



Domus Ludens

"COOPERACIÓ,
MOTIVACIÓ I
PARTICIPACIÓ"

"ELS JOCS ENS PERMETEN
ACLARIR LA MENT I
OBLIDAR-NOS DE LES COSES
DEL DIA A DIA"



LA PARTICIPACIÓ DE JOVES EN ACOLLIMENT
RESIDENCIAL EN SESSIONS DE JOCS DE TAULA:
AVALUACIÓ D'UN PROJECTE PILOT.
PRODUCTE INTEL·LECTUAL 3 (I03)





"El suport de la Comissió Europea per a la producció d'aquesta publicació no constitueix un aval dels continguts, que reflecteixen només les opinions dels autors, i la Comissió no es fa responsable de l'ús que es pugui fer de la informació que hi conté."

Aquest document està disponible en els següents idiomes:

Anglès

Català

Castellà

Alemany

Polonès

L'informe disposa de materials complementaris que es poden consultar a través d'aquest codi QR:



Autoria:

Dra. Carme Montserrat, professora i investigadora a la Universitat de Girona

Dr. Edgar Iglesias, professor i investigador a la Universitat de Girona

Rosa Sitjes-Figueras, estudiant de doctorat a la Universitat de Girona

Coral Gallardo, estudiant de doctorat i directora d'un centre residencial de la Fundació Resilis

Avís legal:



Aquesta obra està subjecta a una [llicència de Reconeixement 4.0 Internacional de Creative Commons \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Per citar aquest document:

Montserrat, C., Iglesias, E., Sitjes-Figueras, R., i Gallardo, C. (2023). *La participació de joves en acolliment residencial en sessions de jocs de taula: Avaluació d'un projecte pilot. Producte intel·lectual 3 (IO3)*. Universitat de Girona.

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ.....	4
2. OBJECTIUS DE L'AVALUACIÓ	5
3. METODOLOGIA.....	5
3.1 Procés compartit d'avaluació del projecte pilot	5
3.2 Participants.....	7
3.2.1 Els centres residencials.....	7
3.2.2 En el pre i post-test	7
3.2.3 En la valoració setmanal de les sessions de joc	11
3.3 Instruments	11
3.3.1 Els qüestionaris pretest posttest.....	11
3.3.2 Els informes setmanals.....	12
3.4 Procediment de la recollida de dades	12
3.5 Anàlisi de dades.....	13
3.6 Consideracions ètiques	13
4. RESULTATS.....	14
4.1 Resultats del pre i post test.....	15
4.1.1 Sobre les habilitats dels adolescents.....	15
4.1.2 Sobre com se senten els i les adolescents respecte de la seva vida	20
4.1.3 Sobre l'ús del temps.....	24
4.1.4 Relació amb les altres persones del centre residencial on viuen.....	25
4.1.5 Reptes previstos abans de començar el projecte	25
4.2 Resultats de l'avaluació del projecte.....	26
4.2.1 Resultats quantitatius de valoració en el post-test.....	27
4.2.2 Resultats quantitatius dels informes setmanals	35
4.2.3 Resultats qualitius dels qüestionaris i dels informes setmanals.....	38
5. CONCLUSIONS I RECOMANACIONS.....	44
5.1. Consideracions sobre el mètode i el context del pilot.....	44
5.2 Conclusions sobre els resultats pre-test i post-test	44
5.3. Conclusions entorn a la satisfacció amb el projecte	45
5.3.1 El joc com a recurs lúdic que genera satisfacció	45
5.3.2 El joc com a recurs per a la socialització dins els centres residencials	46
5.3.3 El joc com a recurs educatiu polivalent.....	47
5.3.4 Cal preservar unes condicions específiques pel joc	48
5.3.5 Orientacions per la pràctica del joc als centres residencials.....	49

1. INTRODUCCIÓ

El Projecte Domus Ludens ha volgut fomentar la cultura del joc en centres residencials de protecció a la infància de tres països europeus: Espanya¹, Polònia i Alemanya. Domus Ludens traduït del llatí significa "la casa que juga".

Fitxa tècnica del projecte:

- Programa: Erasmus+ (Erasmus KA205-9D6907E0)
- Tipus de projecte: Strategic Associations in the field of Youth (Innovation)
- Títol del projecte: Domus Ludens – La casa que juga
- Durada del projecte: inicialment de 22 mesos, prorrogat 3 mesos més
- Data d'inici i fi del projecte: 15 de gener de 2021 – 14 de febrer 2023

El projecte ha comptat amb la participació de 5 socis de 3 països europeus, Espanya, Polònia i Alemanya. Els socis del projecte disposen de perfils complementaris:

1) serveis d'atenció residencial per a adolescents, mitjançant tres entitats del tercer sector:

- Resilis Foundation (Espanya),
- S & S gem Gesellschaft für Soziales mbH (Alemanya)
- Fundacja Samodzielni Robinsonowie (Polònia)

2) experts en jocs de taula (Cooperativa la Juganera (Espanya)); i

3) expertesa acadèmica (Universitat de Girona (Espanya)).

Així mateix, els 5 socis disposen de coneixements en la implementació de projectes finançats per Erasmus +.

El projecte ha consistit en que, durant un període de 8 mesos (novembre 2021-juny 2022), els i les adolescents dels centres residencials que participaven en el projecte pilot, juguessin a jocs de taula moderns una vegada a la setmana. Els centres participants estan gestionats per les 3 entitats del tercer sector que han participat en el projecte, una de cada país.

Per tal de fomentar la cultura del joc en centres residencials es va crear la figura de l'agent lúdic, educadors i educadores socials dels centres que han dinamitzat les sessions de jocs de taula, un mínim de 10 a cada país, els quals van seguir una formació inicial. Per altra banda, s'ha fet un ús educatiu d'uns jocs de taula moderns que es van seleccionar específicament per al projecte pilot, a fi de treballar per millorar les competències personals de adolescents en acolliment residencial i el seu benestar subjectiu.

Per tant, l'objectiu general del projecte Domus Ludens ha estat el de fomentar el "dret al joc" dels infants i adolescents (13-17 anys) que viuen en centres residencials, dur a terme una prova

¹ A Espanya el projecte s'ha aplicat concretament a Catalunya.



pilot de vuit mesos de sessions de jocs de taula setmanals, per tal d'avaluar si el joc regular, estructurat i guiat professionalment té un impacte positiu en el "benestar" d'aquest grup objectiu particularment vulnerable i analitzar quines habilitats cognitives, emocionals i socials es poden treballar mitjançant el joc regular.

El projecte Domus Ludens ha elaborat tres productes que es complementen:

1. La Guia de jocs de taula
2. El Manual de l'agent lúdic
3. L'Avaluació de l'impacte de la participació en sessions de joc regulars i sistemàtiques amb relació al benestar subjectiu i l'adquisició d'habilitats d'adolescents en acolliment residencial

El present document consisteix en el tercer producte, l'avaluació del Projecte Domus Ludens. L'equip de recerca Liberi² de la Universitat de Girona ha estat el soci encarregat d'avaluar aquest programa pilot dut a terme al curs 2021-22.

Per conèixer millor el projecte també es pot consultar la [Pàgina web del Domus Ludens](#)³.

2. OBJECTIUS DE L'AVALUACIÓ

L'objectiu de l'avaluació era saber si la participació en sessions de jocs de taula ha tingut un impacte positiu en els adolescents que es troben acollits en centres residencials. Més concretament el projecte s'ha centrat en conèixer (i) el benestar subjectiu dels adolescents en acolliment residencial, (ii) les seves habilitats cognitives, socials i emocionals, (iii) la relació amb la resta de adolescents i educadors dels centres, abans i després del desenvolupament del projecte pilot. També s'ha volgut conèixer (iv) l'ús que fan del temps lliure els adolescents en acolliment residencial i finalment (v) la valoració i satisfacció amb les sessions setmanals de joc. Les fonts d'informació han estat els mateixos adolescents, els seus educadors referents dels centres residencials, i els agents lúdics.

Cal dir també que l'avaluació del projecte tenia en darrera instància la voluntat de fer recomanacions sobre com fomentar i mantenir la cultura del joc en els centres residencials.

3. METODOLOGIA

3.1 Procés compartit d'avaluació del projecte pilot

Per conèixer els resultats del projecte pilot, consistent en la participació en sessions de jocs de taula moderns de manera regular i sistemàtica, l'avaluació va comptar amb una metodologia de recull de dades quantitatives i qualitatives. Per una banda, es va desenvolupar un disseny pre i posttest que recollia les perspectives dels principals agents implicats per veure les diferències

² Liberi. Grup de recerca en infància, joventut i comunitat (IRE). Concretament les persones implicades en la recerca han sigut: Dra. Carme Montserrat, Dr. Edgar Iglesias, Rosa Sitjes i Coral Gallardo. Universitat de Girona.

³ Pàgina web del Projecte Domus Ludens: <https://www.domusludens-project.com/>

que es podien observar abans de començar el pilot i vuit mesos després en acabar-lo, i per l'altra amb l'emissió d'informes setmanals de valoració i satisfacció amb les sessions de joc.

Les dates clau de l'avaluació del projecte han sigut les següents:

Maig 2021 – juny 2021	Juny 2021 - juliol 2021	Setembre 2021 – octubre 2021	Novembre 2021 – juny 2022	Juny 2022 – juliol 2022	Setembre 2022 – Gener 2023
Elaboració dels instruments de recerca	Traducció dels instruments	Enviament dels qüestionaris pre-test	Desenvolupament del pilot de 8 mesos	Enviament dels qüestionaris post-test	Anàlisi i difusió dels resultats

A més, durant el projecte Domus Ludens ha estat fonamental la comunicació constant entre els socis i les diferents reunions i trobades que s'han realitzat han permès dissenyar i avaluar el projecte d'una manera col·laborativa, assolint cohesió i comunicació entre els socis per tal de facilitar el desenvolupament del projecte. Aportem un repàs de les dates clau:

- El 25 i 26 de gener de 2021 va tenir lloc la Kick off Meeting amb tots els socis del projecte Domus Ludens. A partir de llavors s'han realitzat reunions mensuals virtuals durant els 24 mesos del projecte, liderades per 'Resilis'.
- Els dies 20, 21, 22, 23 i 24 de setembre de 2021 es va fer la primera trobada internacional a Girona, Catalunya, amb els objectius de: i) fer que els socis poguéssim aprendre sobre el món dels jocs de taula (conèixer la història dels jocs, jugar a alguns jocs, compartir estratègies a seguir a l'hora de fer jugar als adolescents, etc.), ii) organitzar la formació dels agents lúdics i iii) concretar els passos següents del projecte. Va ser liderat pel soci de 'La Juganera'.
- Durant els mesos de setembre i octubre, es van formar al voltant de trenta educadors/es socials dels tres països com "agents lúdics", que posteriorment van implementar iniciatives de joc en els respectius centres d'atenció residencial, a Catalunya, Polònia i Alemanya. A més al llarg de procés s'ha procurat que aquests agents lúdics estiguessin en formació constant i aprenent nous jocs i estratègies. En el cas d'algunes baixes durant el projecte pilot, se'n van incorporar de nous.
- Els dies 15, 16 i 17 de maig 2022 es va realitzar la segona trobada presencial internacional a Hamburg (Alemanya), on es van tancar els productes OI1 i OI2 i es va organitzar la fase final d'avaluació del pilot.
- Els dies 21, 22 i 23 de setembre de 2022 es va fer la tercera trobada presencial internacional a Varsòvia, Polònia, on l'equip Liberi va compartir els resultats preliminars de l'avaluació del pilot.
- El 25 d'octubre de 2022 es va celebrar la Ludic Agents Meeting, virtual, amb la participació dels agents lúdics dels centres residencials de cada país. Aquesta reunió va tenir una part conjunta i una part on els agents lúdics es van dividir en grups per països (per facilitar que es poguessin expressar en la seva llengua). Durant la trobada es va parlar de com havien abordat les situacions de conflicte, com havien motivat els i les adolescents, com treballaven

amb els i les adolescents quan algú perdia la partida, com es van sentir amb el projecte pilot, com pensaven que havia de continuar el projecte i quins eren els reptes principals.

- El dia 9 de desembre de 2022 es va realitzar la cloenda del projecte a Polònia, amb la celebració d'una conferència final nacional.
- Els dies 12 i 13 de gener de 2023 es va realitzar la darrera trobada presencial internacional a Girona, Catalunya.
- El dia 20 de gener de 2023 es va realitzar la cloenda del projecte a Catalunya, amb la conferència final nacional.
- El dia 26 de gener de 2023 es va realitzar la cloenda del projecte a Alemanya, també amb la seva conferència final nacional.

Cada entitat disposava d'una persona que coordinava el seguiment de com funcionaven les sessions de joc en cadascun dels centres. Aquestes persones contactaven periòdicament amb cada centre per consultar com anava el projecte pilot i discutir les dificultats que anaven sorgint (aïllaments a causa de la Covid, festivitats, trobar espai i temps regular per jugar etc.). Aquests aspectes també s'han comentat durant les reunions mensuals entre els socis, tot procurant buscar estratègies per cercar solucions i promoure que els centres juguessin setmanalment.

3.2 Participants

3.2.1 Els centres residencials

Els centres participants al projecte pilot van ser 7 de Catalunya, 6 de Polònia i 10 d'Alemanya (Taula 1). Amb tot, a Catalunya hi va haver 2 centres més a part dels 7 que també van jugar (en un cas regularment i en l'altre esporàdicament) i van respondre els informes setmanals i valorar les sessions setmanalment, però no consten a la taula 1 en no ser part del pretest- posttest, però sí en el recull dels informes setmanals (veure més endavant taula 10).

Taula 1. Mostra de centres i persones participants al projecte pilot

	Catalunya	Polònia	Alemanya	Total
Nombre de centres residencials seleccionats	7	6	10	23
Total d'infants i adolescents que viuen a cadascun dels centres residencials seleccionats	80	157	97	334
Total d'adolescents que participen al projecte pilot				
Pre-test	51	46	41	138
Post-test	42	44	26	112
Nombre d'agents lúdics	14	21	22	57

3.2.2 En el pre i post-test

Les persones que van respondre els **qüestionaris pre i post test** són els i les adolescents acollits en centres residencials de Catalunya, Polònia i Alemanya i els seus educadors referents (independentment de si eren també els agents lúdics). Concretament, els criteris d'inclusió en el projecte pilot eren els següents:

- Nois i noies d'entre 13 i 17 anys acollits en centres residencials de les organitzacions dels països on es realitzava l'estudi, que volguessin participar voluntàriament al projecte pilot i que es preveïés que seguissin al centre fins al final de l'experiència pilot, tot i que en el sistema de protecció aquest tema és difícil de saber amb certesa.
- L'educador de referència de cada un dels adolescents que participava.

Així, cada un dels 3 països havia de seleccionar com a mínim 40 adolescents, i els educadors/es socials de cadascun d'ells. Tal com es pot veure a la taula 2, finalment la mostra ha estat de 226 persones (112 adolescents i 114 educadors/es socials). Les diferències entre els nombre de participants abans de començar el projecte pilot (Pre) i en acabar (Post) són degudes a que hi ha hagut una pèrdua de participants, previsible en el context residencial de protecció. Els motius acostumen a ser la baixa del centre del jove (per retorn a la família o el trasllat a un altre recurs de protecció), la complexitat de les seves circumstàncies personals i familiars o el fet que s'acabés jugant els caps de setmana coincidint en que tenia permís per marxar amb la família.

Taula 2. Participants segons agent i país

		Adolescents		Educadors/es socials		Total	
		N	%	N	%	N	%
Catalunya	Pre	51	37,0	52	37,7	103	37,3
	Post	42	37,5	39	34,2	81	35,8
Polònia	Pre	46	33,3	45	32,6	91	33,0
	Post	44	39,3	47	41,2	91	40,3
Alemanya	Pre	41	29,7	41	29,7	82	29,7
	Post	26	23,2	28	24,6	54	23,9
Total	Pre	138	100	138	100	276	100
	Post	112	100	114	100	226	100

Les característiques dels participants segons gènere i país es poden consultar a les taules 3 i 4. Destaca una majoria de nois entre els adolescents i una majoria de dones entre els i les professionals. En el post-test hi ha un 3,6% dels i les adolescents participants i un 0,9% dels i les professionals que indiquen un gènere divers i en pocs casos han preferit no indicar-lo.

Taula 3. Adolescents participants segons gènere i país

Adolescents		Catalunya		Polònia		Alemanya		Total	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Noi	Pre	30	58,8%	23	50,0%	18	43,9%	71	51,4%
	Post	27	64,3%	20	46,5%	14	53,8%	61	55,0%
Noia	Pre	19	37,3%	23	50,0%	18	43,9%	60	43,5%
	Post	14	33,3%	23	53,5%	9	34,6%	46	41,4%
No binari	Pre	2	3,9%	0	0%	5	12,2%	7	5,1%
	Post	1	2,4%	0	0%	3	11,5%	4	3,6%
Total	Pre	51	100%	46	100%	41	100%	138	100%
	Post	42	100%	43	100%	26	100%	111	100%

Taula 4. Educadors/es socials participants segons gènere i país

Educadors/es socials		Catalunya		Polònia		Alemanya		Total	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Home	Pre	15	28,8%	7	15,6%	9	22,5%	31	22,6%
	Post	7	17,9%	10	21,7%	2	7,7%	19	17,1%
Dona	Pre	37	71,2%	38	84,4%	31	77,5%	106	77,4%
	Post	32	82,1%	35	76,1%	24	92,3%	91	82%
No binari	Pre	-	-	-	-	-	-	-	-
	Post	0	0%	1	2,2%	0	0%	1	0,9%
Total	Pre	52	100%	45	100%	40	100%	137	100%
	Post	39	100%	46	100%	26	100%	111	100%

La mitjana d'edat dels adolescents al finalitzar el projecte pilot és de 15,96 anys (DT=1,833) i la dels educadors de 33,63 anys (DT=9,305) (Taula 5). Per països (Taula 6) la mitjana d'edat dels professionals a Alemanya és més jove, i en canvi la més alta és a Polònia.

