

Domus
Ludens



MANUAL DE AGENTE LÚDICO

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

Este documento está disponible en los siguientes idiomas:

Español

Inglés

Alemán

Polaco

Catalán

Otros productos complementarios al manual pueden ser consultados en la página web del proyecto: <https://www.domusludens-project.com/products/>

Autoría:

- David Ruiz, *Coordinador del Proyecto Domus Ludens de la Fundación Resilis.*
- Maria Garrido, *Coordinadora de Agentes Lúdicos de la Fundación Resilis.*
- Ester Jiménez, *Coordinadora de Agentes Lúdicos de la Fundación Resilis.*
- Irene Kopetz, *Responsable Área Europa de la Fundación Resilis.*
- Toni Viader, *socio fundador de 'La Juganera'.*
- Iris Hüwe, *Coordinadora de Agentes Lúdicos de Für Soziales.*
- Milena Westermann, *Coordinadora de Für Soziales.*
- Marlene Flebbe, *Coordinadora de Agentes Lúdicos de Für Soziales.*
- Paulina Chełstowska, *Coordinadora Proyecto Fundación Robinson.*
- Jakub Iwański, *Coordinadora Proyecto Fundación Robinson.*
- Jara Mena, *Coordinadora Proyecto Domus Ludens, a nivel europeo.*
- Rosa Sitjes, *doctoranda en la Universitat de Girona (UdG).*
- Coral Gallardo, *doctoranda en la Universitat de Girona (UdG) y directora de Piso Asistido de Fundació Resilis.*
- Carme Montserrat, *Profesora e investigadora de la Universitat de Girona (UdG).*
- Edgar Iglesias, *Profesor e investigador de la Universitat de Girona (UdG).*

Maquetación y diseño:

Departamento de Comunicación del Grupo Plataforma Educativa.



Aviso legal:

Ludic Agent Manual © 2022 by Resilis Foundation is licensed under CC by 4.0. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

ÍNDICE

PRÓLOGO Y PRESENTACIÓN DEL MANUAL DE AGENTE LÚDICO 7

Apartado 1. Introducción al proyecto Domus Ludens 7

1. RESUMEN DEL PROYECTO 9

Apartado 2. El Manual de Agente Lúdico 12

2. CONTEXTOS EN LOS QUE APLICAR EL MANUAL DE AGENTE LÚDICO 14

3. ¿POR QUÉ NO JUGAMOS? 18

4. ¿POR QUÉ ES NECESARIO EL MANUAL DE AGENTE LÚDICO? 21

Apartado 3. El Agente Lúdico 25

5. LA FIGURA DE AGENTE LÚDICO 27

6. ELEMENTOS ADICIONALES QUE RESPALDAN LA TAREA DE LA PERSONA AGENTE LUDICO 32

Apartado 4. ¡A jugar! 33

7. ¿CUÁNDO JUGAR? 35

8. LA ANIMACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA 37

Apartado 5. Experiencias Prácticas 47

9. HOJA DE RUTA PARA QUE AGENTES LÚDICOS ORGANICEN UNA SESIÓN DE JUEGO DE MESA 49

10. RECURSOS 51

11. REFERENCIAS 53

PRÓLOGO Y PRESENTACIÓN DEL MANUAL DE AGENTE LÚDICO

El presente *Manual de agente lúdico* se ha elaborado en el marco del proyecto «*Domus Ludens - La casa que juega*», financiado con fondos europeos.

Este proyecto aborda la importante cuestión y promoción del derecho al juego de los y las adolescentes tutelados que viven en recursos residenciales del sistema de protección. A pesar de la importancia que tienen para su desarrollo y bienestar, el derecho a jugar a menudo no se tiene suficientemente en cuenta, y por lo tanto no se prioriza.

El presente Manual pretende contribuir a revertir esta situación convirtiéndose en un instrumento para la promoción e implementación de una cultura adecuada de juegos de mesa en dichos servicios. Por lo tanto, el *Manual de agente lúdico* se concibe como una herramienta práctica para el personal educativo que presta apoyo a los adolescentes en cuestión.

Los y las educadoras sociales que utilicen el Manual de agente lúdico podrán analizar fácilmente su contexto e identificar las metodologías y los contenidos clave a abordar, a fin de emplear eficazmente los juegos de mesa para mejorar el derecho al juego y, en consiguiente, las habilidades y el bienestar de los y las adolescentes tuteladas en atención residencial.

