



Domus
Ludens

Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



DOMUS LUDENS

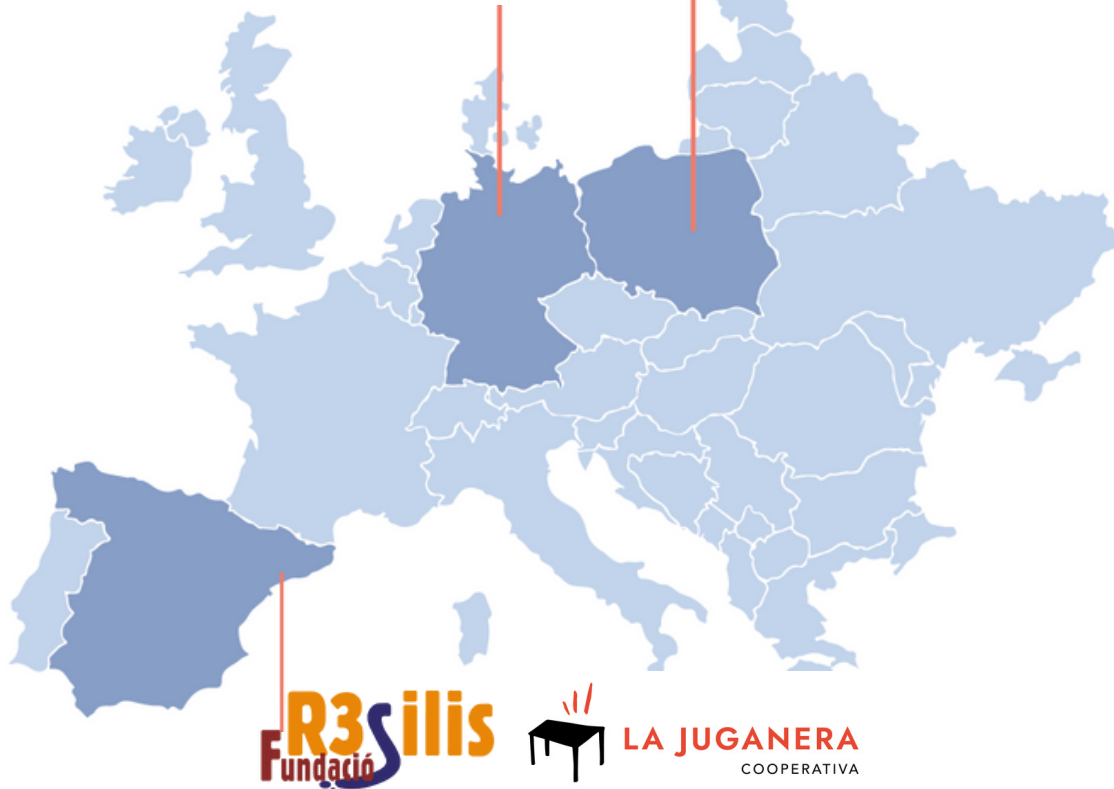
Promoción efectiva del derecho al juego con
adolescentes en acogimiento residencial

Proyecto internacional

FÜR SOZIALES
S&S gemeinnützige Gesellschaft für Soziales mbH



FUNDACJA
SAMODZIELNI
ROBINSONOWIE



R3 ilis
Fundació



LA JUGANERA
COOPERATIVA

Universitat de Girona
Liberi
Grup de Recerca en Infància,
Joventut i Comunitat

EL PROYECTO



El proyecto Domus Ludens ha promovido la **cultura del juego** con **adolescentes en acogimiento residencial**, mediante las entidades de **3 países europeos**: España (Cataluña), Alemania y Polonia.

Durante **8 meses** (noviembre 2021 - junio 2022), los y las adolescentes han participado en el **proyecto piloto jugando a juegos de mesa modernos una vez por semana**. Para llevar a cabo el proyecto piloto, se formaron a algunos educadores/as sociales de los centros residenciales como **agentes lúdicos**, para enseñar los juegos y dinamizar las sesiones.

Se seleccionaron específicamente para el proyecto piloto una lista de **20 juegos de mesa**, identificando qué **habilidades cognitivas, emocionales y sociales** se podrían desarrollar jugando con ellos.

Al final del proyecto se han creado y publicado **3 productos**:

- IO1: Guía de juegos de mesa
- IO2: Manual del agente lúdico
- IO3: Evaluación del impacto



Se pueden consultar aquí:



"El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma."



Esta obra esta sujeta a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons (CC BY 4.0)

EVALUACIÓN DEL PROYECTO PILOTO



Se ha utilizado una metodología mixta, recogiendo datos cuantitativos y cualitativos.

Participantes

25 centros residenciales:

- 9 de Cataluña
- 10 de Alemania
- y 6 de Polonia



138 adolescentes de entre 13 y 17 años en acogimiento residencial.

138 educadores/as sociales, incluyendo **57 agentes lúdicos**.

Instrumentos

Diseño pre-test post-test, mediante un cuestionario dirigido a adolescentes y educadores/as sociales de centros residenciales.

