ec.europa.eu/youth/policy/youth-strategy/social-inclusion_en

3. Erasmus+ Programme Guide

https://www.erasmusplus.ro/library/Documente/erasmus-plus-programme-guide_ro.pdf