Desde el proyecto Domus Ludens se pretende que el *Manual de agente lúdico* contribuya a facilitar y materializar la integración no solo de los juegos de mesa, sino también del juego activo en el contexto de los servicios de atención residencial, lo que ayudará a generar más cohesión a partir de las vivencias divertidas que genera el hecho de jugar.

Para una implantación más eficaz del juego activo y del derecho al juego en contextos de atención residencial, recomendamos a educadores que utilicen esta guía junto con la *Guía de juegos de mesa*.

¡A disfrutar de la guía y a divertirse jugando!

Las entidades socias del proyecto Domus Ludens.

**Sigue leyendo!
Aprendamos
a jugar
juntos y
juntas!!!**





Domus
Ludens



Apartado 1

INTRODUCCIÓN AL PROYECTO DOMUS LUDENS

Exploremos brevemente este Proyecto financiado por la UE!

- ★ Resumen del proyecto
- ★ Productos Domus Ludens
- ★ Socios del proyecto



RESUMEN DEL PROYECTO

El presente **MANUAL DE AGENTE LÚDICO** se ha desarrollado en el marco del proyecto “Domus Ludens – La casa que juega”, financiado por la Unión Europea.

¿En qué consiste el Proyecto Domus Ludens? Ahora lo veremos.

- » **¿Por qué es importante el proyecto Domus Ludens? Porque el proyecto nos va a ayudar a jugar más y mejor en los servicios de protección infantil.**

Participar en actividades lúdicas y recreativas es un derecho fundamental y global de niños, niñas y adolescentes reconocido en el Artículo 31 de Convención de Derechos de la Infancia. En el pasado, tanto la experiencia práctica como diversos estudios científicos han subrayado la importancia de este derecho, especialmente en lo que respecta al desarrollo individual durante la infancia y la adolescencia. El juego activo regular fomenta la creatividad y el comportamiento social, y refuerza las capacidades cognitivas y motoras.



Pese a haberse demostrado todo lo anterior, no siempre se tiene en cuenta la especial importancia del juego. Esto, que afecta a la población en general, tiene también una especial incidencia en la infancia y la adolescencia que crece dentro del sistema de protección infantil y juvenil. Lamentablemente, no siempre acaba siendo una prioridad el jugar de manera creativa, diversa y adaptada en estos contextos. No se trata de algo intencionado, sino más bien el resultado de la confluencia de diferentes elementos. Para poder jugar más y mejor en los servicios de protección e impulsar una nueva cultura donde el jugar se priorice es necesario generar recursos y formaciones orientados a esa finalidad.

- » **Objetivos del proyecto Domus Ludens: Mejorar el bienestar a través del juego activo!**

Domus Ludens significa «La casa que juega» en latín. El objetivo general del proyecto es mejorar el bienestar subjetivo y la adquisición de habilidades personales entre jóvenes en centros de atención residencial a través de los juegos de mesa - En este proyecto se investigará si el juego regular, estructurado y guiado por profesionales ejerce un efecto positivo en el «bienestar» de este grupo especialmente vulnerable.

Además, el proyecto examinará en detalle qué habilidades cognitivas, emocionales y sociales pueden reforzarse positivamente y abordarse con precisión jugando regularmente a una selección específica de juegos de mesa.



» Productos del proyecto Domus Ludens

En el marco del proyecto Domus Ludens se elaborarán tres productos que se complementan entre sí:



La **Guía de juegos de mesa** proporciona información y orientación sobre **20 juegos** que, además de ser divertidos, se han seleccionado específicamente para incidir en la adquisición de habilidades y en el bienestar emocional de adolescentes acogidos en el sistema de protección, concretamente en los servicios de atención residencial.



El «**Manual de agente lúdico**», que se presenta en este documento, y en el que se tratan metodologías y contenidos dirigidos específicamente a educadores de los centros de atención residencial, a fin de que usen eficazmente los juegos de mesa para mejorar las habilidades y el bienestar de los y las adolescentes tuteladas.



Evaluación del impacto de los juegos de mesa en el bienestar y la adquisición de habilidades entre adolescentes tutelados y tuteladas en atención residencial. Este estudio incorpora los resultados y las conclusiones de varios proyectos piloto realizados en el marco de la asociación del proyecto Domus Ludens. Los y las educadoras formadas como agentes lúdicos plasmaron sus conocimientos en la implantación de espacios estructurados de juegos de mesa para adolescentes en situación de tutela. En este documento podemos ver los resultados y las conclusiones de la evaluación.