Taula 5. Mitjanes d'edat dels i les adolescents i professionals en funció del seu gènere

		Adolescents	Educadors/es socials
Noi / Home	Pre	15,04	32,90
	Post	15,77	35,40
Noia / Dona	Pre	15,58	31,14
	Post	16,24	33,27
No binari	Pre	15,50	-
	Post	15,25	41
Sense indicar	Pre	-	31
	Post	-	31
Total	Pre	15,30	31,53
	Post	15,96	33,63

Taula 6. Mitjanes d'edat dels i les adolescents i professionals en funció del país

		Adolescents	Educadors/es socials
Catalunya	Pre	15,43	30,23
	Post	15,74	30,59
Polònia	Pre	15,04	37,56
	Post	15,98	39,16
Alemanya	Pre	15,43	26,60
	Post	16,27	28,43

El 80,3% dels i les professionals eren educadors socials, el 5,1% pedagogs i un 14,6% tenien altres perfils professionals (Taula 7). Aquestes diferències responen a les normatives que regulen el perfil dels professionals en aquest àmbit a cada país.

Taula 7. Perfil dels i les professionals

	Catalunya	Polònia	Alemanya	Total
Educador/a social	100%	63,6%	73,2%	80,3%
Pedagog/a	0%	6,8%	9,8%	5,1%
Altres	0%	29,5%	17,1%	14,6%

Entre els i les adolescents, el 83,3% eren nascuts al país on es desenvolupava el projecte pilot i el 16,7% havien nascut en un país diferent al que es trobaven, però les diferències entre països són importants, havent més estrangers als centres de la fundació de Catalunya. El 98,5% dels educadors i les educadores socials havien nascut al país on es feia l'estudi (Taula 8).

Taula 8. País de naixement dels/les adolescents i dels i les professionals

		Catalunya	Polònia	Alemanya	Total
Adolescents	Aquest país	68,6%	100%	82,5%	83,3%
	Un altre país	31,4%	0%	17,5%	16,7%
Educadors/es socials	Aquest país	98%	100%	97,6%	98,5%
	Un altre país	2%	0%	2,4%	1,5%

Pel que fa a les característiques dels centres residencials, la majoria dels i les adolescents es trobaven en centres residencials ordinaris, mentre que en dos, un de Catalunya i un de Polònia es trobaven en centres residencials especialitzats per necessitats especials i problemes conductuals

Quant al temps que portaven al centre a l'hora de respondre els qüestionaris pre-test, destaca que el 43% dels i les adolescents feia entre 1 i 3 anys que vivien al centre, mentre que la meitat dels i les professionals feia més de tres anys que hi treballaven, sent la plantilla més estable a Polònia (Taula 9). Cal tenir en compte que els i les educadores socials que responien els qüestionaris eren els i les referents dels i les adolescents.

Taula 9. Temps que portaven vivint o treballant al centre (segons país)

		Catalunya	Polònia	Alemanya	Total
6 mesos o menys	Adolescents	29,4%	18,2%	25,0%	24,4%
	Educadors/es socials	3,9%	0,0%	19,5%	7,3%
Entre 7 i 11 mesos	Adolescents	11,8%	20,5%	12,5%	14,8%
	Educadors/es socials	7,8%	20,0%	22,0%	16,1%
Entre 1 i 3 anys	Adolescents	43,1%	34,1%	52,5%	43,0%
	Educadors/es socials	31,4%	15,6%	24,4%	24,1%
Més de 3 anys	Adolescents	15,7%	27,3%	10,0%	17,8%
	Educadors/es socials	56,9%	64,4%	34,1%	52,6%

Tot i que en els centres hi havia adolescents que inicialment no van ser inclosos 'oficialment' en el projecte pilot (per ser més petits de 13 anys o per no voler participar-hi) al llarg del desenvolupament de les sessions de joc, hi han acabat jugant més adolescents dels que van contestar el pretest: tant els més jovenets, com els que es van anar motivant veient els altres jugar, com els que van entrar al centre més tard, durant el pilot. A tots aquests, se'ls va proposar de donar la seva opinió responent un qüestionari de **valoració del projecte pilot**.

A mode de resum, els i les persones que van respondre cadascun dels qüestionaris van ser:

- Pre-test: 138 adolescents i 138 professionals

- Post-test: 112 adolescents i 114 professionals (inclòs l'apartat de les valoracions finals)
- Valoracions del projecte pilot: 50 adolescents que no participaven del pre-post però que es van apuntar a jugar en algunes sessions i per tant, es va creure convenient demanar-los la seva opinió sobre les sessions de joc al final del projecte pilot.

3.2.3 En la valoració setmanal de les sessions de joc



Nom de la diapositiva de l'informe: **Sample**

En total s'ha analitzat la informació que els i les professionals van aportar sobre 723 sessions de joc dels 25 centres que van jugar durant el projecte pilot (Taula 10). En aquest cas comptem també els dos centres de més que van jugar, doncs van enviar, sobretot un dels centres, els informes setmanals de valoració.

Taula 10. Nombre de centres que han jugat i nombre i mitjana d'informes que van enviar

	Catalunya	Polònia	Alemanya	Total
Nombre de centres que juguen	9	6	10	25
Nombre d'informes sobre les sessions de joc	287	195	241	723
Mitjana d'informes segons país	31,9	32,5	24,1	28,9

Si es considera que cada mes té 4 setmanes, i que el projecte pilot ha durat 8 mesos, en total cada centre hauria d'haver informat sobre un mínim de 32 sessions de joc. Ara bé, cal puntualitzar que durant el projecte pilot s'ha hagut de fer front a diferents circumstàncies que han fet que alguns centres no hagin pogut arribar a aquest mínim. No obstant això, si s'analitza la mitjana d'informes que ha lliurat cada país, es veu que els centres de Catalunya i Polònia han informat sobre les sessions de joc previstes, i una mica menys els centres d'Alemanya. A la taula 30 dels annexos es mostra detalladament quants informes han lliurat els diferents centres de cada país.

3.3 Instruments

3.3.1 Els qüestionaris pretest posttest

La tècnica d'investigació utilitzada ha estat l'enquesta i els instruments han estat uns qüestionaris amb preguntes obertes i tancades. Aquests qüestionaris es van dissenyar en anglès i posteriorment es van traduir als idiomes de cada país (català, castellà, polonès i alemany). Els instruments emprats per l'avaluació del pilot van ser els següents:

- PRE-TEST: Qüestionari per a adolescents en acolliment residencial
- PRE-TEST: Qüestionari per a professionals dels centres residencials
- POST-TEST: Qüestionari per a adolescents en acolliment residencial
- POST-TEST: Qüestionari per a professionals dels centres residencials
- Informe setmanal sobre la valoració de la sessió de joc
- Qüestionari de valoració per a adolescents en acolliment residencial que han participat en sessions de joc però no van respondre el qüestionari pre-test

Els **qüestionaris pre i post test** disposaven de preguntes tancades i obertes equivalents per a adolescents i educadors. Eren qüestionaris *ad hoc*, d'auto-administració en format electrònic i anònims. Els qüestionaris pre-test contenien unes 15 preguntes cada un d'ells, mentre que els post-test unes 21 (incorporaven les preguntes d'avaluació del projecte pilot).

D'entre les preguntes tancades n'hi havia de dicotòmiques, categoritzades (bàsicament de freqüència i d'acord - likert de 5 punts) i numèriques (de satisfacció amb escales d'11 punts). Els qüestionaris s'estructuraven en cinc apartats:

- informació personal,
- habilitats dels adolescents (cognitives, emocionals i socials),
- relacions socials dins del centre residencial
- una escala de benestar subjectiu (adaptada de Personal Well-being Index – School Children PWI-SC, de Cummins & Lau, 2005)⁴
- l'ús del temps

Les preguntes eren equivalents entre els qüestionaris dels adolescents i els dels educadors, sent la dels educadors d'atribució respecte a les habilitats, benestar i relacions de cada jove. Al final tots els qüestionaris disposaven d'un espai obert per si les persones participants volien afegir algun comentari.

En els qüestionaris post test es repetien totes les preguntes per poder establir una comparació pre-post i s'afegia un apartat de valoració del projecte pilot, amb preguntes tancades i tres d'obertes sobre el què els havia agradat més, el què no els havia agradat i si recomanarien a altres adolescents i centres la implementació de les sessions de jocs de taula, a part també d'una pregunta de comentaris finals. Per altra banda, a aquells adolescents que estaven en centres que participaven en el pilot i que van jugar però no havien respost el pre-test, se'ls va proposar que contestessin aquesta part de preguntes de valoració del projecte pilot.

3.3.2 Els informes setmanals

Una part fonamental per la valoració del projecte pilot van ser els **informes setmanals**, uns qüestionaris en línia, també disponibles en els idiomes de cada país, per avaluar cada sessió de joc. Aquests qüestionaris disposaven de 8 preguntes i un espai final per a observacions. Demanaven informació sobre el joc o jocs que s'havien jugat, la data, la durada de la sessió, el lloc (interior o exterior), el nombre de jugadors adolescents (detallant els que estaven implicats al projecte pilot i els que no), el nombre d'educadors que jugaven, la satisfacció de cadascun dels adolescents amb la sessió i la satisfacció de cadascun dels educadors.

3.4 Procediment de la recollida de dades

Els qüestionaris pre-test es van enviar als socis de cada país entre el setembre i l'octubre de 2021 (abans de la formació dels agents lúdics i abans de començar a jugar) amb els enllaços electrònics dels qüestionaris als seus centres residencials, utilitzant una carta on s'explicava

⁴ Cummins, R. A., & Lau, A. (2005). *Manual: personal wellbeing index – School children, Cantonese translation* (3rd edn., Resource document). Melbourne, Australia: Australian Centre on Quality of Life, Deakin University.



detalladament el procés i una imatge que el resumia i contenia els enllaços. Els qüestionaris disposaven d'una adreça electrònica de contacte i d'un telèfon mòbil del seu país on els informants podien transmetre dubtes o suggeriments. Els qüestionaris post-test i les avaluacions es van distribuir durant els mesos de juny i juliol de 2022, seguint el mateix procés.

Si els adolescents que responien els qüestionaris presentaven certes dificultats de comprensió lectora, se'ls ajudava de manera individual llegint-los les preguntes.

Els informes setmanals també eren unes enquestes en línia que els agents lúdics o en el seu defecte els educadors encarregats de dinamitzar les sessions de joc responien després d'haver-ne realitzat una.

3.5 Anàlisi de dades

Les dades quantitatives es presenten de manera descriptiva, mostrant les mitjanes o els percentatges. Per realitzar aquestes anàlisis s'ha utilitzat el programa SPSS (v. 28).

Per l'anàlisi de les dades qualitatives, s'ha procedit a fer unes anàlisis de contingut, on la unitat ha estat el tema al qual s'ha arribat després d'un procés de codificació i categorització. Per aquestes anàlisis s'ha emprat el programa Atlas.ti.

3.6 Consideracions ètiques

Tota la informació ha estat recollida amb el consentiment informat de les persones participants i amb l'autorització de l'administració competent en matèria de protecció a la infància. El tractament de les dades obtingudes s'ha efectuat assegurant la confidencialitat i l'anonimat dels participants. Així mateix, la recerca compta amb el dictamen favorable del Comitè d'Ètica i Bioseguretat de la Recerca de la Universitat de Girona (Codi CEBRU0027).

4. RESULTATS

Els resultats es presenten en tres apartats seguint els informes creats a través de Microsoft Power BI, els quals es poden consultar en línia a través de la [pàgina web del Liberi⁵](#). A més, l'apartat d'annexos d'aquest document inclou taules que faciliten aprofundir en els resultats.

A l'hora de presentar els resultats s'ha decidit utilitzar el programari Microsoft Power BI perquè permet consultar les dades d'una manera interactiva, tot aplicant un o més filtres en funció del que es vulgui analitzar. De manera predeterminada els filtres apareixen desactivats, però quan es despleguen permeten escollir una o més opcions. A més algunes diapositives dels informes de Microsoft Power BI disposen de gràfics circulars. Seleccionant determinats segments d'aquests gràfics es poden comparar els resultats d'una manera més visual que a través dels filtres. En algunes ocasions és interessant combinar l'ús de filtres amb la selecció d'un segment d'un gràfic.

A continuació es detallen els filtres que s'han incorporat en cadascuna de les presentacions, és imprescindible utilitzar-los per conèixer els resultats del projecte.

Per als qüestionaris pre i post test s'han utilitzat els següents filtres:

Pre / post	Agent	País del projecte	Gènere	Edats
<input type="checkbox"/> PRE-TEST <input type="checkbox"/> POST-TEST	<input type="checkbox"/> Educadors/es socials <input type="checkbox"/> Adolescents	<input type="checkbox"/> Catalunya <input type="checkbox"/> Alemanya <input type="checkbox"/> Polònia	<input type="checkbox"/> Noi / Home <input type="checkbox"/> No binari <input type="checkbox"/> Noia / Dona <input type="checkbox"/> Sense indicar	<input type="checkbox"/> 12 - 15 <input type="checkbox"/> 16 - 18 <input type="checkbox"/> 19 - 30 <input type="checkbox"/> 31 - 49 <input type="checkbox"/> 50 - 65

Per als qüestionaris d'avaluació del projecte pilot:

Agent	País del projecte	Gènere	Edats	Freqüència de joc
<input type="checkbox"/> Educadors/es socials <input type="checkbox"/> Adolescents	<input type="checkbox"/> Catalunya <input type="checkbox"/> Alemanya <input type="checkbox"/> Polònia	<input type="checkbox"/> Noi / Home <input type="checkbox"/> No binari <input type="checkbox"/> Noia / Dona <input type="checkbox"/> Sense indicar	<input type="checkbox"/> 9 - 15 (principalment 13 - 15) <input type="checkbox"/> 16 - 18 <input type="checkbox"/> 19 - 30 <input type="checkbox"/> 31 - 49 <input type="checkbox"/> 50 - 65	<input type="checkbox"/> Poques vegades <input type="checkbox"/> Sovint

Per als resultats dels informes setmanals

País del projecte	Mes del projecte	Durada	Lloc
<input type="checkbox"/> Catalunya <input type="checkbox"/> Alemanya <input type="checkbox"/> Polònia	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> Mitja hora <input type="checkbox"/> Una hora <input type="checkbox"/> Una hora i mitja <input type="checkbox"/> Dues hores <input type="checkbox"/> Dues hores i mitja <input type="checkbox"/> Tres hores <input type="checkbox"/> Tres hores i mitja	<input type="checkbox"/> Dins del centre <input type="checkbox"/> A l'exterior

⁵ Pàgina web del projecte Domus Ludens: <https://www.udg.edu/ca/projectes/domus-ludens>

Malgrat el projecte pilot va durar 8 mesos, el filtre en presenta 9 perquè alguns van començar l'octubre mentre que d'altres el novembre.

A continuació s'exposen els resultats quantitatius (de les respostes de preguntes tancades) i qualitatiu (de les preguntes obertes) més destacats, aprofundint en els filtres esmentats quan s'observen diferències rellevants.

4.1 Resultats del pre i post test

En aquest apartat s'expliquen els resultats obtinguts a través dels següents qüestionaris:

- PRE-TEST: Qüestionari per a adolescents en acolliment residencial⁶
- PRE-TEST: Qüestionari per a professionals dels centres residencials
- POST-TEST: Qüestionari per a adolescents en acolliment residencial (la part de les preguntes de valoració es presenten a l'apartat 4.2.)
- POST-TEST: Qüestionari per a professionals dels centres residencials (la part de les preguntes de valoració es presenten a l'apartat 4.2.)



Nom de l'informe de Power BI: Resultats del projecte pilot

4.1.1 Sobre les habilitats dels adolescents

En primer lloc, els i les adolescents havien de respondre com es definien, en una escala de l'1 al 5 (on 1 equival a gens i 5 a totalment), respecte les habilitats cognitives, emocionals i socials. Els i les educadores referents de cadascun dels adolescents que havien respost el qüestionari pre-test, també valoraven cada jove en relació amb aquestes habilitats, a través d'unes preguntes equivalents.

Diferències pre i post-test: en general convé destacar que les respostes dels i les adolescents no presenten grans diferències entre els resultats pre-test i els post-test. En canvi, les valoracions que fan els i les professionals sobre les habilitats dels i les adolescents en les anàlisis post-test són significativament més altes que les que feien en el pre-test.

Diferències entre adolescents i educadors/es: en la fase pre-test els i les adolescents expressen una autopercepció de les seves habilitats superior a la que indiquen els seus educadors/es. Un cop finalitza el projecte pilot, les respostes d'educadors/es i adolescents presenten més similituds, ja que els i les professionals puntuen més alt respecte les seves respostes en el pre-test.

⁶ La mostra del pre-test que es recull en aquest informe és una mica diferent a la del Microsoft Power BI, ja que en aquest informe hem inclòs les respostes dels pre-test de 3 adolescents i 2 educadors/es socials de Catalunya i 3 adolescents i 1 educador/a social d'Alemanya, els quals van respondre els qüestionaris una mica més tard, un cop ja s'havia generat el PowerBI amb les respostes pre-test.

Diferències entre països: en general els i les participants de d'Alemanya són els que indiquen unes puntuacions més elevades pel que fa a les habilitats, seguits dels de Polònia i de Catalunya.

Diferències segons gènere: no s'observen grans diferències entre les respostes dels i les participants en funció de si són homes o dones. En canvi, sí que hi ha més diferències en les respostes dels i les participants que han indicat un gènere divers o han preferit no indicar-lo, que en aquests casos la valoració és més baixa en general.

Diferències per edats: en general, els adolescents de menys de 15 anys puntuen una mica més baix que els d'entre 16 i 18 anys.