Envío de **informes semanales después de cada sesión de juego**: 723 informes recogidos.

La evaluación ha ido a cargo de **Liberi, Grupo de investigación en infancia, juventud y comunidad**. Universitat de Girona (www.udg.edu/liberi)



RESULTADOS PRINCIPALES

En cuanto a los resultados del pre-test y post-test

- Las atribuciones que hacen los educadores/as sociales sobre las habilidades, la satisfacción y las relaciones de los adolescentes son significativamente **más altas al final del proyecto**, después de 8 meses de jugar. Compartir un espacio para jugar con los adolescentes ha hecho que los educadores/as sociales los **conozcan mejor** y en un **contexto positivo**, hecho que aumenta sus expectativas y opiniones positivas sobre los adolescentes.
- Las percepciones de los adolescentes sobre si mismos no han cambiado entre el pre test y el post test. Probablemente **necesitan más tiempo** para poder percibir los cambios.
- Se observa una **valoración positiva y satisfacción alta de la relación entre los/las educadores/as sociales y los/las adolescentes**, reconociendo el papel de los profesionales que trabajan con infancia en acogimiento residencial y la importancia del establecimiento de los **vínculos**.



En cuanto a la valoración y satisfacción con el proyecto

- El 72,3% de los adolescentes y el 98,4% de los educadores/as sociales disfrutaban jugando a juegos de mesa.
- El 71,6% de los adolescentes y el 90% de los educadores/as sociales recomendarían la experiencia de participar en las sesiones de juego a otros centros residenciales.
- El 71% de los adolescentes y el 93,4% de los educadores/as sociales querrían seguir con el proyecto de las sesiones de juego.

“

“Me gusta jugar a juegos de mesa porque desarrollan mi imaginación, aprendo a ser creativo y a veces jugar es divertido”
(Adolescente)

”



“

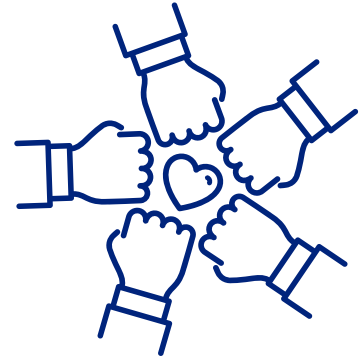
“Los y las jóvenes estaban muy motivados, expresaban que el juego era dinámico”
(Educador/a social)

”

Algunos centros residenciales han pasado de un escenario de aprendizaje percibido al inicio del proyecto como impuesto a uno de deseado, despertando el interés, confianza, motivación y aprendizaje social.

Las sesiones de juego se han convertido en una herramienta versátil:

- Para la socialización en los centros residenciales.
- Ofreciendo oportunidades para conocer una persona en un contexto diferente.
- Para facilitar un ambiente positivo para el aprendizaje: cooperación, escucha activa, empatía o convivencia entre los y las participantes.
- Para crear experiencias positivas en cuanto a la calidad del tiempo.
- Para ayudar a los adolescentes a expresar necesidades, habilidades, intereses, inquietudes o emociones.
- Para promover la planificación y el compromiso.
- Para facilitar diferentes aprendizajes y adquisición de habilidades cognitivas.



“ *“Tiempo de calidad compartido con los jóvenes”
(Educador/a social)* ”

“ *“Los juegos nos permiten aclarar la mente y olvidarnos de las cosas del día a día”
(Adolescente)* ”

RECOMENDACIONES PARA LA PRÁCTICA



Recomendaciones basadas en los resultados para continuar con las sesiones de juego de mesa:

- Garantizar la formación específica de los/las educadores/as sociales.
- Relacionar las características de cada juego con las necesidades del grupo y de los individuos, teniendo en cuenta que todos los adolescentes no deben jugar a todos los juegos y que necesitan aprenderlos.
- Las sesiones de juego necesitan un tiempo previamente planificado para que sean una experiencia positiva, para garantizar el control de las situaciones de juego, así como una capacidad de respuesta ágil y estratégica.
- Prestar una atención especial a la gestión de las emociones de los y las adolescentes.
- Facilitar la comprensión, la confianza y las expectativas mutuas entre los y las adolescentes.
- Promover espacios de bienestar y satisfacción.
- Reforzar el proceso de agencia de adolescentes y educadores/as hacia los juegos.
- Continuar evaluando los resultados a medio y largo plazo.

Agradecemos la participación de todas las personas implicadas en el proyecto

Página
web:



[domusludens-
project.com](https://www.domusludens-project.com)



[https://www.udg.edu/ca/pro
jectes/domus-ludens](https://www.udg.edu/ca/pro
jectes/domus-ludens)



Productos del proyecto:

- IO1: Guía de juegos de mesa
- IO2: Manual del agente lúdico
- IO3: Evaluación del impacto

Evaluación a cargo de:

Universitat de Girona
Liberi
**Grup de Recerca en Infància,
Joventut i Comunitat**

Contacto:

✉ liberi@udg.edu
🐦 [@LiberiUdg](https://twitter.com/LiberiUdg)