Todos los productos pueden descargarse gratuitamente en:
<https://www.domusludens-project.com>



Domus Ludens, un proyecto financiado por la Unión Europea



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

“Domus Ludens – La casa que juega” es un proyecto europeo financiado por el programa Erasmus+ de la UE, destinado a apoyar actividades en el ámbito de la educación, la formación, la juventud y el deporte.

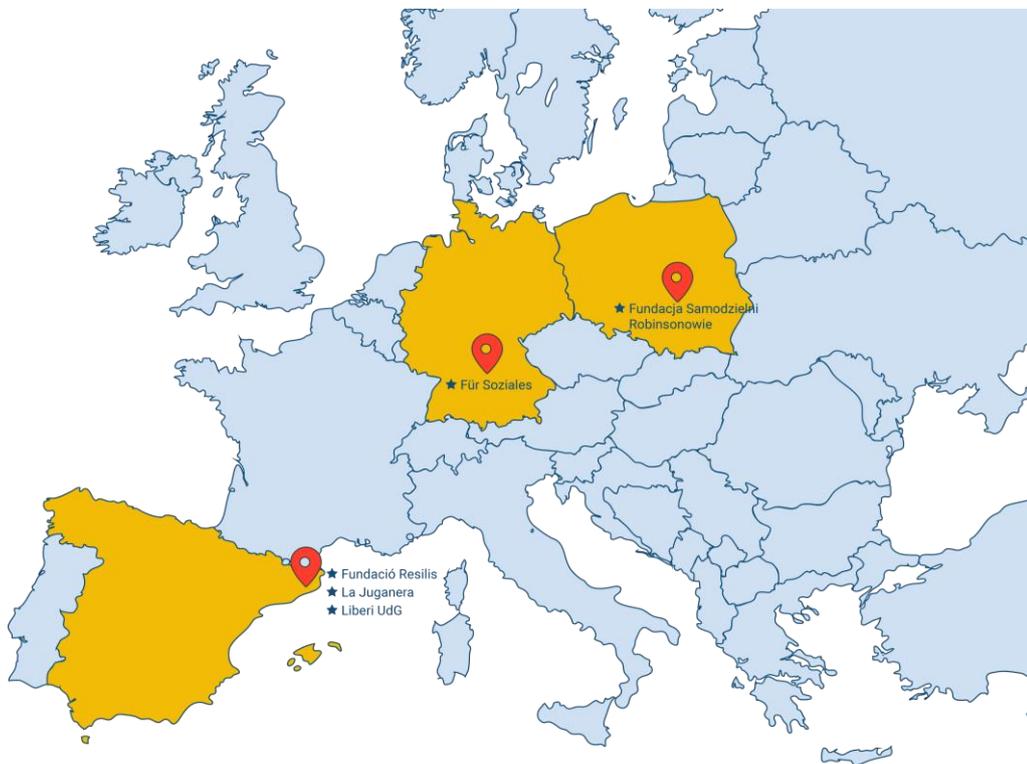
Si desea más información sobre el programa Erasmus+ en España, visite la siguiente página web: [Página web nacional del programa Erasmus+](#)

¿Quiénes somos? La asociación del proyecto Domus Ludens

La asociación Domus Ludens está formada por 5 entidades que desarrollan su labor en tres países miembros de la Unión Europea: España, Alemania y Polonia. Aportamos una valiosa experiencia en cuatro campos principales:

- 1) La atención residencial en el ámbito de la infancia y la adolescencia en el sistema de protección;
- 2) El mundo de los juegos de mesa, des de una perspectiva tanto práctica como teórica;
- 3) Las investigaciones y evaluaciones científicas en el ámbito educativo y de atención a la infancia y;
- 4) La experiencia en la ejecución de proyectos financiados con fondos europeos.

Esta asociación está integrada por las siguientes organizaciones:



» Fundació Resilis (España)

Su misión principal es la gestión y el desarrollo de proyectos, programas o servicios para la infancia y la adolescencia en situación o en riesgo de exclusión social, principalmente en Catalunya. La Fundació Resilis gestiona centros de atención residencial para niños, niñas y adolescentes y presta apoyo a las familias con un enfoque centrado en la comunidad.