Nom de la diapositiva de l'informe: **Habilitats cognitives**

Habilitats cognitives segons els adolescents en el pretest i post-test

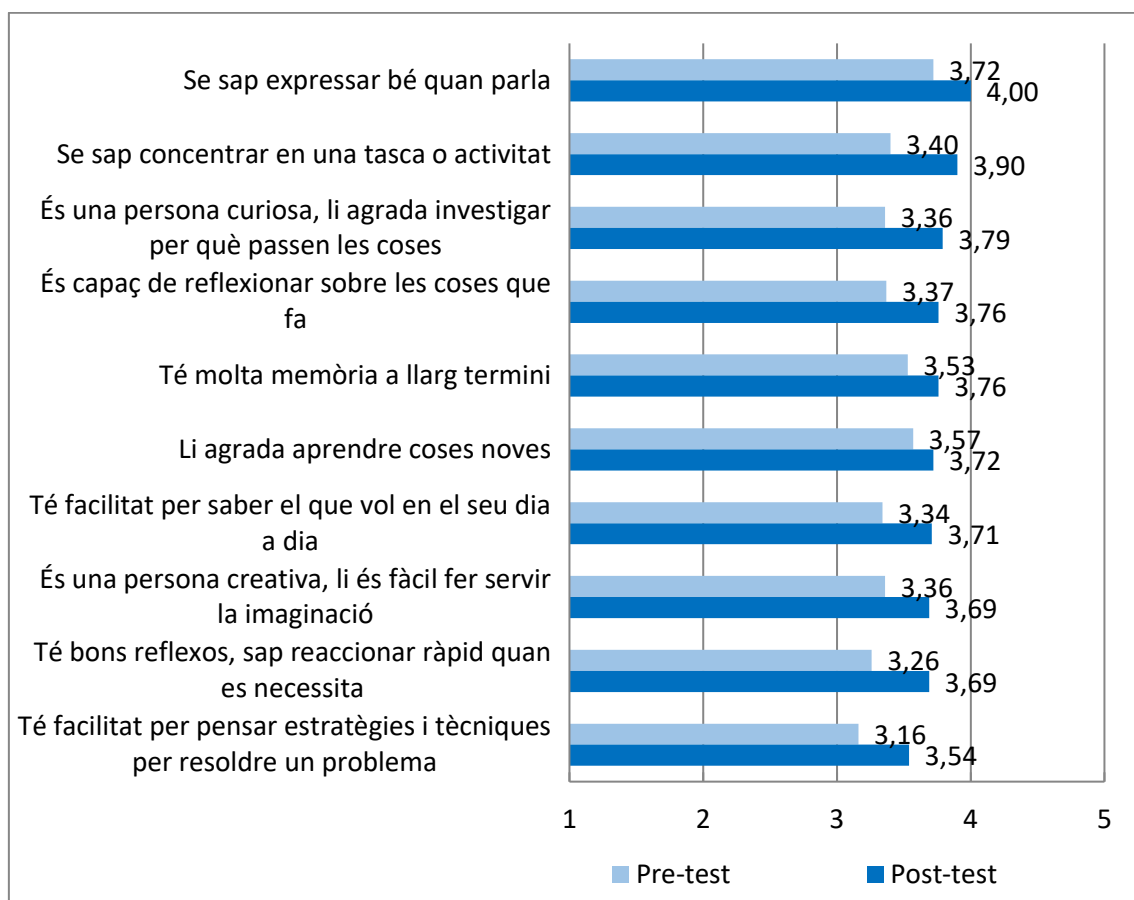
En primer lloc es va consultar sobre la valoració que els adolescents feien sobre les seves habilitats cognitives, utilitzant 10 ítems diferents (Taula 1, annexos). Els adolescents es van puntuar més alt en l'habilitat d'aprendre coses noves; en ser persones curioses, agradar-los esbrinar per què passen les coses; i pensar que son capaços de reflexionar sobre les coses que fan. En canvi, les habilitats que van assolir menys puntuació per part dels adolescents van ser el fet de tenir memòria a llarg termini; la capacitat de pensar estratègies i tècniques per solucionar un problema; i la facilitat de saber el que volen en el seu dia a dia.

Pel que fa a les respostes pre-post test, s'observa que són molt similars, tot i que les post-test són lleugerament superiors en la majoria d'aspectes (veure el detall a la Taula 1 dels annexos). Totes les valoracions dels adolescents són iguals o superiors a 3,5 en una escala de l'1 al 5.

Diferències pre-post en les respostes dels educadors i comparació amb la dels adolescents

Els educadors atribueixen una millora pel que fa totes a les habilitats cognitives dels adolescents comparat amb les puntuacions emeses en el pretest tal com es pot observar al Gràfic 1, que llavors eren més baixes que les que havien fet els adolescents (Taula 2 dels annexos). En aquest sentit, els i les professionals en el post-test eleven les seves valoracions arribant a valorar amb una mitjana de 4 l'habilitat de saber expressar-se bé quan parlen, i de quasi 4 el fet de saber concentrar-se en una tasca concreta, ser persones curioses a les quals els agrada saber per què passen les coses, així com l'habilitat de tenir memòria a llarg termini.

Gràfic 1. Respostes pre i post test dels professionals sobre les habilitats cognitives (Mitjana)



Escala de 5 punts, des de 1= Gens fins a 5 = Totalment

Diferències entre els centres dels 3 països

La mitjana global (pre i post test) dels i les adolescents dels centres d'Alemanya sobre les seves pròpies habilitats cognitives és la més elevada, seguida de la de Polònia i la de Catalunya (Taula 1 annexos). En canvi, pel que fa a les respostes dels professionals, els dels centres de Polònia puntuen més alt les habilitats cognitives, seguit d'Alemanya; a Catalunya les valoracions que fan els i les professionals sobre les habilitats dels adolescents són en general més baixes (Taula 2 annexos).



Nom de la diapositiva de l'informe: **Habilitats emocionals**

Habilitats emocionals segons els adolescents en el pretest i post-test

En segon lloc es va consultar sobre la valoració que els adolescents feien de les seves habilitats emocionals, utilitzant 6 ítems diferents (Taula 3, annexos). Els adolescents sobretot van destacar que els és fàcil relacionar-se amb altres persones, que consideren que són persones que acostumen a fer les coses bé i que saben perdre, que no s'enfaden quan les altres persones guanyen.

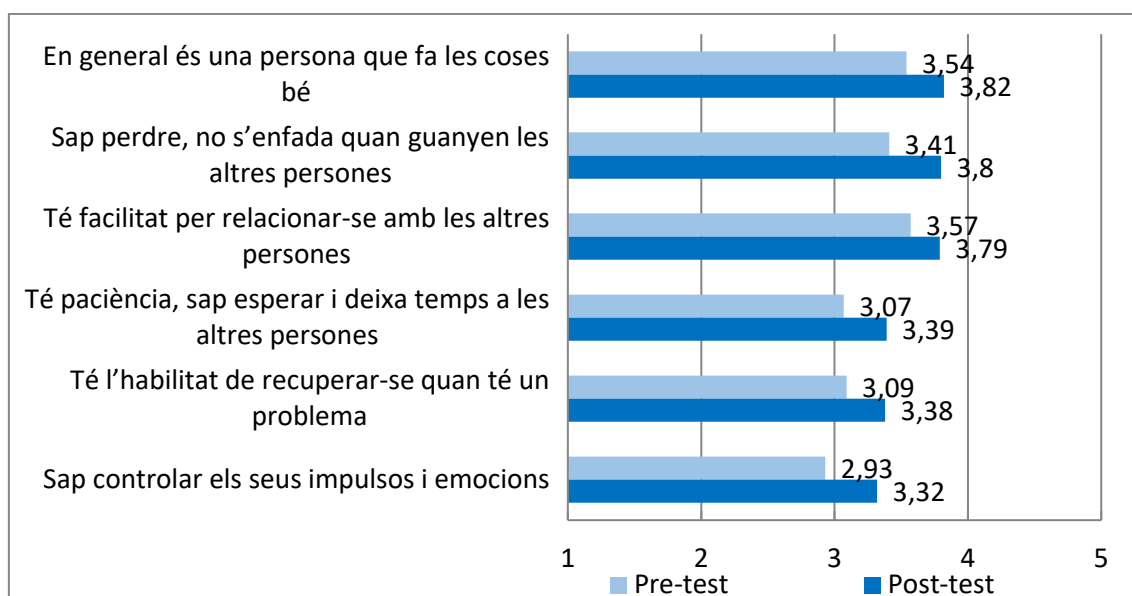
Per contra, l'ítem amb la puntuació més baixa està relacionat amb el fet de tenir paciència, seguit del fet de saber gestionar les emocions i de tenir l'habilitat de recuperar-se quan tenen un problema.

Les respostes pre i post-test dels adolescents són similars, i l'única que obté una valoració una mica més alta en acabar el pilot és la de considerar-se una persona que fa les coses bé. Aquests resultats es poden observar a la Taula 4 dels annexos.

Diferències pre-post en les respostes dels educadors i comparació amb la dels adolescents

Les valoracions post-test dels educadors sobre com perceben habilitats emocionals del adolescents són totes més altes que les que havien fet en el pre-test, i per tant acaben sent similars a les dels adolescents, que eren més altes en el pretest i no han variat en el post. Tot i així, no hi ha cap valoració que assoleixi una mitjana de 4 com si que succeeix amb les habilitats cognitives i socials. Cal destacar que els atribueixen força dificultats en la gestió de les emocions (Taula 4 annexos i Gràfic 2).

Gràfic 2. Respostes pre i post test dels professionals sobre les habilitats emocionals (Mitjana)



Escala de 5 punts, des de 1= Gens fins a 5 = Totalment

Diferències entre els centres dels 3 països

Pel que fa a les mitjanes globals (pre i post test) tant dels i les adolescents com la dels educadors sobre les habilitats emocionals, les dels centres d'Alemanya són les més elevades, seguides per les de Polònia i Catalunya (veure taules 3 i 4 dels annexos).



Nom de la diapositiva de l'informe: **Habilitats socials**

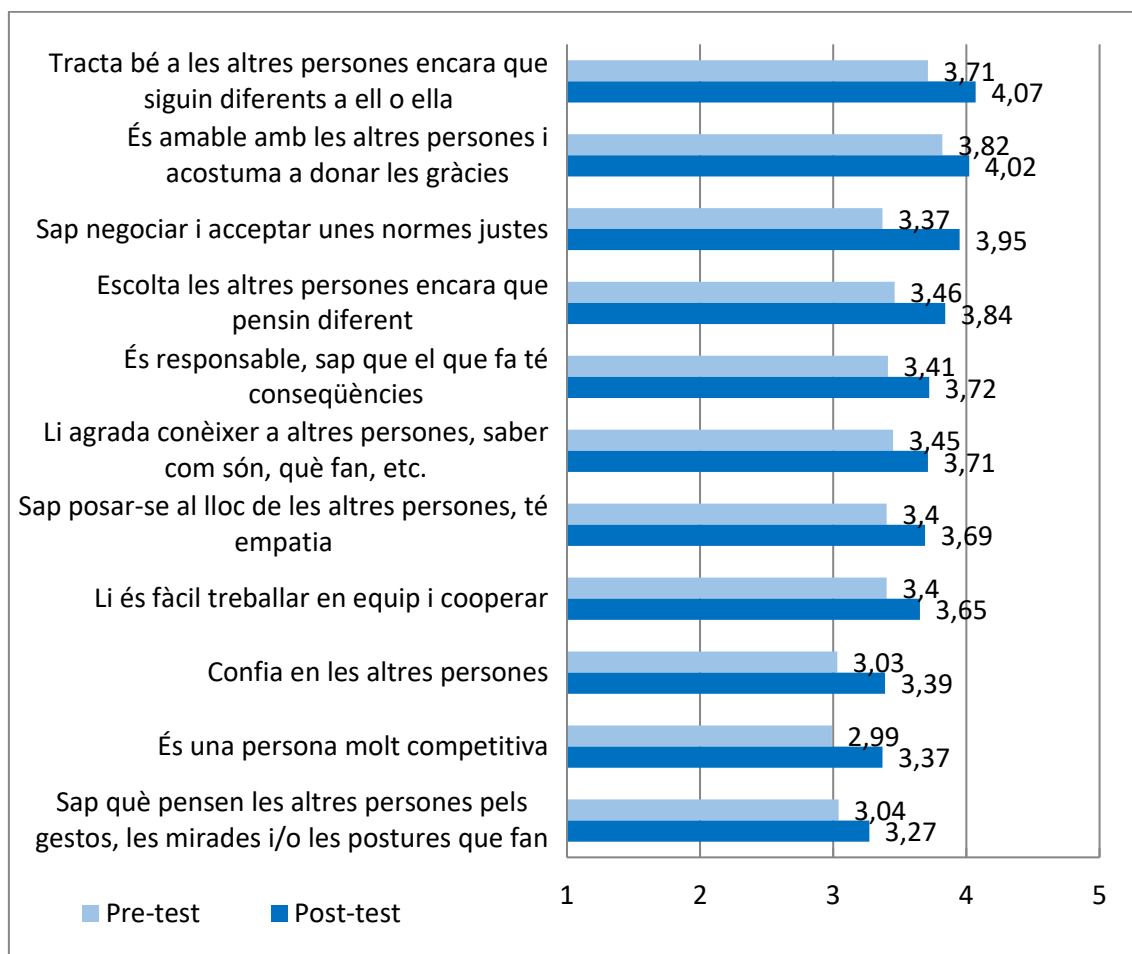
Habilitats socials segons els adolescents en el pretest i post-test

En tercer lloc es va consultar sobre la valoració que els adolescents feien de les seves habilitats socials, utilitzant 11 ítems (Taula 5, annexos). Els adolescents sobretot destaquen que tracten a les altres persones bé malgrat aquestes siguin diferents d'ells/es, que són amables amb les altres persones i acostumen a donar les gràcies i que són responsables i saben que el que fan té conseqüències. En canvi, els ítems als quals assignen unes puntuacions més baixes són: amb el fet de confiar amb les altres persones, de ser persones molt competitives i les habilitats a l'hora de treballar en equip i cooperar. Quan es comparen les respostes pre i post test dels adolescents s'observa que les valoracions són similars també respecte les habilitats socials.

Diferències pre-post en les respostes dels educadors i comparació amb la dels adolescents

Un cop més, les valoracions post-test dels educadors sobre les habilitats en aquest cas socials dels adolescents són totes més altes comparades amb les que havien fet en el pre-test (Taula 6 dels annexos i gràfic 3). Els i les professionals en els post-test coincideixen amb els dos ítems que més destaquen els adolescents, sobre el tracte i l'amabilitat. En canvi, en tercer lloc ressalten que els i les adolescents saben negociar i acceptar normes justes.

Gràfic 3. Respostes pre i post test dels professionals sobre les habilitats socials (Mitjana)



Escala de 5 punts, des de 1= Gens fins a 5 = Totalment

Diferències entre els centres dels 3 països

Les respostes dels adolescents dels centres d'Alemanya són les més elevades (si s'analitzen tots els ítems en conjunt), seguides de les de Polònia i de Catalunya (Taula 5 annexos). En canvi pel que fa a la dels educadors, els dels centres d'Alemanya i de Polònia en conjunt són molt similars, mentre que les de Catalunya són una mica més baixes (Taula 6 annexos).

4.1.2 Sobre com se senten els i les adolescents respecte de la seva vida

Se'ls demanava als i les adolescents que valoressin del 0 al 10 (on 0 és gens satisfet/a i el 10 totalment satisfet/a), fins a quin punt estaven satisfets/es amb diferents aspectes de la seva vida. També van respondre en quina mesura havien sentit diferents estats les darreres dues setmanes, del 0 al 10 (on 0 era gens i 10 totalment).

Els i les educadores van respondre unes preguntes equivalents valorant fins a quin punt consideraven que cadascun dels/les adolescents estava satisfet/a amb els diferents aspectes i com pensaven que s'havien sentit les darreres dues setmanes.

En general els i les participants de Polònia són els que indiquen unes puntuacions més elevades pel que fa a satisfacció, seguits dels de Catalunya i d'Alemanya.



Nom de la diapositiva de l'informe: **Satisfacció vital**

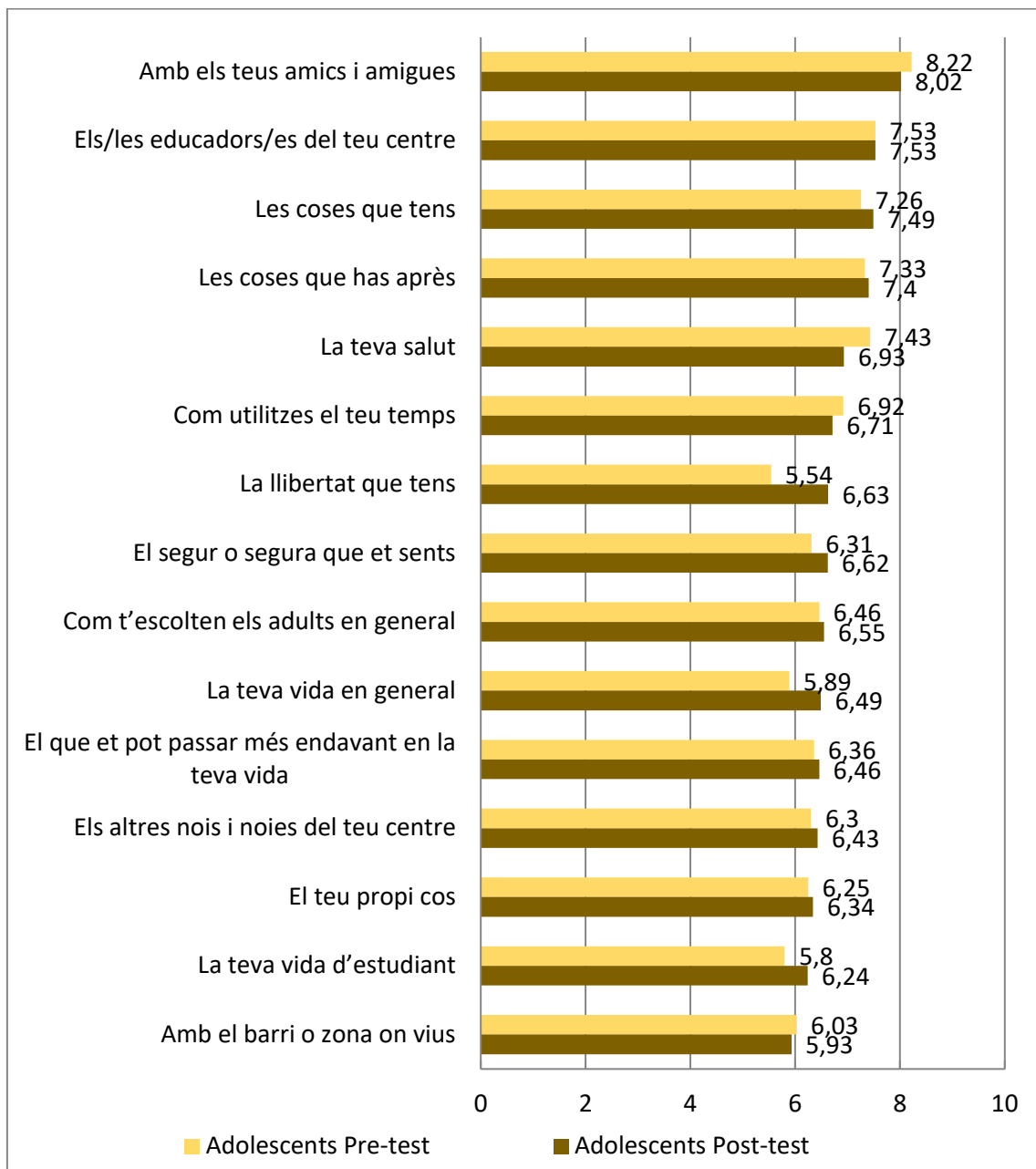
Grau de satisfacció dels adolescents en el pretest i posttest

Tant en els resultats pre-test com en els post-test, la satisfacció més alta per part dels adolescents és amb les seves amistats, els educadores i les educadores dels centres on viuen, les coses que tenen i les coses que aprenen (Taula 7 annexos i Gràfic 4).