<http://www.resilis.org>

R3silis
Fundació



- » **FÜR SOZIALES** forma parte de una gran organización de bienestar infantil y juvenil (S&S gemeinnützige Gesellschaft für Soziales mbH), con más de 40 años de experiencia.

Esta organización sin ánimo de lucro alemana presta servicios a clientes y administraciones tanto en centros de atención residencial como en entornos de atención ambulatoria en la ciudad de Hamburgo. Además, FÜR SOZIALES ofrece una amplia gama de servicios adicionales, como asistencia familiar socioeducativa o asesoramiento y formación en el ámbito de la violencia doméstica y el acoso, así como ofertas orientadas a la práctica en el marco de la asistencia para la integración. <https://www.fuersoziales.de/>



Fundacja Samodzielni Robinsonowie es una organización polaca sin ánimo de lucro centrada en la juventud que se fundó en 2014 para prestar apoyo a jóvenes en riesgo de exclusión social. La Fundacja Samodzielni Robinsonowie desarrolla y dirige programas destinados a jóvenes procedentes de instituciones y hogares de acogida, a fin de ayudarles a realizar una transición exitosa de la atención institucional a una vida independiente.

<https://www.fundacjarobinson.org.pl/>



- » **Liberi (Universitat de Girona)** es un grupo de investigación en infancia, juventud y comunidad dirigido por la Dra. Carme Montserrat y el Dr. Pere Soler. Forma parte del Instituto de Investigación Educativa (IRE) de la Universidad de Girona (Cataluña, España). El trabajo y las acciones de este grupo de investigación se centran en las políticas de infancia y juventud; presta especial atención a las situaciones de vulnerabilidad que sufren algunos de los niños, niñas y adolescentes y profundiza en el desarrollo comunitario que puede posibilitar el despliegue de políticas públicas específicas. <https://www.udg.edu/liberi>

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



- » **La Juganera** es una cooperativa sin ánimo de lucro especializada en juegos de mesa, cuyo principal objetivo es promover la cultura del juego como ocio saludable y como herramienta de educación innovadora. La Juganera tiene una tienda física y una tienda online de juegos de mesa, donde también se imparte formación sobre Game-based learning, esto es, aprendizaje con juegos. Además, también crean y desarrollan sus propios juegos.

<https://lajuganera.cat/>





Domus
Ludens



Apartado 2

EL MANUAL DE AGENTE LÚDICO

Motivos por los que es importante:

- ★ Contexto;
- ★ ¿Por qué no jugamos más?
- ★ ¿Por qué es necesario?

2

CONTEXTOS EN LOS QUE APLICAR EL MANUAL DE AGENTE LÚDICO

El Manual de agente lúdico se ha concebido específicamente para su uso en entornos de atención residencial, y la población concreta a la que va destinado es la adolescencia que forman parte del sistema de protección.

En un principio, este *Manual de agente lúdico* puede resultar útil a cualquier persona interesada en adquirir conocimientos sobre la mejor manera de implantar con éxito una cultura de juegos de mesa entre adolescentes, pero ha sido diseñado concretamente para su utilización en un contexto bastante específico: para educadores que proporcionan apoyo a adolescentes que forman parte del sistema de protección, en especial los que viven en centros atención residencial.



■ CENTROS DE ATENCIÓN RESIDENCIAL

Los centros de atención residencial forman parte de los servicios de protección de la infancia y están concebidos para atender y proteger los derechos de la infancia. A este respecto, la Convención de la Naciones Unidas de 1989 sobre los Derechos de Infancia¹ (CDN) es el principal documento de referencia que trata los derechos de niños, niñas y adolescentes y abarca una amplia gama de cuestiones que se aplican a los sistemas de protección.

La Convención sobre los Derechos de la Infancia establece que todas las personas deben crecer con una familia que las quiera y las cuide. En caso de que esto no sea posible, el Artículo 20 de la Convención recoge que los Estados deben garantizar, mediante sus leyes nacionales, un cuidado alternativo para la infancia privada temporal o permanentemente de su medio familiar. Por lo tanto, al trabajar con niños, niñas y adolescentes en centros de atención residencial debemos prestar «debida consideración» a la CDN.

Hay cuatro artículos en la CDN cuya aplicación resulta fundamental en los centros de atención residencial:

1. La no discriminación (Artículo 2).
2. El interés superior del niño y la niña (Artículo 3).



¹ Asamblea, U.N., 1989

3. El derecho a la supervivencia y al desarrollo (Artículo 6);
4. El derecho a ser escuchado (Artículo 12).

La asistencia residencial es un “cuidado proporcionado en cualquier entorno colectivo no familiar. Incluye una amplia variedad de formatos adaptados a las diferentes necesidades y características de sus usuarios y usuarias, como los lugares seguros para la atención de emergencia y todos los demás centros de acogimiento residencial a corto y largo plazo, incluidos los hogares funcionales²”. Estos son los centros a los que nos referimos en nuestro proyecto.



El objetivo principal de los centros de atención residencial es garantizar una atención adecuada a las necesidades de cada niño y niña, tanto biológicas como afectivas y sociales, dentro de un entorno de seguridad y protección, así como potenciar las experiencias de aprendizaje y el acceso a los recursos sociales en las mismas condiciones que cualquier otra persona de su edad. La acogida en centros residenciales debe ser una solución temporal, con el objetivo de reintegrar al niño, niña o adolescente en su familia o, si esto no es posible, encontrar un tipo de acogimiento familiar adecuado.

Características principales de la atención residencial:

- * Atiende las necesidades de la infancia y la juventud hasta la mayoría de edad, tras lo cual pasan a otro recurso para trabajar su independencia.
- * Se presta apoyo profesional las 24 horas del día, los 365 días del año.
- * Es un tipo de atención formal, lo que significa que debe ser ordenada por un organismo administrativo o una autoridad judicial competente.
- * Debe centrarse en el enfoque individual en el niño o niña y debe darle la oportunidad de establecer un vínculo con una persona cuidadora específica. Por lo tanto, funciona a través de un proyecto educativo individualizado.
- * La intervención de los y las profesionales consiste en promover el bienestar integral de la infancia, tanto a nivel individual como en el conjunto de la sociedad, lo que incluye la relación con su propia familia.



² United Nations General Assembly, 2010, p. 6



Los centros de atención residencial son **el hogar de la infancia y adolescencia tutelada**. Por ello, las actividades se organizan para generar una vida cotidiana lo más normalizada posible.

- » Los horarios se organizan principalmente para promover las rutinas diarias, que se consideran necesarias para el desarrollo del bienestar, las habilidades y la normalización.
- » Asimismo, la organización de los espacios es lo más similar posible a la de una casa familiar convencional. En los centros de atención residencial, niños, niñas y adolescentes disfrutan de espacios compartidos e individuales, como el comedor y el dormitorio, aunque esto puede variar en cada caso concreto. En algunos centros de atención residencial, puede que los niños, niñas y adolescentes tengan que compartir habitación.

■ INFANCIA Y ADOLESCENCIA EN ATENCIÓN RESIDENCIAL

Los centros de atención residencial son lugares muy diversos y heterogéneos, con un colectivo de atención también diversos. En la mayoría de los casos la falta de cuidadores que pueden satisfacer sus necesidades y derechos i/o un entorno familiar dañado y/o inadecuado obliga a las autoridades a intervenir y a instar la media de acogimiento residencial en institución de manera temporal. En los últimos años, en estos servicios se ha producido un incremento importante en la atención y apoyo a la infancia y adolescencia en tránsito migratorio sin referentes familiares.

«En concreto, los niños, niñas y adolescentes pueden haber sido víctimas de maltrato físico, psicológico y emocional o de abandono; haber sido objeto, directa o indirectamente, de conductas que afecten gravemente a su seguridad o a su equilibrio emocional; o bien tener un comportamiento que pueda afectar a su salud, seguridad, formación, educación o desarrollo, sin que la persona cuidadora se oponga o tenga capacidad para modificar esa situación³».