En general la satisfacció expressada amb la resta d'aspectes de la seva vida és baixa doncs cap dels 9 ítems restants assoleix la puntuació de 7, el que es considera poc habitual en les escales de satisfacció en població infantil. També està per sota de 7 la satisfacció global amb la vida. Mostren una satisfacció baixa amb: el seu propi cos, amb les seves vides com a estudiants, amb les zones on viuen, amb els altres adolescents dels centres, amb què passarà en un futur, amb la seva seguretat, amb com els escolten els adults, amb l'ús dels temps i amb la llibertat que tenen.

No hi ha pràcticament diferències significatives entre el que contesten els adolescents abans de començar el projecte pilot pel que fa a la satisfacció amb els diferents aspectes de la seva vida, exceptuant la satisfacció amb la vida en general, i amb la llibertat que tenen, que tot i ser baixes, pugen en el post test. En canvi la satisfacció amb la seva salut baixa, potser per influència de la Covid.

Gràfic 4. Satisfacció dels i les adolescents amb diferents aspectes de la seva vida (Mitjana)



Escala d'11 punts, des de 0 = Gens satisfet/a fins a 10 = Totalment satisfet/a

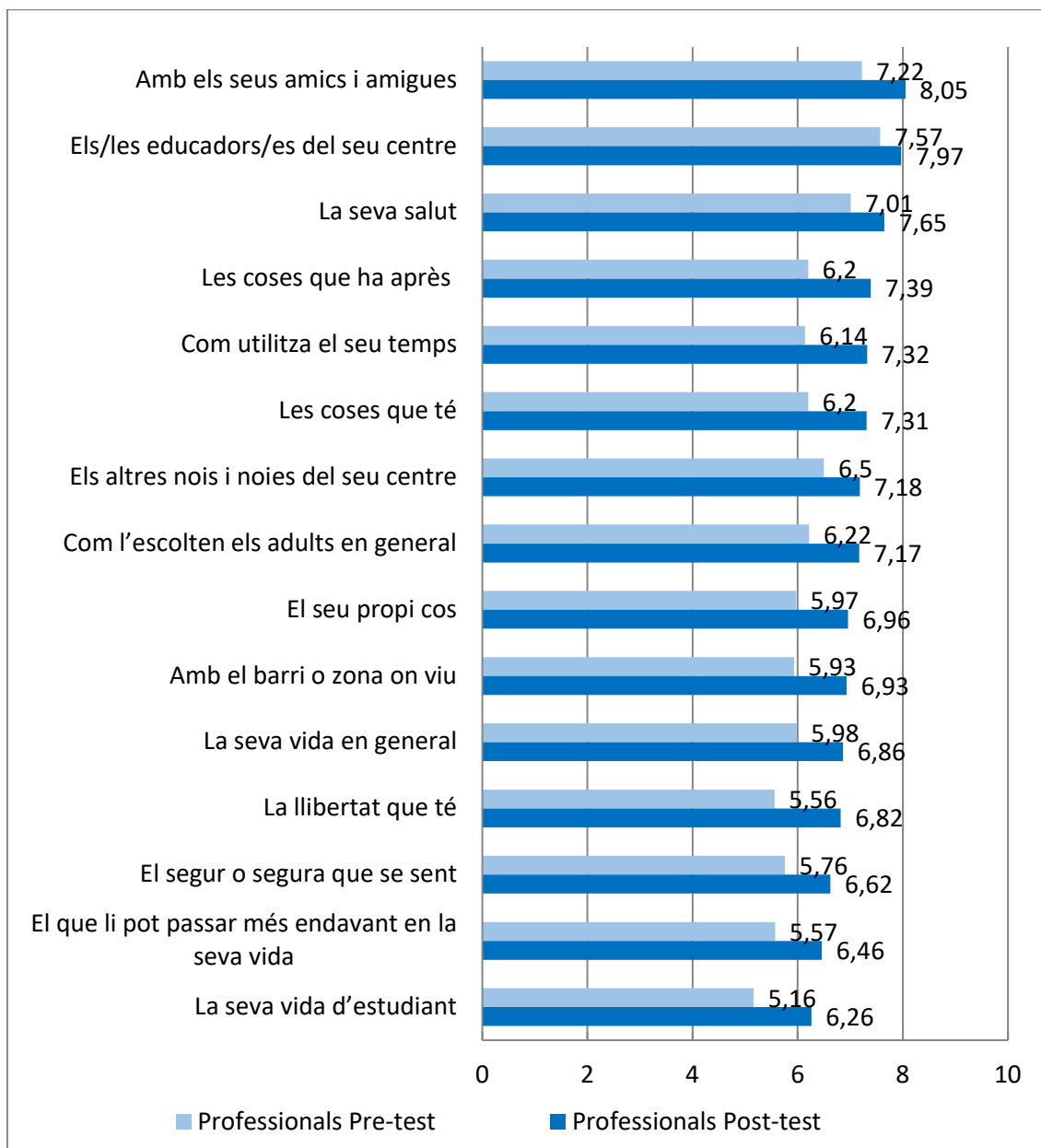
Grau de satisfacció atribuïda als adolescents per part dels educadors en el pre i posttest

Les atribucions més altes que els educadors fan de la satisfacció dels adolescents coincideixen amb les que han indicat els i les adolescents: la satisfacció amb les seves amistats i amb els i les educadores dels centres. També estan sobre 7 punts de mitjana en el post test, la satisfacció que els hi atribueixen amb la seva salut, amb les coses que han après i les coses que tenen, amb l'ús que fan del temps, amb els altres adolescents del centre i amb com els escolten els adults; diferint clarament de la percepció que tenen sobre aquests aspectes els mateixos adolescents.

En canvi, no arriben a 7 punts tampoc en el post test tot i que són més altes que les que emeten en el pretest, la satisfacció atribuïda respecte a com de segurs/es se senten els adolescents, amb les coses que els poden passar en un futur, amb les seves vides com a estudiants, amb la seva llibertat, amb l'àrea on viuen, i amb el propi cos, així com la satisfacció amb el global de la vida.

En general, cal destacar que si bé en el pretest les satisfaccions que els atribuïen a cada un dels adolescents eren també baixes, fins i tot més baixes que les expressades pels mateixos adolescents, en el post test en general són més altes tant comparant amb les que ells mateixos van emetre en el pretest, com comparant amb algunes de les que els adolescents han emès en el posttest (Taula 8 annexos i Gràfic 5)

Gràfic 5. Satisfacció atribuïda als adolescents per part dels educadors amb diferents aspectes de la seva vida (Mitjana, segons els professionals)



Escala d'11 punts, des de 0 = Gens satisfet/a fins a 10 = Totalment satisfet/a

Diferències entre els centres dels 3 països

Si es comparen els resultats segons països, englobant tots els ítems, s'observa que les respostes dels i les educadores de Polònia són les més elevades, seguides de les de Catalunya i les d'Alemanya (Taula 8 dels annexos).

També pel que fa a les respostes dels adolescents, als centres de Polònia gairebé totes les satisfaccions són més elevades, i els dos aspectes amb més ben valorats segueixen essent els amics i els educadors/es dels centres. A Catalunya els i les adolescents també assignen la puntuació més elevada de satisfacció a les seves amistats, seguida de la seva satisfacció amb la seva salut. A Alemanya la satisfacció més elevada dels adolescents també és amb les seves amistats, però en aquest cas va seguida de la seva satisfacció amb totes les coses que tenen. A diferència dels resultats exposats prèviament, les mitjanes de satisfacció dels i les adolescents d'Alemanya, en conjunt, són més baixes (Taula 7 dels annexos).

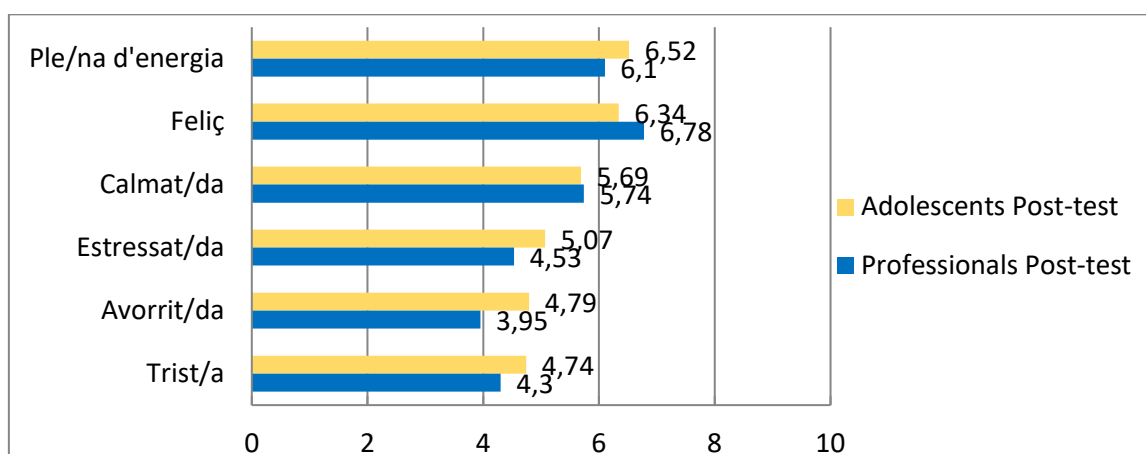


Nom de la diapositiva de l'informe: **Sentir**

Quan es pregunta als i les **adolescents** com s'han sentit durant les dues últimes setmanes, en general comparant el pre i el post test, s'observa se senten més plens d'energia, contents i calms i menys estressats i avorrits, en consonància amb la tendència que expressen els educadors en les atribucions que els fan (Taules 9 i 10 dels annexos i Gràfic 6).

En el post test es pot observar com que els i les educadores els hi atribueixen més felicitat i menys estrès, avorriment i tristesa, mentre que els adolescents no són tant optimistes.

Gràfic 6. *Feelings during last two weeks (Mean)*



Escala d'11 punts, des de 0 = *Gens* fins a 10 = *Tota l'estona*

Comparant segons països, els i les adolescents dels centres de Polònia són els que s'han sentit més plens d'energia, feliços i calms, alhora que són els que s'han sentit menys estressats, avorrits i tristos (en conjunt).

4.1.3 Sobre l'ús del temps



Nom de la diapositiva de l'informe: **Activitats**

Activitats segons els adolescents en el pretest i el posttest

Quan es pregunta als i les adolescents per les activitats que s'organitzen des del seu centre residencial (Taula 11, annexos), tant en el pre-test com en el post-test, principalment indiquen que diàriament fan activitats esportives, que setmanalment juguen a jocs de taula (per influència del projecte pilot), i que mai o gairebé mai fan sortides culturals.

Diferències pre-post en les respostes dels educadors i comparació amb la dels adolescents

Si es pregunta la mateixa qüestió als i les educadores, (Taula 12, annexos), s'observen més diferències entre les respostes pre i les post-test, en la mateixa línia que els apartats anteriors, augmentant els percentatges d'activitats d'esport i manualitats, jugar a jocs de taula i altres jocs.

A més, els qüestionaris disposaven d'un espai per a altres activitats. En aquest sentit, algunes de les altres activitats que adolescents i professionals van detallar són aquelles organitzades pel barri, tallers de cuina, passejar gossos, concursos de talent, menjar a fora, anar al cinema, anar de compres, activitats amb els amics, tallers d'emocions, jardineria, etc.

Les diferències entre països es poden consultar a les taules 11 i 12 dels annexos.



Nom de la diapositiva de l'informe: **Aportacions oci**

Els i les adolescents, en els qüestionaris post-test exposen que els seus hobbies o aficions principalment els aporten entreteniment, diversió i nous aprenentatges i no pensen que siguin ni una pèrdua de temps ni avorrits.

Els i les educadores socials en els qüestionaris post-test també ressalten que els hobbies aporten entreteniment als i les adolescents, ressalten que són moments que comparteixen amb altres persones i que es diverteixen realitzant-los. Aquests resultats es poden consultar més detalladament a les Taules 13 i 14 dels annexos, desagregats per països. En general, s'observa que en els qüestionaris post-test els i les adolescents de Polònia valoren amb mitjanes superiors els beneficis que els aporten, seguits dels de Catalunya i dels d'Alemanya. En canvi, analitzant les respostes post-test dels i les educadores, els d'Alemanya són els que en general valoren amb mitjanes superiors els beneficis de les activitats, en aquest cas seguits pels i les professionals de Polònia i de Catalunya.

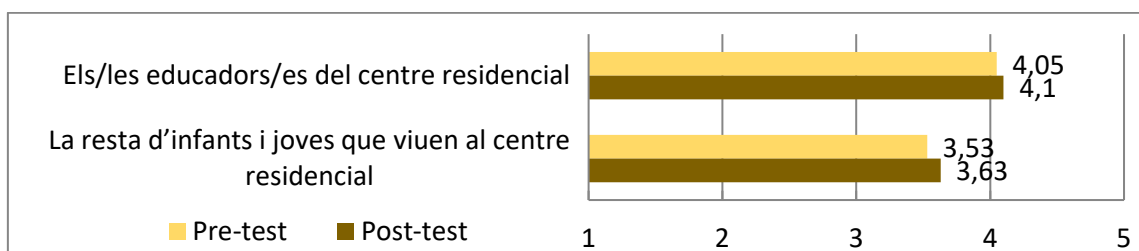
4.1.4 Relació amb les altres persones del centre residencial on viuen



Nom de la diapositiva de l'informe: **Relacions**

Els adolescents de mitjana estan més satisfets amb la relació amb els seus educadors i molt menys amb la que mantenen amb la resta de adolescents del centre residencial, coincidint en el pretest i post test (Gràfic 7).

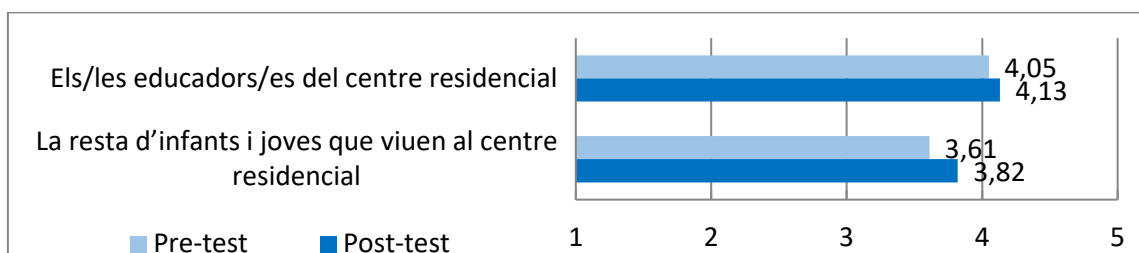
Gràfic 7. Relacions (Adolescents, Mitjana)



Escala de 5 punts, des de 1 = *Gens positiva* fins a 5 = *Totalment positiva*

També els educadors valoren millor la relació que els adolescents tenen amb ells i menys la que tenen entre els adolescents, però a diferència de les respostes dels adolescents, puntuen una millora respecte abans de començar el projecte pilot (Gràfic 8).

Gràfic 8. Relacions (Educatadors/es socials, Mitjana)



Escala de 5 punts, des de 1 = *Gens positiva* fins a 5 = *Totalment positiva*

Pel que fa al contrast entre els centres dels diferents països, s'observa que els adolescents de Polònia són els que expressen una satisfacció més alta, tant en el pre-test com en el post-test (Taula 15, annexos). Els i les professionals de Polònia també són els que indiquen unes mitjanes superiors pel que fa a les relacions (Taula 16, annexos).



Nom de la diapositiva de l'informe: **Reptes**

4.1.5 Reptes previstos abans de començar el projecte

En els qüestionaris pre-test es consultava als i les educadores socials sobre els reptes que veien a l'hora d'implementar el projecte de jocs de taula abans de començar amb el pilot. Se'ls presentaven diferents aspectes que havien de valorar amb una escala de l'1=Amb moltes dificultats al 5=Sense dificultats.

Pel que fa als **reptes relacionats amb els i les adolescents** (Taula 17, annexos), els i les professionals apunten que el repte més difícil estaria relacionat amb el fet que els i les

adolescents tinguin altres preferències. Quant als **reptes vinculats als i les professionals** (Taula 18, annexos), exposen que el repte més difícil seria el de trobar moments adequats per jugar.

A l'hora de comparar entre països, s'observa que els i les professionals que veuen més facilitats pel que fa als reptes relacionats amb els i les adolescents són els de Catalunya, seguits pels de Polònia i Alemanya. En canvi, els que veuen més facilitats pel que fa als reptes relacionats amb els i les educadores són els de Polònia, seguits dels d'Alemanya i de Catalunya.

Els qüestionaris també oferien als i les educadores la possibilitat d'escriure altres reptes que no es detallaven a les taules. En aquest sentit, alguns dels **reptes que van esmentar els i les professionals són:**

- El fet que sigui un projecte innovador (1 educadora de Catalunya).
- Organitzar tornejos de jocs (2 educadores de Polònia).
- Baixes mèdiques de professionals (1 educadora de Polònia).
- Restriccions relacionades amb la pandèmia de la Covid (1 educadora Polònia).
- Aparició de situacions sobrevingudes (1 educadora Alemanya)
- Manca de motivació dels adolescents (1 educadora d'Alemanya).
- Problemes de relacions entre els adolescents (1 educador d'Alemanya).
- Problemes de comportament d'alguns adolescents (1 educador d'Alemanya).

Així mateix, els qüestionaris pre-test disposaven d'un **espai final per a comentaris**, d'entre els quals convé destacar:

- És un bon projecte (1 educadora, Polònia).
- Vull saber com avança el projecte (noia jove de 17 anys, Alemanya).
- Em sembla que aquesta enquesta m'ajudarà en alguna cosa (noi jove de 13 anys, Polònia).

Les respostes qualitatives dels qüestionaris post-test s'analitzen més detalladament a l'apartat 4.2.3 d'aquest informe.

4.2 Resultats de l'avaluació del projecte

A continuació es presenten els resultats de l'avaluació del projecte pilot recollits mitjançant dos instruments:

- En el qüestionari post-test, la part final estava dedicada a la valoració del projecte pilot. Aquest apartat estava tant en el qüestionari dirigit als adolescents com al dels educadors. Cal recordar que també van poder contestar les preguntes de valoració del projecte pilot aquells adolescents que havien jugat durant el desenvolupament de les sessions però que no havien contestat el pretest en no estar inclosos inicialment al projecte pilot (per edat o perquè van ingressar més tard al centre).
- En els informes setmanals, el qüestionari que els educadors omplien després de cada sessió.

4.2.1 Resultats quantitius de valoració en el post-test

A continuació s'aprofundeix en els següents blocs de resultats entorn la valoració del projecte pilot:

- a) Freqüència de jugar
- b) Satisfacció amb el projecte pilot
- c) Opinió sobre els jocs de taula
- d) Preferència de tipus de jocs de taula
- e) El rol dels educadors en els jocs de taula
- f) El rols dels altres adolescents que jugaven
- g) Aspectes a valorar de les sessions de jocs de taula: punts forts i febles
- h) De cara al futur: freqüència i durada de les sessions
- i) De cara al futur: aspectes a tenir en compte

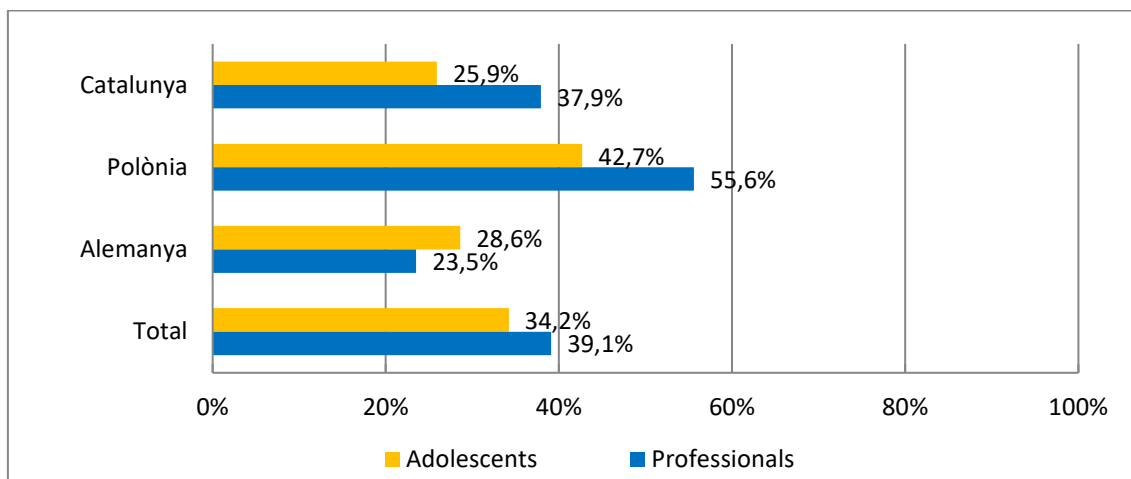


Nom de l'informe de Power BI: Opinió sobre el projecte pilot

a) Freqüència de jugar

En relació a la freqüència de joc dels i les participants (Taula 19 dels annexos), aproximadament una tercera part dels i les adolescents i dels i les educadores socials afirmen que han jugat cada setmana, seguit dels que afirmen que jugaven quinzenalment. El percentatge de persones que ha jugat cada mes o rarament és menor. Polònia és el país on hi ha més participants (adolescents i educadors/es) que han jugat setmanalment (Gràfic 9).

Gràfic 9. Percentatge de participants que indiquen jugar setmanalment, segons país



Convé matissar que a l'informe de Power BI s'ha creat el filtre de freqüència de joc agrupant, per una banda, les respostes de cada setmana i cada dues setmanes (s'indica que han jugat sovint) i, per altra banda, s'han agrupat les respostes de les persones que han indicat jugar una vegada al mes o rarament (equival a l'opció que s'ha jugat rarament). Aplicant aquest filtre es pot observar que, en general, les persones que han jugat amb més freqüència fan una valoració més positiva del projecte pilot.



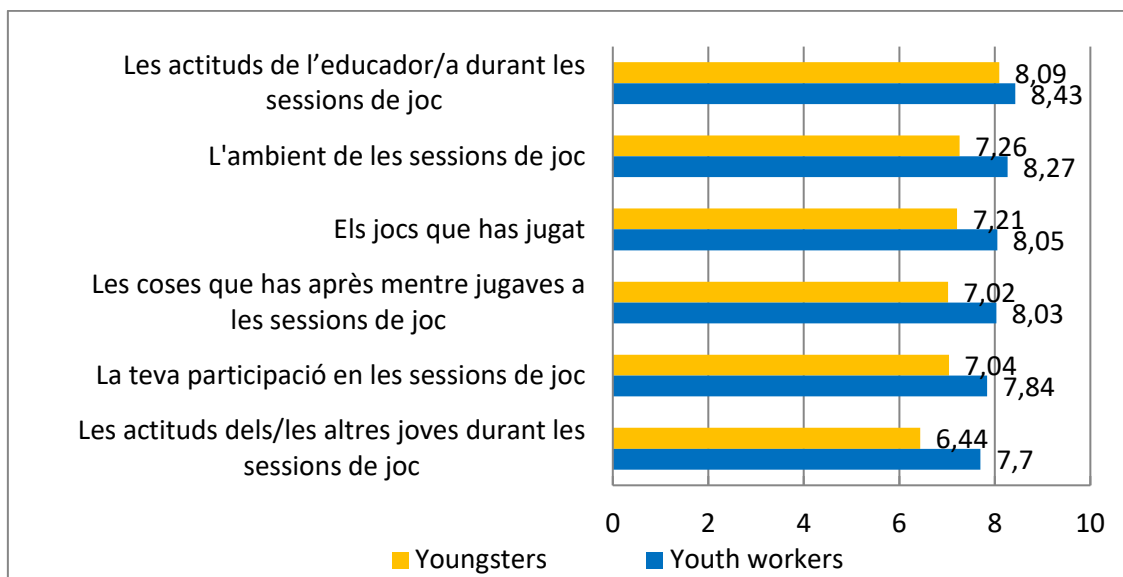
Nom de la diapositiva de l'informe: **Satisfacció**

b) Satisfacció amb el projecte

En general la satisfacció amb la participació al projecte pilot és alta (Taula 20 dels annexos i Gràfic 10). Destaca que les satisfaccions dels i les educadores són totes superiors a les dels i les adolescents, malgrat respecten el mateix ordre de més a menys. La mitjana de satisfacció més elevada és amb les actituds dels educadors/es socials durant les sessions de joc. Per contra, la mitjana de satisfacció més baixa té a veure amb les actituds dels adolescents durant les sessions de joc.

En general, les mitjanes de satisfacció de Polònia són les més elevades, seguides de les d'Alemanya i de Catalunya (tant en les respostes dels i les adolescents com en les dels i les professionals).

Gràfic 10. Fins a quin punt estàs satisfet/a amb...? (Mitjana)



Escala d'11 punts, des de 0 = Gens satisfet/a fins a 10 = Totalment satisfet/a

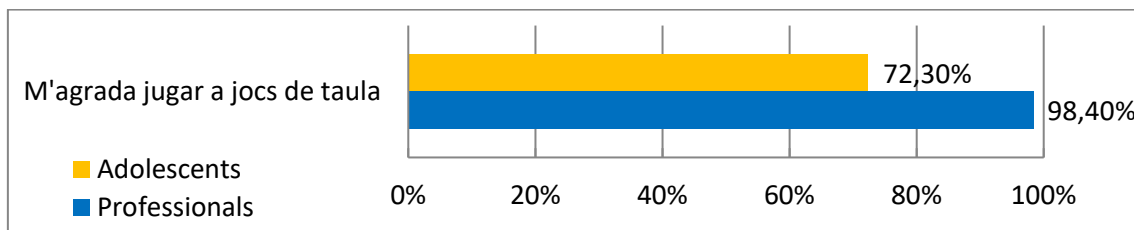


Nom de la diapositiva de l'informe: **Agrada jugar a jocs de taula**

c) Els jocs de taula

La Taula 21 dels annexos i al Gràfic 11 mostren que la majoria dels professionals als tres països indiquen que els agrada jugar a jocs de taula. Pel que fa als adolescents, i $\frac{3}{4}$ parts també ho afirmen, majoritàriament a Polònia, seguits d'Alemanya i Catalunya.

Gràfic 11. En general, t'agrada jugar a jocs de taula? (Sí, %)



Nom de la diapositiva de l'informe: **Jocs que agraden**

d) Preferència de jocs de taula

La Taula 22 dels annexos mostra els 15 jocs que més persones van posar com a **joc que més els havia agradat** i els 15 jocs que més persones van posar com a segon joc que més els havia agradat. Entre aquests jocs destaquen el Dobble (Spot It), el Virus, el Sushi Go, el Dixit Odyssey i el Codi Secret Imatges (Codenames Pictures). A l'apartat 4.2.2 es pot consultar la freqüència amb la que s'ha jugat a cadascun d'aquests jocs.

Si s'analitza per països, els jocs que més han agradat:

- A Catalunya el Diamant (Incan Gold) i el Fantasma Blitz (Ghost Blitz).
- A Polònia el Dobble (Spot it).
- A Alemanya l'Aventureros al tren! (Ticket to ride Europa). A Alemanya ha agradat especialment aquest joc, de fet en els informes setmanals s'ha recollit que fins i tot els mateixos adolescents n'han creat adaptacions.



Nom de la diapositiva de l'informe: **Jocs que NO agraden**

La Taula 23 dels annexos mostra els 15 jocs que més persones van posar com a **joc que menys els havia agradat** i els 15 jocs que més persones van posar com a segon joc que menys els havia agradat. Entre aquests jocs destaquen el Dixit Odyssey, el Catan, el Carcassonne, el Codi Secret Imatges (Codenames Pictures) i l'Aventureros al tren (Ticket to Ride Europa).

Si s'analitza per països, els jocs que menys han agradat:

- A Catalunya ha estat el Catan i el Carcassonne, esmentats sobretot per part d'educadors.
- A Polònia el Dixit Odyssey, indicat en aquest cas sobretot pels adolescents.
- A Alemanya el Love Letter, però en general no en destaca cap, les respostes son més diverses.



Nom de la diapositiva de l'informe: **Rol dels/les professionals**

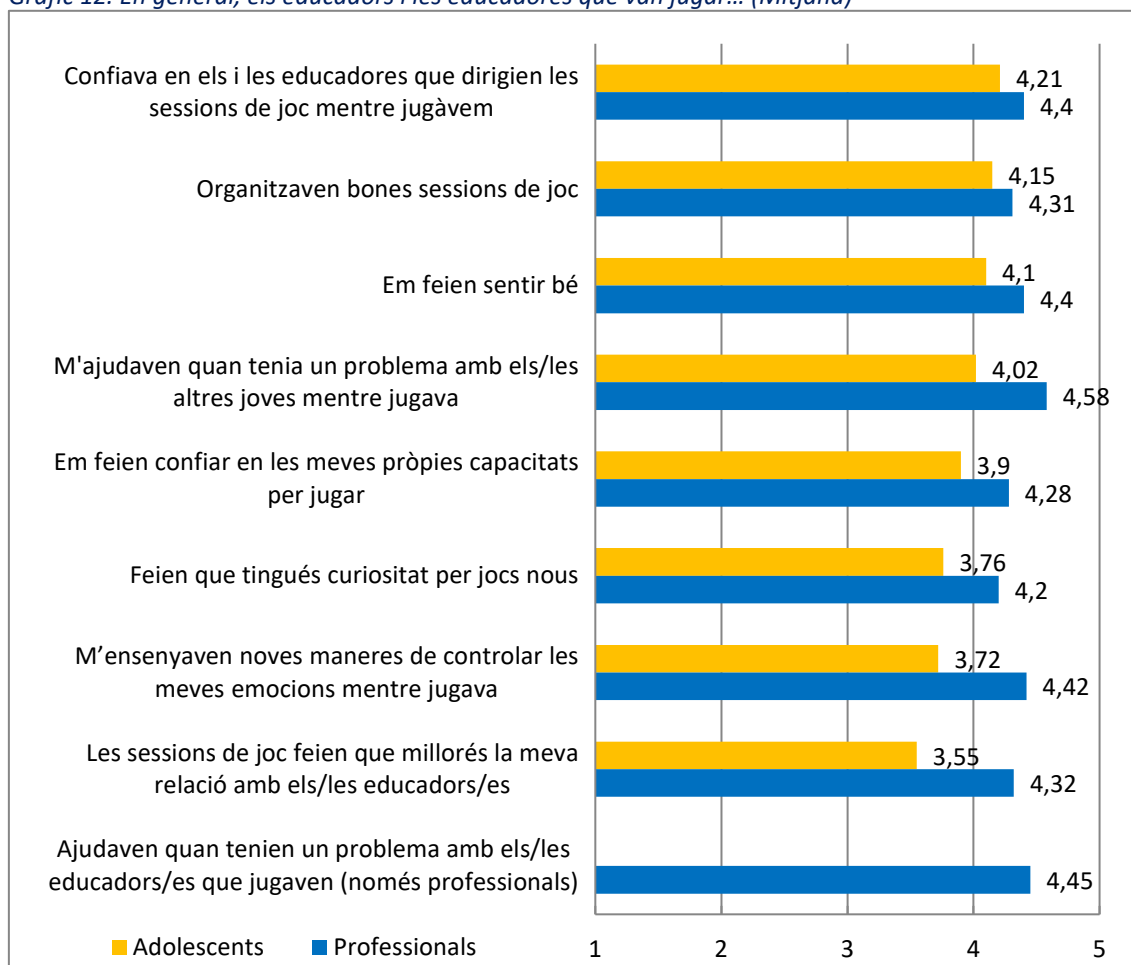
e) El rol dels educadors en els jocs de taula

Quan es preguntava pel rol dels i les educadores que dirigien les sessions de joc (Taula 24 dels annexos i Gràfic 12), els i les adolescents principalment ressalten que confiaven en els i les educadores que les dirigien, que organitzaven bones sessions de joc i que els feien sentir a gust.

En canvi, els i les professionals principalment destacaven que ajudaven quan hi havia problemes entre els i les adolescents quan jugaven i entre els i les adolescents i els i les educadores. Així mateix, també donaven especial importància al fet que ajudaven als i les adolescents a aprendre noves maneres de gestionar les seves emocions.

A l'hora de comparar els resultats segons països, els i les adolescents de Polònia són els que expressen mitjanes més elevades en aquests ítems (en conjunt), seguits pels d'Alemanya i de Catalunya. En canvi, les respostes més elevades dels i les professionals són dels de Catalunya, seguits pels de Polònia i Alemanya.

Gràfic 12. En general, els educadors i les educadores que van jugar... (Mitjana)



Escala de 5 punts, des de 1= Gens fins a 5 = Totalment



Nom de la diapositiva de l'informe: **Altres jugadors/es**

f) El rols dels altres adolescents que jugaven

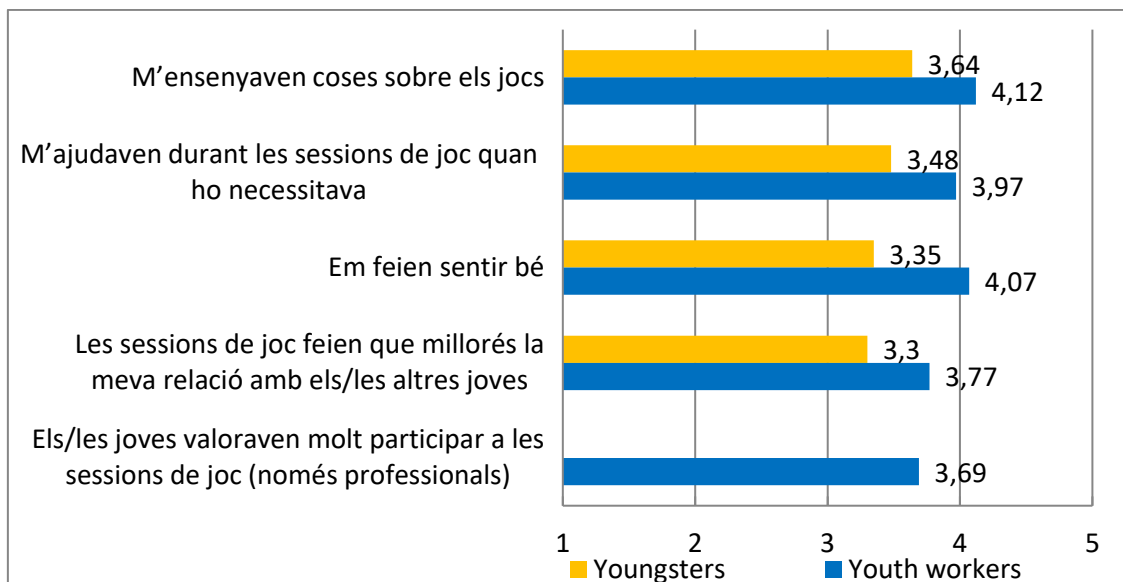
Pel que fa al rol dels i les altres adolescents durant les sessions de joc (Taula 25 dels annexos i Gràfic 13), adolescents i educadors principalment destaquen que els adolescents entre ells s'ensenyaven coses entorn els jocs.