³ Calheiros; Garrido, Lopes; Nunes Patrício (2015): Children and Youth Services Review 55 p.159-169



La adolescencia es un periodo de transición entre la infancia y la edad adulta, que transcurre entre los 11-12 años y los 18-20 años. Se trata de una etapa del ciclo vital que implica muchos cambios⁴. Los y las adolescentes son una población vulnerable que ingresa en los centros tras haber sufrido una situación de abandono o maltrato en su familia de origen y desde contextos socioeconómicos de una alta fragilidad. El daño emocional asociado a estas situaciones acaba afectando al desarrollo de competencias transversales básicas, y muchos adolescentes pueden presentar:

- » **Dificultades a nivel relacional y emocional**, como impulsividad, dificultades de sociabilidad y de regulación emocional, etc.
- » **Dificultades cognitivas y educativas**. Muchos de los y las adolescentes atendidas en el sistema de protección presentan problemas de déficit de atención. A esto hay que sumar que en muchas ocasiones sufrieron retrasos en su educación básica e interrupciones periódicas en su formación. A todas estas dificultades el sistema escolar no siempre es capaz de dar una respuesta adecuada.
- » **Problemas socio-económicos**. En muchos casos, su entorno familiar sufre dificultades económicas importantes y riesgo de pobreza. En conjunto los contextos de origen a nivel social, educativo y formativo dificultan su plena integración social y su plena participación en la comunidad.
- » **Problemas de salud**. La exposición a diferentes tipos de negligencia y tratos inadecuados acaban traduciendo en una mayor prevalencia de problemas de salud. Las dificultades emocionales asociadas suelen provocar problemas de salud como la ansiedad. En algunos casos, estos y estas adolescentes presentan discapacidades físicas o mentales y problemas conductuales.
- » Además, cabe señalar que una parte creciente de ellos y ellas **son adolescentes extranjeras en tránsito migratorio sin referentes adultos**.

⁴ Moreno & Del Barrio (2005)

3

¿POR QUÉ NO JUGAMOS?

¿Por qué jugamos tan poco? Hoy en día, los y las adolescentes no juegan lo suficiente en los centros de atención residencial. ¿Qué nos pasa?

Existen numerosos motivos por los que el juego pasa a un segundo plano en la vida cotidiana y es un recurso infrautilizado en los centros de atención residencial. En el marco del proyecto Domus Ludens y en el proceso de elaboración de este Manual de agente lúdico preguntamos a un amplio abanico de educadores y educadoras de nuestros centros y tratamos de averiguar qué elementos identificaban como obstaculizadores a la hora de jugar de una forma más o menos habitual.

Se constató que hay que distinguir entre las suposiciones atribuibles a los adolescentes y las razones que el personal educativo considera relevantes. No obstante, hay algunas razones y obstáculos que podemos clasificar en categorías centrales.

A continuación, se presenta un resumen y una categorización de las barreras más comunes que deberían tratarse para generar una dinámica de juego en los centros de atención residencial.



Marco institucional y tiempo disponible:

Las tareas del día a día limitan en gran medida el tiempo disponible para jugar. A esa apretada lista de encargos y actividades hay que sumarle las limitaciones de personal, los registros técnicos y burocráticos propios de los servicios, las coordinaciones internas y externas,.... Todo ello acaba provocando que el tiempo para jugar pase a un segundo plano.



Motivación:

Todas estas condiciones generales pueden repercutir en la motivación tanto de las y los adolescentes como del personal educativo. La motivación se ve afectada por los factores de estrés externos e internos que se dan en los servicios: motivar e inspirar para que se juegue requiere un entorno relajado.

	<p>La formación del personal:</p> <p>El programa formativo del personal educativo no incluye una temática propia sobre juegos de mesa modernos ni proporciona explicaciones sobre cómo dinamizar actividades lúdicas. Esto acentúa aún más la importancia de la automotivación y las competencias adquiridas por parte de cada uno.</p>
	<p>Socialización:</p> <p>Para muchos de los y las adolescentes que viven hoy en día en acogimiento residencial, el juego no fue una forma de socialización previa y no era una parte natural y regular de su infancia. Motivarles para que empiecen a jugar durante su adolescencia puede suponer un reto, ya que es posible que no hayan tenido ninguna experiencia al respecto.</p>
	<p>Situaciones de crisis: Situaciones de crisis:</p> <p>Los chicos y chicas en acogimiento residencial pueden vivir situaciones de crisis asociadas a su historia personal, a su futuro, a las dificultades de regulación emocional y a la propia convivencia. Estas crisis no facilitan a menudo que haya un clima y un contexto favorable al juego. Aunque sería especialmente importante en este caso, el juego se convierte a veces en un asunto secundario porque la atención se centra en la gestión y la atención de las crisis.</p>
	<p>Modelos de juego anticuados:</p> <p>A menudo seguimos modelos de juegos anticuados, porque no conocemos otros y sentimos más seguridad con ellos. Para aprender juegos nuevos y estimulantes y enseñárselos a los chicos y chicas se necesita motivación, tiempo, conocimientos, práctica y valor. En muchas circunstancias existe la tendencia de jugar una y otra vez a los mismos juegos que ya se conoce. Esto impide nuevos procesos de aprendizaje y no crea un nuevo interés o incluso puede reforzar un rechazo.</p>