Convé ressaltar que, un cop més, totes les mitjanes dels i les professionals són més elevades que les dels i les adolescents. Els i les educadores socials també indiquen que els i les adolescents

valoraven positivament participar a les sessions de joc. Aquest era un ítem que només responien els i les professionals.

S'observa que els i les adolescents de Polònia són els que responen amb unes puntuacions més elevades, seguides dels de Catalunya i dels d'Alemanya. Les respostes més elevades per part dels i les professionals són de Catalunya, seguides de les de Polònia i Alemanya.

Gràfic 13. En general, els i les altres joves que jugaven... (Mitjana)



Escala de 5 punts, des de 1= Gens fins a 5 = Totalment

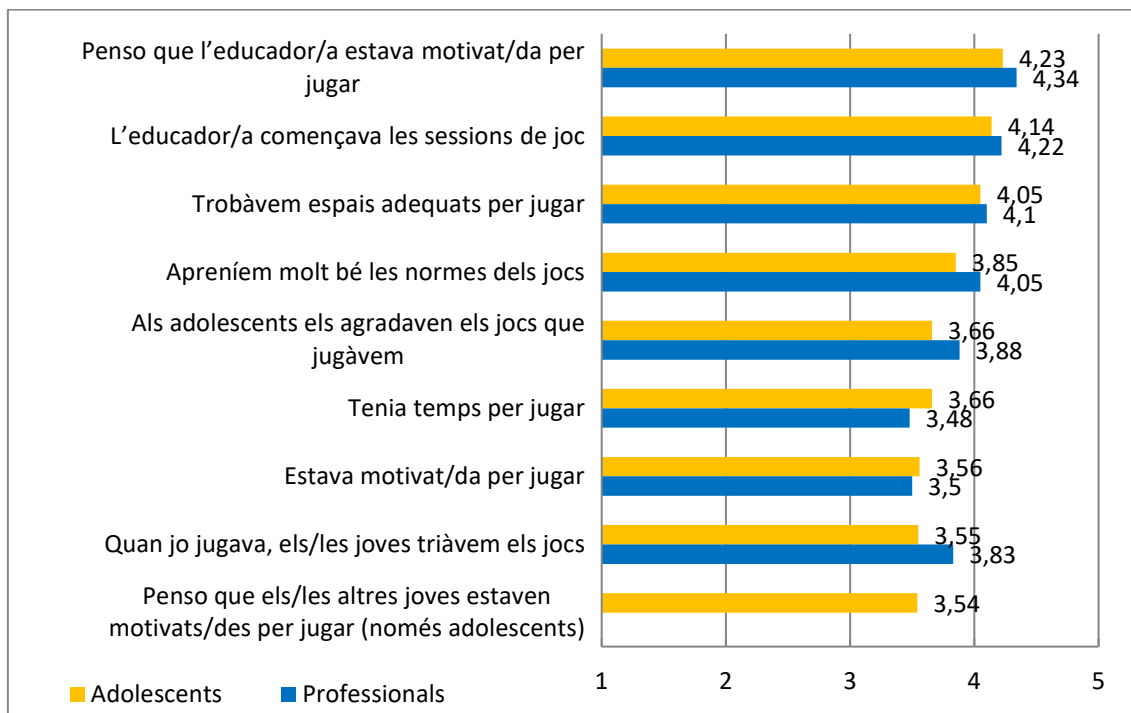


Nom de la diapositiva de l'informe: **Coses que han passat (1 i 2)**

g) Aspectes a valorar de les sessions de jocs de taula: punts forts i febles

Pel que fa a les coses que passaven durant les sessions de joc (Taula 26 dels annexos i Gràfics 14 i 15), adolescents i educadors principalment destaquen que els i les educadores estaven motivats/des per jugar. També ressalten que eren els i les professionals els que habitualment iniciaven les sessions de joc.

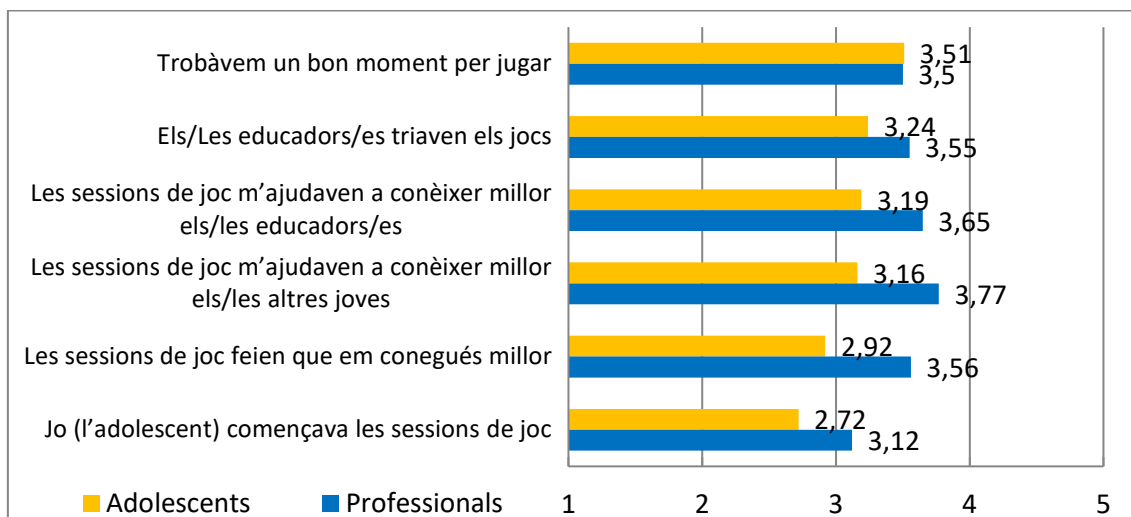
Gràfic 14. Amb quina freqüència passaven aquestes coses? (Mitjana)



Escala de 5 punts, des de 1 = *Mai* fins a 5 = *Cada dia o gairebé cada dia*

En canvi (Gràfic 15), adolescents i educadors coincideixen que era menys habituals que fossin els adolescents els que iniciessin les sessions de joc.

Gràfic 15. Amb quina freqüència passaven aquestes coses? (Mitjana)



Escala de 5 punts, des de 1 = *Mai* fins a 5 = *Cada dia o gairebé cada dia*

Hi va haver algunes preguntes que només eren dirigides a professionals. Per exemple van indicar que els agradaven els jocs que van jugar, que hi havia més o menys temps per explicar les normes dels jocs, que era més o menys fàcil explicar les normes, però que també a vegades els adolescents tenien altres preferència quan era moment de jugar. Pel que fa a aquest darrer ítem, els i les professionals de Catalunya són els que indiquen que aquest fet passa amb més freqüència, seguits dels d'Alemanya i Polònia.

Els i les adolescents de Polònia exposen que les accions esmentades passen amb més freqüència del que diuen els i les adolescents d'Alemanya i de Catalunya.

Com en la majoria de resultats d'avaluació del projecte pilot, en general les respostes dels i les professionals són més altes que les dels adolescents (en aquest cas els i les educadores indiquen que les accions esmentades han tingut lloc amb més freqüència del que diuen els i les adolescents).



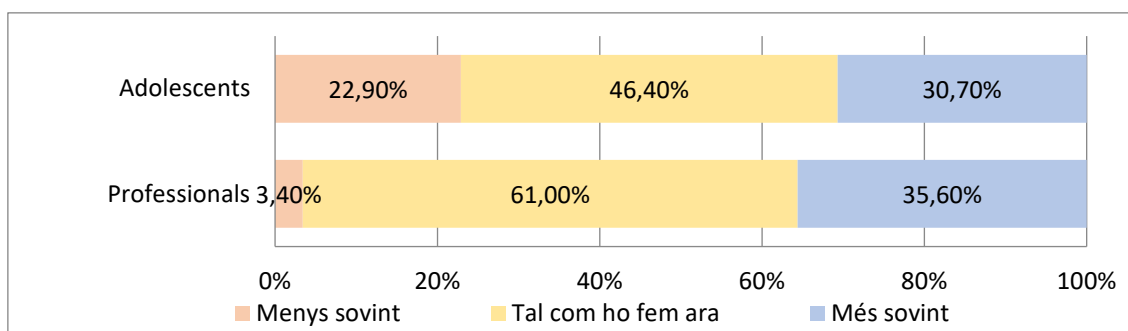
Nom de la diapositiva de l'informe: **Mirant cap al futur**

h) De cara al futur: freqüència i durada de les sessions

Tal com es pot observar a la Taula 27 dels annexos i al Gràfic 16, al voltant de la meitat de professionals i adolescents consideren que en el futur han de seguir jugant com ho estan fent i una tercera part consideren que haurien de jugar més sovint.

Per països a la meitat dels educadors de Catalunya els agradaria jugar més sovint, mentre que a Polònia a la majoria dels educadors els agradaria seguir amb la mateixa freqüència que en el pilot. A Alemanya la meitat dels educadors seguiria també setmanalment, similar al que diuen els adolescents en els tres països, tot i que a Catalunya una tercera part afirma que jugaria menys sovint.

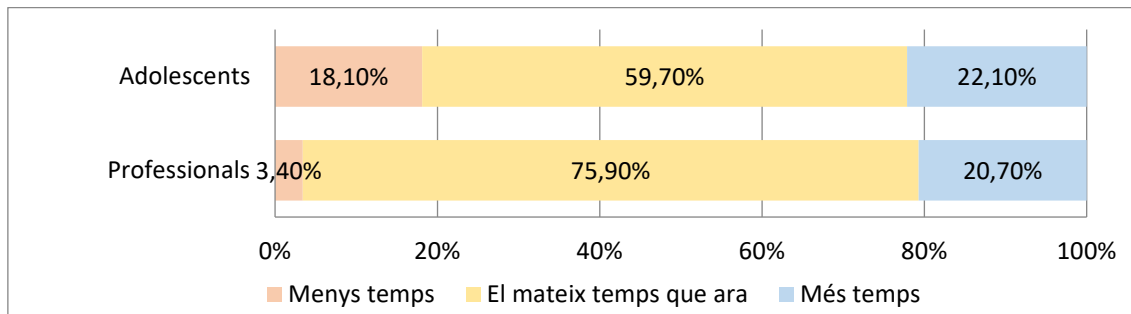
Gràfic 16. *Hauríem de jugar... (%)*



Convé puntualitzar que cada participant, cada centre i cada país ha tingut una freqüència de joc una mica diferent (en el següent apartat s'aprofundeix en aquest aspecte). En aquest sentit, a l'informe de Power BI es pot veure que, els i les participants que acostumen a jugar amb menys freqüència indiquen que s'hauria de jugar més sovint amb un percentatge més elevat. En canvi, els que juguen sovint majoritàriament responen seguir jugant amb la mateixa freqüència.

La Taula 28 dels annexos i al Gràfic 17, mostren que la majoria dels professionals i la meitat dels adolescents consideren que les sessions de joc en el futur han de seguir tenint una durada similar a la que han tingut durant el projecte pilot. Els tres països indiquen unes respostes similars sobre aquest aspecte, tot i que destaquen els adolescents de Polònia que indiquen que els agradaria que les sessions fossin més llargues en un futur.

Gràfic 17. Les sessions haurien de durar... (%)



Nom de la diapositiva de l'informe: **Sobre les sessions de joc**

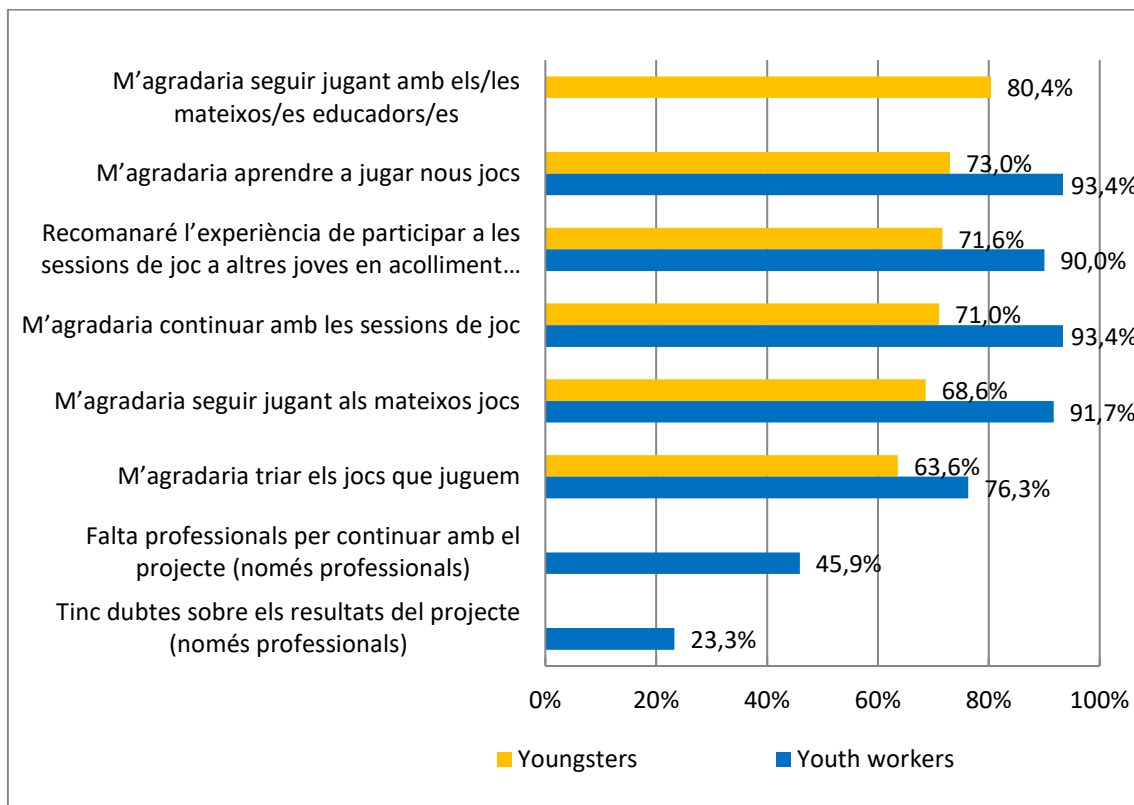
i) De cara al futur: aspectes a tenir en compte

En general els educadors majoritàriament tenen expectatives més altes respecte a desenvolupar el projecte en un futur i també coincideixen $\frac{3}{4}$ parts dels adolescents, especialment pel que fa al que els agradaria: seguir aprenent nous jocs; recomanarien l'experiència de participar al projecte a d'altres adolescents o centres; voldrien seguir amb les sessions de jocs de taula; voldrien seguir jugant també als mateixos jocs, així com poder escollir els jocs (Taula 29 dels annexos i al Gràfic 18).

Convé ressaltar que la majoria dels adolescents indica que voldria continuar jugant amb els mateixos professionals. Així mateix, un 45,9% dels i les professionals indica que hi ha una falta de personal per seguir amb el projecte i només un 23,3% dels i les educadores diuen tenir dubtes sobre els resultats del projecte.

Si s'analitzen els resultats segons els diferents països, a Polònia hi ha més participants a favor de promoure el que es comenta, seguits dels participants d'Alemanya i de Catalunya.

Gràfic 18. Un cop acabat aquest projecte de jocs de taula... (% Si)



4.2.2 Resultats quantitatius dels informes setmanals



Nom de l'informe de Power BI: **Resultats dels informes setmanals**

A continuació s'analitzen les respostes dels informes que els educadors emplenaven després de cada sessió de joc. A la taula 30 dels annexos es pot consultar la quantitat d'informes que ha enviat cada centre. Convé recordar que de Catalunya s'analitzen les respostes enviades per 9 centres, de Polònia les de 6 centres i d'Alemanya de 10 centres diferents.



Nom de la diapositiva de l'informe: **Jocs de taula (1 i 2)**

A les taules 31 i 32 dels annexos es mostren els jocs que s'han jugat durant les sessions. Primer es mostren aquells jocs seleccionats específicament per al projecte pilot, i posteriorment els jocs que s'han jugat durant el projecte pilot malgrat no estar inclosos a la guia de jocs de taula.

Es pot veure que els tres jocs que més s'han jugat de la guia han sigut el Dobble o Spot it (102 partides informades), el Sushi Go (84 partides) i el Virus (83 partides). Si s'analitzen els resultats per països, s'observa que:

- A Catalunya el joc que més s'ha jugat és el Virus, seguit del Jungle Speed i del Ghost Blitz (o Fantasma Blitz).
- A Polònia el joc que més s'ha jugat és Spot it (o Dobble), seguit del 6 Nimt (o ¡Toma 6!) i del Sushi Go.

- A Alemanya també és Spot it (o Dobble), seguit de Ticket to Ride (o ¡Aventureros al tren!) i del Ghost Blitz (o Fantasma Blitz).

Cal tenir en compte que cada centre no disposava de tots els jocs inclosos en el projecte, de manera que hi va haver centres que no van jugar a alguns jocs. Per tal que tots els centres juguessin al màxim de jocs possible, sempre que era possible els centres de cada país els compartien. A més, a Alemanya no es van poder aconseguir alguns dels jocs de la llista, ja que no estaven disponibles al país, de manera que es va recomanar jugar al Piraten Kapern com a alternativa. En aquest sentit, convé destacar que des d'Alemanya van informar sobre 34 partides d'aquest joc; així doncs, a Alemanya aquest va ser el segon joc més jugat, malgrat no estar recollit a la guia.

En relació als jocs sobre els quals també es va informar, malgrat no estar inclosos a la guia, cal ressaltar 22 partides a l'UNO (i 19 a l'UNO Flip), 15 al parxís i 13 al Mikado. Entre els jocs jugats que no estaven inclosos a la llista, n'hi ha de moderns, com ara l'Arna Tramposa, i d'altres de més clàssics com el Monopoly.

Convé detallar que en algunes sessions es va jugar a més d'un joc, de manera que en els informes setmanals principalment es valorava la satisfacció amb aquella sessió en general, no tant amb cada joc en concret. Ara bé, alguns professionals van aportar informació sobre la valoració de diferents jocs.

Per a més informació sobre els jocs es pot consultar la **guia de jocs de taula**. Allà es detalla l'autor de cada joc, l'editorial original, la durada de la partida, el nombre de jugadors/es, l'edat apropiada, la mida de la caixa, la dinàmica del joc, la complexitat de les normes i les habilitats que s'hi apliquen. A més, es disposa de la imatge del joc, un breu resum d'aquest i algunes observacions més.

Pel que fa als mesos del projecte pilot (Taula 33, veure annexos), els que més es va jugar va ser el març (107 partides), el novembre (106 partides, aquest va ser el mes que es va iniciar el projecte pilot a la majoria de centres) i el gener (104 partides).

Quant a la durada de les partides (Taula 34, veure annexos), un 41,4% van tenir una durada d'una hora, el 24,5% de mitja hora i el 21,6% d'una hora i mitja. Les partides de dues hores o més van ser poques, però consultant l'informe de Power BI, es pot veure que les partides més llargues tendeixen a rebre una valoració superior a les que són més curtes.

El 94,6% de les sessions de joc de taula van tenir lloc dins dels centres residencials (Taula 35, veure annexos). On més es va jugar a fora dels centres va ser a Alemanya (9,3% de les partides). A l'informe de Power BI també es pot veure com les partides que es realitzen fora dels centres es valoren millor que les que es fan dins dels centres, tant per adolescents com per educadors/es.



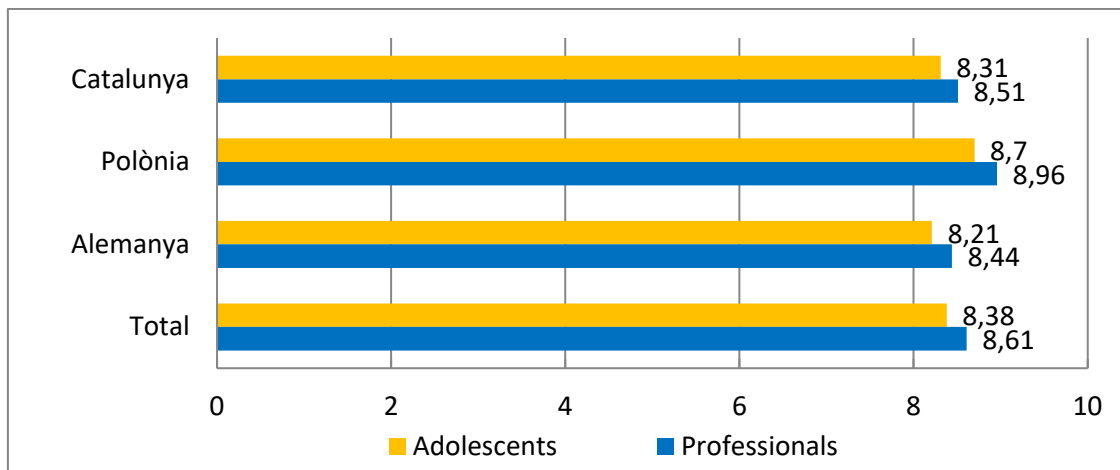
Nom de la diapositiva de l'informe: **Sessions de joc**

El nombre de persones que han jugat cada partida ha estat divers (Taules 36 i 37, veure annexos), destaca que el 24,8% de les partides han comptat amb la participació de 2 adolescents i el 20,2% amb la participació de 3 adolescents. Pel que fa al nombre d'educadors/es

participants, més de la meitat de les partides (un 57,3%) han comptat amb un/a educador/a jugant, i un 36,9% de les partides amb dos. Convé detallar que entre els i les adolescents, sovint n'hi havia d'inclosos en el projecte pilot i d'altres que no ho estaven. Durant el projecte pilot ha estat habitual fer partides amb un nombre reduït de adolescents.

La satisfacció dels i les adolescents i dels educadors amb les sessions de joc ha estat alta en general als tres països. Totes les mitjanes estan entre el 8 i el 9. (Taula 38 dels annexos i Gràfic 19).

Gràfic 19. Satisfacció amb les sessions de joc (Mitjana)



Escala d'11 punts, des de 0 = Gens satisfet/a fins a 10 = Totalment satisfet/a

Al següent apartat s'analitzen les respostes qualitatives que els educadors i les educadores socials van afegir als informes setmanals.

4.2.3 Resultats qualitius dels qüestionaris i dels informes setmanals

Com a principals titulars dels resultats qualitius, es pot dir que:

- Predominen les consideracions positives sobre les negatives i hi ha coherència amb les dades quantitatives.
- Els jocs de taula tenen un impacte positiu per als adolescents: benestar, relació, etc.
- Els jocs de taula necessiten un entorn específic: s'han identificat algunes condicions que cal tenir en compte a l'hora de desenvolupar les sessions de joc.

a) Aspectes positius

Analitzant les respostes qualitatives entorn el que més ha agradat del projecte pilot, si recomanarien a altres persones participar-hi i els comentaris generals de les sessions de joc, s'observen els resultats agrupats en els blocs següents i) Passar bons moments jugant a jocs de taula, ii) Cohesió grupal, ambient i bones relacions, iii) Aprenentatges que es fan durant els jocs iv) accions socioeducatives que se'n deriven. A continuació es poden veure els principals temes dins de cada bloc de categories:

Passar bons moments jugant a jocs de taula

- ✓ **Divertir-se**
- ✓ **Activitat per no avorrir-se**
- ✓ Fer activitats **diferents** o noves
- ✓ **Espai i temps de qualitat**
- ✓ Aspecte **positiu** de jugar
- ✓ Per **desconnectar** de les tecnologies

Cohesió grupal, ambient i relacions

- ✓ **Relacions** entre adolescents i educadors/es socials
- ✓ Proximitat dels educadors/es socials / **Conèixer millor els adolescents**
- ✓ **Convivència**
- ✓ **Cooperació**
- ✓ **Ambient** positiu
- ✓ Temps per **relaxar-se**

Aprenentatges

- ✓ Per pensar i **aprendre**
- ✓ **Compromís**
- ✓ **Creativitat**
- ✓ **Motivació**
- ✓ Tenir **temps** per **entendre**
- ✓ Aprenentatge de **nous jocs**

Enllaç a l'acció socioeducativa

- ✓ **Estratègies** educatives
- ✓ Per promoure el **benestar**
- ✓ Estratègies per gestionar el **conflicte**
- ✓ Millor temps jugant amb la **família**
- ✓ S'utilitza en **tutories**

A continuació s'exposen alguns exemples de cites textuais segons aquests quatre blocs d'aspectes positius:

i) Passar bons moments jugant a jocs de taula **Cita textual**

✓ Divertir-se	<i>Ha estat divertit. Joc ràpid i entretingut. Tots estaven motivats. Es nota que han jugat altres vegades i que els agrada. (Ed. Social)</i>
✓ El temps vola / Activitat per no avorrir-se	<i>Prefereixo jugar que estar avorrit. (Jove)</i>
✓ Fer activitats diferents o noves	<i>Disposició per explorar nous jocs. (Jove) Oportunitats per passar el temps d'una manera diferent. (Ed. Social)</i>
✓ Espai i temps de qualitat	<i>El temps amb els educadors i les educadores socials (Jove) Temps de qualitat juntament amb els i les joves (Ed. Social)</i>
✓ Aspecte positiu de jugar	<i>Els jocs aclareixen la ment i ens permeten oblidar les coses quotidianes (Jove)</i>
✓ Per desconnectar de les tecnologies	<i>Perquè és una manera de desconnectar d'altres coses, com la tecnologia, i era una manera de poder relacionar persona a persona (Ed. Social)</i>

ii) Aprenentatges **Cita textual**

✓ Per pensar i aprendre	<i>Desenvolupament d'estratègies, pensaments, d'integració grupal, de pensament lògic (Jove) Perquè desenvolupen la meva memòria i la lògica (Jove) Ofereix l'oportunitat de pensar en la jugada, aprenent a trobar una sortida a les situacions i a pensar ràpidament (Ed. Social)</i>
✓ Compromís	<i>El que m'ha agradat més de les sessions de joc és el compromís. (Jove)</i>
✓ Creativitat	<i>M'agrada jugar a jocs de taula perquè desenvolupa la meva imaginació, m'ensenya a ser creatiu i de vegades és divertit (Jove)</i>
✓ Motivació	<i>Els joves estaven molt motivats, van expressar que el joc era dinàmic (Ed. Social)</i>
✓ Tenir temps per entendre	<i>La sessió de joc va bé, tot i que al principi és difícil d'entendre. Un cop capten la dinàmica del joc la gaudeixen i es crea un ambient molt agradable (Ed. Social) Que em van explicar les regles d'un joc nou i que hi pogués jugar (Jove)</i>
✓ Aprenentatge de nous jocs	<i>Els jocs que tenim són molt interessants i això ens ha ajudat a tenir nous jocs (Ed. Social)</i>

**iii) Cohesió grupal,
ambient i relacions**
Cita textual

✓ Relacions entre adolescents i educadors/es socials	<i>Em va agradar que els adults juguessin amb nosaltres i va ser divertit (Jove)</i> <i>Podeu passar temps junts per conèixer altres persones (Jove)</i> <i>Asseguts amb els joves, conèixer nous jocs, estar amb els joves en un entorn diferent(Ed. Social)</i>
✓ Proximitat dels educadors/es socials / Conèixer millor els i les adolescents	<i>Una manera de relaxar-se, conèixer millor els i les joves (Ed. Social)</i>
✓ Convivència	<i>La convivència i el bon humor(Ed. Social)</i>
✓ Cooperació	<i>Cooperació, motivació i participació (Jove)</i>
✓ Ambient positiu	<i>Ambient d'ajuda mútua dels participants (Ed. Social)</i>
✓ Temps per relaxar-se	<i>Una manera de relaxar-se, d'estar distès. (Jove)</i> <i>Temps compartit amb els infants i joves, creant un ambient distès que ens va permetre conèixer-nos. (Ed. Social)</i>

**iv) Enllaç a l'acció
socioeducativa**
Cita textual

✓ Estratègies educatives	<i>Els dies de pluja el joc sempre és la millor opció per evitar pantalles i enfrontaments! Aquesta tarda ha estat molt xula i divertida. (Jove)</i>
✓ Per promoure el benestar	<i>Perquè actualment vivim en un món on la rutina del dia a dia absorbeix més el nostre temps i jugar a jocs de taula per a mi significa aturar-se, desconnectar, tenir temps conscient per passar amb l'altra persona, deixar les pantalles de banda, centrar-se en l'aquí i l'ara. (Ed. Social)</i>
✓ Estratègies per gestionar el conflicte	<i>Bon ambient en general, però ha generat competitivitat i el paper de l'educador era necessari per gestionar aquests moments. Destaca també que tothom ha d'entendre les regles i el desenvolupament del joc perquè funcioni bé. Tot i això, una valoració molt positiva de tots, els participants tenen ganes de tornar a jugar. La tarda d'oci va passar ràpidament i va ser agradable. (Ed. Social)</i>
✓ Millor temps jugant amb la família	<i>Perquè quan jugo amb la meva família m'ho passo millor (Jove)</i> <i>El joc s'utilitza per acompanyar els permisos familiars (Jove)</i>
✓ S'utilitza en tutories	<i>El joc s'utilitza dins la dinàmica de tutoria (Ed. Social)</i>

b) Aspectes negatius

Analitzant les respostes qualitatives entorn el que menys ha agradat del projecte i els comentaris generals de les sessions de joc, s'observen els blocs de resultats agrupats dins les categories següents: i) Relacions i conflictes apareguts, ii) Característiques negatives dels jocs, iii) emergència d'emocions negatives, iv) altres aspectes. A continuació es poden veure els principals temes dins de cada bloc de categories:

Relacions, conflictes

- ✓ Algú que **trenca la dinàmica**
- ✓ Lluites i **conflictes**
- ✓ S'emocionen massa, tenen dificultats per **gestionar les emocions**
- ✓ S'utilitza per **fer mal a l'altre**
- ✓ Quan es tracta d'un **grup heterogeni**
- ✓ Demanar-los contínuament que deixin els **mòbils**
- ✓ Convidar jugadors **d'altres centres**

Característiques dels jocs

- ✓ No agraden els **jocs de taula**
- ✓ No agradar **un joc en concret**
- ✓ **Poca varietat** de jocs
- ✓ Jugadors que **no saben jugar**
- ✓ Dificultats per aprendre les **normes**
- ✓ Estar **asseguts**
- ✓ Tenir **temps limitat**
- ✓ Cal adaptar-se al **ritme de les altres persones**
- ✓ No encaixar amb el **propòsit**
- ✓ **Hi ha massa adolescents jugant** a jocs diferents
- ✓ **No hi ha prou jugadors** per a un joc concret
- ✓ Problemes amb la **llengua** (infants migrants)

Aspectes emocionals, reaccions

- ✓ Quan **perden** / No saber perdre
- ✓ No agrada **donar consells**
- ✓ Cal **motivar els adolescents** perquè juguin
- ✓ Estar **obligat** a jugar
- ✓ Activitat **obligatòria**
- ✓ Hi ha molt de **soroll** durant el joc

Altres

- ✓ **No tenir temps** per jugar
- ✓ Educadors/es socials **no formats**

A continuació s'exposen alguns exemples de cites textuais segons aquests quatre blocs d'aspectes negatius:

i) Relacions, conflictes
Cita textual

✓ Algú que trenca la dinàmica	<i>Algun company que trenca la dinàmica (Jove)</i>
✓ Lluites i conflictes	<i>De vegades insulten als altres participants (Ed. Social)</i>
✓ S'emocionen massa, tenen dificultats per gestionar les emocions	<i>Els jocs més actius, com Jungle Speed, fan que alguns joves s'emocinin fàcilment i tinguin dificultats per gestionar les emocions que senten durant el joc, de manera coherent i equilibrada. (Ed. Social)</i>
✓ S'utilitza per fer mal a l'altre	<i>Un dels nens creu que aquest joc utilitza la renovació per fer mal a l'oponent (Ed. Social)</i>
✓ Quan es tracta d'un grup heterogeni	<i>Quan hi ha grups molt heterogenis, de vegades la dinàmica del joc és difícil. - Quan alguns joves perden o han perdut una ronda, estan frustrats i volen abandonar el joc. (Ed. Social)</i>
✓ Demandar-los contínuament que deixin els mòbils	<i>El que menys em va agradar va ser quan l'educador va haver de respondre el telèfon del centre i vam haver de deixar de jugar una estona. (Jove)</i>

ii) Aspectes emocionals, reaccions
Cita textual

✓ Quan perden / No saber perdre	<i>Si algú marxava perquè estava perdent. (Jove)</i> <i>Els joves es divertien quan tot anava bé. Quan van començar a perdre la "vida" es van desanimar i es van molestar. (Ed. Social)</i>
✓ No agrada donar consells	<i>Donar consell (Jove)</i>
✓ Cal motivar els adolescents perquè juguin	<i>Hi va haver moments en què els joves no estaven motivats i era més difícil implicar-los en el joc (Ed. Social)</i>
✓ Estar obligat a jugar	<i>Sentir que he de jugar almenys un cop per setmana i animar o fins i tot persuadir els nens perquè s'asseguin a jugar (Ed. Social)</i>
✓ Activitat obligatòria	<i>La pressió d'haver de jugar amb regularitat (Ed. Social)</i>
✓ Hi ha molt de soroll durant el joc	<i>No sabia com jugar, el soroll i l'enrenou. (Jove)</i> <i>Soroll i converses innecessàries. (Ed. Social)</i>

iii) Característiques dels jocs

Cita textual

✓ No agraden els jocs de taula	<i>En general no m'agraden els jocs de taula (Jove)</i>
✓ No agradar un joc en concret	No m'agrada el joc de taula (Jove) <i>Quan als adolescents no els agradava el joc i estaven de mal humor i influïen als altres adolescents (Ed. Social)</i>
✓ Poca varietat de jocs	Pocs jocs (Jove)
✓ Jugadors que no saben jugar	<i>Els més petits sovint no saben jugar (Jove)</i>
✓ Dificultats per aprendre les normes	<i>No entenia les normes i els nens estaven molestos (Ed. Social)</i>
✓ Estar asseguts	
✓ Tenir temps limitat	<i>No tenir prou temps per dedicar només al joc de taula (Ed. Social)</i>
✓ Cal adaptar-se al ritme de les altres persones	<i>Un nen va ser lent a l'hora d'aprendre les normes o de prendre decisions (Ed. Social)</i>
✓ Activitat avorrida	<i>Perquè em sembla avorrit i no hi trobo el sentit, no em distreuen (Jove)</i>
✓ No hi ha prou jugadors per a un joc concret	<i>Molts jocs on només hi havia quatre persones (Ed. Social)</i>
✓ Problemes amb la llengua (infants migrants)	<i>Hi va haver moments en què no hi havia temps per traduir i conèixer nous jocs. (Ed. Social)</i>

iv) Altres

Cita textual

✓ No tenir temps per jugar	Falta de temps per a jocs, responsabilitats escolars. (Ed. Social) <i>Malauradament, la sessió de joc d'aquesta setmana no s'ha fet perquè els joves tenien altres plans o encara havien de fer alguna cosa per l'escola. (Ed. Social)</i>
✓ Educadors/es socials no formats	<i>L'educador/a social no està format/da (com a agent lúdic). (Ed. Social)</i>

5. CONCLUSIONS I RECOMANACIONS

A tall de conclusió, cal esmentar en primer lloc el context en què s'ha dut a terme l'avaluació del projecte pilot, així com el disseny d'avaluació utilitzat, per tal de comprendre els resultats obtinguts. En segon i en tercer lloc, respectivament, es destaquen les principals conclusions a partir dels resultats obtinguts en el pretest i el posttest d'una banda, i d'altra banda, els resultats obtinguts a partir de les avaluacions que els i les adolescents i els educadors i les educadores socials han fet de les sessions de joc. Finalment, es fan recomanacions per afavorir la continuïtat del projecte, tant per la satisfacció obtinguda amb el mateix per part dels professionals i adolescents, com pel potencial del projecte per generar canvis positius en la vida dels i les adolescents dels centres residencials, que caldrà observar a mitjà termini si se segueixen mantenint les sessions de joc.