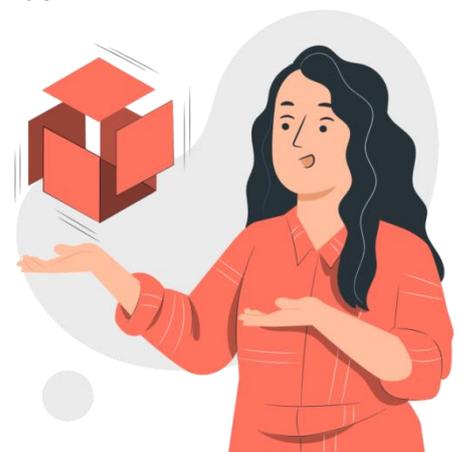
Elementos obstaculizadores del juego según el personal educativo.

Necesitamos condiciones ideales para jugar y no las tenemos.

- * Los chicos y chicas que atendemos pueden presentar dificultades y falta de competencias para jugar.
- * Las partidas son demasiado largas y difíciles de entender.
- * Los juegos generan una agitación excesiva y alteran la dinámica, pueden acabar siendo un foco de conflicto.
- * A los chicos y chicas no les gustan los juegos, les parecen aburridos o poco interesantes.
- * Los juegos de mesa no pueden competir con las pantallas.
- * Los juegos de mesa son caros.
- * No tenemos tiempo para jugar.
- * Jugar es una pérdida de tiempo.
- * Ya tenemos muchas actividades programadas.
- * Las piezas se pierden y se estropean.
- * Los juegos son difíciles de explicar.
- * Los chicos y chicas no saben perder, no lo gestionan bien emocionalmente.

Visto lo anterior podemos preguntarnos cuales de estos obstáculos son dificultades reales y cuales son prejuicios. Los primeros los superaremos proporcionando herramientas útiles, formación y creando contextos facilitadores, los segundos los cambiaremos cambiando nuestra mirada y actitud.

Es importante resaltar que no hay condiciones perfectas, y que estas no son necesarias para empezar a jugar en los centros de atención residencial. Más bien, lo importante es tomar conciencia de estos obstáculos y hacerlo lo mejor posible. A menudo, la motivación individual permite superar las dificultades mencionados anteriormente.



4

¿POR QUÉ ES NECESARIO EL MANUAL DE AGENTE LÚDICO?

¿QUÉ APORTA ESTE MANUAL?

- Promoción de la cultura del juego de mesa en los entornos de atención residencial. El juego es un derecho a priorizar, podemos jugar más y mejor.

El pilar del Manual de agente lúdico es la promoción de los derechos de la infancia y adolescencia y, concretamente, el derecho al juego en el contexto de los centros de atención residencial que forman parte de los sistemas de protección.

Jugar y realizar actividades recreativas es también un derecho fundamental y global de los niños, niñas y adolescentes recogido en el Artículo 31 de la CDN:

» Artículo 31

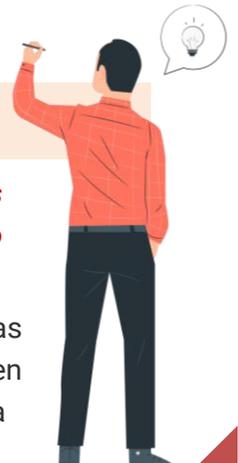
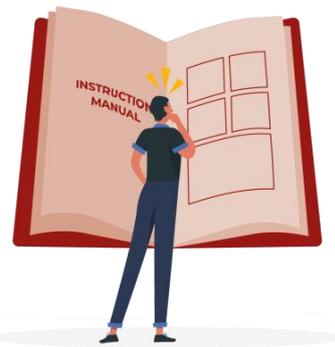
1. Los Estados Partes reconocen el derecho de la infancia al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho de la infancia a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

Tanto la experiencia práctica como diversos estudios científicos han subrayado la importancia de este derecho, especialmente en lo que respecta al desarrollo individual del niño y la niña. El juego es una parte esencial del desarrollo infantil y ayuda a que cada niño y niña tenga una infancia sana, tanto a nivel físico como emocional. El juego activo regular fomenta la creatividad y el comportamiento social, y refuerza las capacidades cognitivas y motoras.