5.1. Consideracions sobre el mètode i el context del pilot

Per entendre els resultats, cal destacar els aspectes següents:

- Treballar amb diferents països i organitzacions, llengües i aspectes culturals constitueix un gran repte per a un procés d'avaluació.
- A més, treballar amb els sistemes de protecció sempre és complex per les situacions personals i familiars dels i les adolescents, en aquest cas a l'atenció residencial, però també per la inestabilitat del personal, els i les professionals que treballen sota pressió, la càrrega de treball i les ràtios.
- Cal esmentar que l'estudi s'ha dut a terme en part durant la Covid-19, i el seu impacte en les restriccions de mobilitat, aïllaments, manca de personal i sensació d'incertesa.
- D'altra banda, segons els resultats, no tots els centres residencials s'han implicat de la mateixa manera en el projecte. S'ha observat que alguns centres s'han sentit menys implicats per falta de motivació, compromís o dificultats per organitzar les sessions de joc de taula.
- El dilema de comparar entre països o analitzar les dades en conjunt no és fàcil de resoldre, cada opció té limitacions i punts forts. Si analitzem les dades per país, ens apropem a la situació de cada país, però perdem la mida de la mostra. Si analitzem les dades com un tot, la mostra és més gran, però també la diversitat que hi ha al seu interior.
- També s'ha d'explicar la limitació del disseny pre i post-test, atès que no és possible assignar els resultats obtinguts només al programa.
- Finalment, cal considerar que alguns impactes es podran veure a mitjà o llarg termini, així que és aviat per treure una conclusió.

5.2 Conclusions sobre els resultats pre-test i post-test

Pel que fa als resultats de la pre-test post-test, la primera pregunta que cal fer segons els objectius del projecte és: el pilot ha aconseguit millorar les competències, el benestar subjectiu i les relacions dels i les adolescents dels centres residencials? La resposta és triple:

- Segons els educadors i les educadores socials, la resposta és **afirmativa**, apuntant una millora en tots els àmbits: les habilitats cognitives, emocionals i socials dels i les

adolescents, el seu benestar subjectiu i una millora en les relacions entre els adolescents i els seus companys i companyes.

- Segons els i les adolescents, no s'observen canvis, van respondre el mateix abans de començar el pilot i 8 mesos després.
- No obstant això, a la fase pretest els i les adolescents van mostrar puntuacions més altes respecte a ells/es mateixos/es en comparació amb les atribucions fetes pels educadors i les educadores socials. La millora de les valoracions dels i les professionals en el posttest ha implicat que les seves puntuacions s'igualin a les dels i les adolescents.

Hi ha aspectes positius a destacar d'aquests resultats pel que fa a la importància de compartir un espai de joc amb els i les adolescents que ha portat els educadors i les educadores socials a i) conèixer-los millor i ii) conèixer-los millor en un context positiu, fet que augmenta les seves expectatives i opinions positives sobre ells. La millora de la percepció que tenen dels i les adolescents és un resultat positiu important en si mateix.

D'altra banda, també és un resultat positiu l'alta valoració que atorguen a la relació entre els i les professionals i els i les adolescents, per part d'ambdós en termes de satisfacció i valoració. No sempre es valoren i reconeixen els vincles i el paper dels i les professionals que treballen amb infants en acolliment residencial. En aquest projecte s'han valorat i reconegut.

També s'han obtingut resultats que provoquen un reflexió:

- Les habilitats emocionals són les menys ben avaluades, en comparació amb les cognitives i les socials.
- La satisfacció vital que expressen els i les adolescents amb diferents àmbits de la seva vida és en general molt baixa i això ha de ser motiu de preocupació més enllà del projecte.
- La relació entre iguals en centres residencials sovint és problemàtica.

Reconèixer aquestes qüestions ja és un primer pas per iniciar les millores i punts clau a tenir en compte en l'exercici professional. A l'última part de les recomanacions es tracten aquests aspectes.

5.3. Conclusions entorn a la satisfacció amb el projecte

A continuació es formulen diferents conclusions específiques que en comú justifiquen l'impacte positiu d'exercir el dret al joc dels adolescents. També, s'apunten algunes orientacions per tal de seguir fomentant i mantenint la cultura del joc en els centres residencials. El conjunt d'aquestes conclusions s'agrupen a partir de temàtiques totes elles relacionades entre si.

5.3.1 El joc com a recurs lúdic que genera satisfacció

Tant adolescents com equips educatius han expressat la seva satisfacció entorn de les sessions de joc. És rellevant tant que les consideracions positives predominen per sobre de les negatives

com la coherència existent en aquesta direcció entre els resultats de naturalesa quantitativa i qualitativa.

Alhora, hi ha coincidència entorn de la satisfacció cap aquest projecte pilot, ja que les persones que han jugat amb més freqüència – tant adultes com adolescents- són aquelles que fan una valoració més positiva de l'experiència. És també significatiu que els adolescents hagin volgut respondre a les preguntes obertes dels qüestionaris.

És rellevant constatar que les sessions de joc s'han desenvolupat en diferents contextos però amb elements comuns: s'han desenvolupat amb una certa freqüència -setmanal o quinzenal-, i des d'una actitud positiva i favorable dels equips educatius, reconeguda posteriorment pels adolescents. De fet, un aspecte comú entre els adolescents ha estat destacar la confiança mostrada amb els educadors a l'hora de dinamitzar les sessions i gestionar la multiplicitat de situacions que han anat apareixent.

Aquesta planificació i compromís ha permès reconèixer la dimensió lúdica dels jocs en la que s'identifica l'articulació dels eixos "espai" i "temps". Els adolescents valoren positivament els jocs perquè han esdevingut un recurs útil pel seu present ("l'aquí i ara"), en el que una activitat lúdica ha generat una apropiació positiva del seu espai físic i vital. És així que s'han generat vivències positives del temps, ja que jugar ha permès que aquest fos de qualitat. Finalment, convé ressaltar que l'atribut de qualitat s'il·lustra al llarg dels resultats en diferents moments, tots ells associant jugar a resultats que generen satisfacció i beneficis en els adolescents: jugar diverteix; permet contraposar altres vivències d'un temps sovint viscut com a lent, avorrit o amb riscos; implica passar desapercbut; el joc té la capacitat i mèrit de proporcionar – en un context social sovint frenètic – temps per a pensar, relacionar-se entre iguals i amb els equips educatius i sentir-se bé.

5.3.2 El joc com a recurs per a la socialització dins els centres residencials

La posada en pràctica dels jocs ha esdevingut una via de socialització rellevant pels adolescents i equips educatius. Els resultats mostren com les sessions de joc han comportat una dimensió relacional, entre adolescents i entre ells i l'equip educatiu que ha facilitat noves lògiques, llenguatges i escenaris de relació. Es pot concloure doncs que el joc ha estat una eina que ha ofert oportunitats per a conèixer a una mateixa persona – jove o adult – però en un altre context i des de registres diferents. De fet, les sessions de joc han enriquit les relacions entre els adolescents i els seus educadors. Per tant, els jocs han contribuït a l'assoliment d'un dels principals objectius de qualsevol activitat educativa dins un context residencial, que no és altra que esdevenir agents de socialització positius entre els membres d'un mateix grup.

Els resultats d'aquesta socialització des de la dimensió relacional han permès identificar l'assoliment de certs aspectes bàsics en tant que grup de convivència: cohesió, qualitat de les relacions i pertinença a un projecte col·lectiu. A més, les relacions positives generades han estat acompanyades d'aspectes que són indispensables per a la configuració de climes de grup propicis a l'aprenentatge: cooperació, escolta activa, empatia o convivència entre els participants. Per tant, el conjunt d'aquests elements esdevenen condicions d'educabilitat ja que a través de les sessions de joc han suposat factors facilitadors de l'aprenentatge.

Juntament amb aquest component relacional s'identifica com a rellevant la dimensió social de l'aprenentatge: els adolescents han après a jugar en grup –no individualment o connectats a una pantalla – i en condicions d'igualtat. És a dir, el conjunt dels participants de les sessions han après a jugar donat que abans no en sabien. Per tant, és rellevant que el procés d'aprenentatge davant el joc, en molts casos ha facilitat relacions d'interdependència i reconeixement entre els participants.

5.3.3 El joc com a recurs educatiu polivalent

La posada en pràctica dels jocs ha evidenciat diferents possibilitats educatives, coherents als processos educatius i de creixement dels adolescents participants. Així, l'anàlisi dels resultats ha permès situar aquestes oportunitats d'alineació en algunes direccions. En primer lloc, amb la possibilitat que practicar jocs de taula facilita que necessitats, capacitats, interessos, inquietuds o emocions latents dels adolescents es facin evidents i s'expressin. Per això, es pot concloure que els jocs de taula aconsegueixen funcions de diagnòstic, essent una eina catalitzadora, ja que fan de mirall d'altres qüestions importants pels adolescents i susceptibles d'anàlisi i d'actuació educativa pels educadors. En segon lloc, els jocs de taula són un excel·lent recurs educatiu si són contextualitzats al moment i necessitats dels participants. És a dir, esdevenen un recurs més favorable a la generació de resultats satisfactoris si els equips educatius en fan una tria coherent a les característiques o necessitats del grup. Són varis els exemples que han posat de relleu la capacitat dels jocs de taula en tant que connectors amb l'acció socioeducativa. Per exemple, equips educatius que han pogut enfortir o enriquir aspectes específics del procés educatiu d'un jove, També, situacions en les quals el joc ha esdevingut una eina útil, lúdica i socialitzadora entre els adolescents i les seves famílies. En aquests darrers casos és rellevant el procés d'agència dels adolescents cap al joc, entès com l'apropiació positiva que fan els adolescents sobre el seu procés d'aprenentatge, ja que han estat conscients de les funcions educatives del mateix joc de taula.

En tercer lloc, cal destacar que aprendre a jugar ha estat també un recurs educatiu per als adolescents. Si bé inicialment aquest aprenentatge ha partit d'una imposició o obligació, la motivació i iniciativa dels educadors per a jugar-hi, així com el seu treball per a preservar les dimensions lúdica i socialitzadora del joc, han estat factors que han permès l'articulació de tres elements bàsics per a l'aprenentatge. Concretament, el *sentit*: trobar sentit a allò que s'aprèn; la *motivació*: desitjar aprendre-ho; i la *confiança*: percebre que es pot aprendre ja que el context ho facilita. Gràcies a l'activació d'aquests elements en moltes situacions s'ha pogut transitar d'un escenari d'aprenentatge imposat a un altre de desitjat, fent que les sessions de joc s'hagin desenvolupat en un ambient de motivació, confiança i trobant-hi sentit. A més, tant adolescents com educadors han coincidit en destacar en positiu la pràctica d'ajuda i aprenentatge mutu entre adolescents durant les sessions, evidència que justifica que en aquest tipus de contextos educatius, l'aprenentatge social i dialògic esdevé un plantejament favorable, ja que connecta amb els adolescents en tant que subjectes actius del seu propi procés de creixement i aprenentatge.

Finalment, cal esmentar l'existència de resultats que posen de manifest la importància d'haver realitzat diferents aprenentatges: procedimentals, instrumentals o metacognitius. Per exemple, els adolescents, han après en agilitat, estratègia, memorització, raonament lògic, creativitat o

imaginació, destriant en molts casos quines eren les millors estratègies per a fer-ho i quines decisions havien de prendre durant el joc.

5.3.4 Cal preservar unes condicions específiques pel joc

Quan educadors o adolescents no han valorat positivament les sessions dels jocs de taula, ha estat perquè algun dels aspectes presentats fins al moment en aquest apartat de conclusions no s'ha pogut preservar. Al respecte, una conclusió que es fa evident és que desenvolupar sessions de joc de taula capaces de contribuir al benestar dels adolescents en un context residencial demana d'un seguit de condicions específiques. La seva preservació configura un context favorable, a partir d'un rol actiu dels equips educatius. A continuació s'agrupen respectivament segons la dimensió lúdica, socialitzadora i educativa dels jocs.

En primer lloc, el factor temps esdevé clau, ja que aquest és de qualitat si té lloc segons unes condicions específiques. Per tant, les sessions de jocs necessiten d'un temps prèviament planificat per a una vivència positiva. Al contrari, aquelles sessions de joc que es desenvolupen sense disposar del temps suficient esdevenen contraproductius al clima positiu i l'aprenentatge. A més, la formació dels equips educatius és una condició clau a garantir ja que un equip format en aquest àmbit té més eines per a preservar la dimensió lúdica i de distensió que ofereix cada joc segons les seves característiques i moment del grup.

En segon lloc, garantir la dimensió socialitzadora i els seus efectes positius entre els participants, demana als equips educatius un alt control de les situacions de joc i una capacitat de resposta àgil i estratègica. És a dir, davant situacions disruptives com el trencament de la dinàmica de joc per part d'un jove, l'aparició de conflictes interpersonals o la utilització del joc per a l'atac personal, demana la resposta dels educadors ja sigui durant la mateixa situació com posteriorment i en tant que recurs educatiu orientat al procés de creixement dels adolescents o grup. Alhora, davant l'aparició de certes emocions que a la pràctica posen en risc el desenvolupament de les sessions de joc, demanen d'un rol actiu dels educadors per a no focalitzar-se únicament en allò visible, - és a dir, l'emoció i posició del jove- sinó també en allò que l'origina; les necessitats o interessos que l'activen. Al respecte, els resultats han mostrat que els educadors donaven importància al fet d'ajudar als adolescents a aprendre noves maneres de gestionar les seves emocions. De fet, preservar les condicions positives de joc és un aspecte rellevant pels adolescents, ja que han concebut com a un dels principals aspectes negatius de les sessions l'aparició de conflictes o l'establiment d'un cert clima negatiu. En aquests casos, la mitjana de satisfacció més baixa ha tingut a veure amb les actituds dels adolescents durant les sessions de joc. Aquest tipus de visions evidencien també l'existència d'un procés d'agència dels adolescents cap al joc i ofereix als equips educatius marge d'acció educativa. No obstant això, cal dir també que si bé és necessari que els equips educatius treballin activament per a garantir el conjunt d'aquestes condicions, sembla obvi que fer-ho no garanteix ni s'orienta a la no aparició de conflictes o emocions desbordades. En tot cas, facilita que els equips educatius concebin a aquest tipus de situacions disruptives com a oportunitats contextualitzades als processos de creixement dels adolescents.

Finalment i dins la dimensió educativa dels jocs, es pot concloure que per tal de garantir-la és prioritari atendre a dos tipus d'aprenentatges. El primer, de naturalesa procedimental, té a veure amb el fet que és necessari que els adolescents aprenguin a jugar. Si això no es dona, es

corre el risc que la concentració i motivació de la resta disminueixi. El segon, té a veure amb el “jo social” ja que els equips educatius poden, per exemple, treballar amb els adolescents la importància d'acceptar la diversitat de ritmes dins un mateix grup o el fet de perdre una partida, ja que no saber-ho acceptar pot afectar negativament les relacions amb els iguals.

5.3.5 Orientacions per la pràctica del joc als centres residencials

La fonamentació de les següents orientacions, no és una mera hipòtesi que pronostica resultats positius dels jocs, sinó que s'avalen a la llum dels resultats obtinguts que expressen el desig comú de adolescents i educadors de seguir jugant.

És rellevant la confiança dels adolescents en la tasca dels educadors ja que la majoria indica que voldria continuar jugant amb els mateixos professionals. A més, s'ha constatat que aquells participants que han jugat amb menys freqüència consideren que s'hauria de jugar més. Així mateix, els adolescents expressen que orientarien a que altres adolescents també hi juguessin. En comú, els adolescents desitgen seguir aprenent dels jocs i valoren com a positiu el component sorpresa que els hi aporta un possible nou joc. Alhora, s'han constatat algunes diferències de comportament segons els diferents contextos geogràfics i és probable que hi hagi un factor cultural mediat pel clima, ja que en els països més al nord d'Europa, les condicions climàtiques són més hostils i és factible que facin que les persones es relacionin en espais tancats i que el joc formi part del seu temps d'oci. En canvi, en climes mediterranis això acostuma a passar menys.

És d'acord amb aquestes consideracions que es formulen les següents orientacions amb l'objectiu de dibuixar un escenari de futur de presència dels jocs de taula dins els centres residencials.

1

Enfortir encara més el procés d'agència dels adolescents cap als jocs. L'apropiació dels adolescents cap al joc esdevé una estratègia preventiva per a la sostenibilitat dels jocs dins la quotidianitat dels centres residencials. Es tractaria d'evitar que tant els professionals siguin els que habitualment iniciïn les sessions de joc, com de que els adolescents tinguin altres preferències durant la sessió de joc.

2

Potenciar la contextualització dels jocs considerant que no tots els adolescents han de jugar a tots els jocs. Cal seguir avançant davant la vinculació de determinats jocs a determinats adolescents, connectant interessos –educatius i dels adolescents- a objectius negociats entre adolescents i professionals. Per exemple, per alguns adolescents aprendre unes determinades normes a través d'un joc pot respondre a una estratègia prèvia de l'equip educatiu però l'aprenentatge d'aquelles mateixes normes pot esdevenir contraproductiu per un altre jove.

3

Garantir la formació específica dels equips educatius. Fer-ho esdevé una condició bàsica per a la qualitat de les sessions de joc i les seves implicacions lúdiques, educatives i de socialització.



4	Garantir el nombre de professionals. Es tracta d'assegurar que el desenvolupament de les sessions de joc es faci sota paràmetres de qualitat i sostenibilitat.
5	Posar especial atenció a la gestió de les emocions dels adolescents i la millora de la relació entre ells. L'estat emocional dels adolescents és un dels àmbits que més evident es fa a través del joc i cal prioritzar-lo en tot moment.
6	Facilitar la comprensió, la confiança i les expectatives mútues amb els adolescents. Garantir-les suposa promoure condicions per l'aprenentatge d'habilitats a través del joc.
7	Promoure espais de benestar i satisfacció per tal que els adolescents consolidin una vivència del joc com un espai de referència.
8	Avaluar els resultats a mitjà i llarg termini. Cal mesurar l'impacte i els efectes reals de les sessions dels jocs de manera regular i orientada a aspectes com la satisfacció, habilitats, clima o relacions entre els adolescents.

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



WWW.DOMUSLUDENS-PROJECT.COM