■ LA OPORTUNIDAD QUE BRINDAN LOS JUEGOS DE MESA

El Manual de agente lúdico destaca la oportunidad que brindan los juegos de mesa, al constituir una gran opción para promover el derecho al juego en contextos de atención residencial.

En los centros de atención residencial donde la vida conjunta y las diferentes circunstancias personales de los chicos y chicas pueden suponer retos en su convivencia y desarrollo general, los juegos de mesa



pueden ofrecer una excelente oportunidad para jugar y así promover ocasiones para **descubrirnos de manera diferente, construir historias y redefinir relaciones**.

Se trata de aspectos clave que deben promoverse en el contexto de los centros de atención residencial para estimular un buen ambiente en las instalaciones que fomente el bienestar y el desarrollo de las habilidades de los y las adolescentes.

» **Re-encontrarnos.**

El encuentro puede definirse como «*la reunión consciente de personas por un motivo, que influye en la manera de sentir, de pensar y de dar sentido al mundo*⁵». A este respecto, un juego de mesa es una oportunidad para estar juntos de manera diferente, una experiencia significativa que se deriva de compartir un espacio y un tiempo a través de una actividad divertida. Gracias a su duración, generalmente corta, a sus fuertes estructuras internas y a su objetivo claro (pasarlo bien), los juegos de mesa permiten reunirse de forma significativa, con un propósito y una intención.

» **Construir historias.**

Una partida de un juego de mesa es también una historia. Como tal, una victoria o una derrota constituyen sólo una parte de la historia, no el objetivo final. Ser testigo de la espectacular racha de victorias de alguien o de su increíble mala suerte, tomar decisiones interesantes, probar estrategias atrevidas e innovadoras... es colaborar en la creación de esa historia y, por tanto, también contribuye a aprender y desarrollar nuevas habilidades. Al ser una de las personas creadoras de la historia, la diversión, la emoción y el fluir de la situación son siempre más importantes que el simple hecho de ganar.

» **Redefinir relaciones.**

Los juegos de mesa facilitan la creación de nuevas relaciones y el fortalecimiento de los vínculos ya creados.

Este tipo de juegos puede ser un medio para conocer facetas de los otros que pueden ser inaccesibles de otras formas.



⁵ Priya Parker, The Art of Gathering: How We Meet and Why It Matters

■ JUEGOS DE MESA PARA MEJORAR HABILIDADES

El Manual de agente lúdico reconoce la capacidad de los juegos de mesa para trabajar y mejorar habilidades.

Los juegos son experiencias de aprendizaje profundas. Su carácter inmersivo, la vinculación de las emociones a las elecciones y la oportunidad de cometer errores sin graves consecuencias crean un entorno perfecto para que se formen fuertes vías neurológicas durante el juego. La inmediatez (vemos los resultados de nuestras elecciones casi al instante) y la repetición (jugar, ganar/perder, repetir) no hacen más que aumentar nuestros índices de retención memorística y potenciar nuestra motivación para perfeccionar nuestras habilidades.



Además, los juegos de mesa son sumamente útiles para abordar y trabajar toda una serie de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

HABILIDADES COGNITIVAS

- * **Habilidades lingüísticas:** comunicar, debatir, entender y asimilar nuevos conocimientos en el caso de las personas principiantes, o transferir información en el caso de las personas expertas.
- * **Memoria:** Para tener éxito en un juego hay que retener la información durante la partida.
- * **Prestar atención:** cuando no es nuestro turno hay que observar y recordar lo que está ocurriendo para actuar consecuentemente.
- * **Pensamiento táctico y causal:** aplicar estrategias.
- * **Capacidades deductivas:** reflexionar y planificar con antelación. Para activar todas esas habilidades a la vez y ponerlas en práctica, hay que mantener la concentración.
- * **Resolución de problemas:** los juegos de mesa son rompecabezas avanzados que obligan a los y las jugadoras a participar en una complicada tarea, que exige el uso de múltiples y diversos recursos para cumplir un objetivo propio o común en el caso de que se trate de un juego cooperativo.
- * **Creatividad y habilidades artísticas:** aquellos en los que tenemos que comunicarnos a través de cualquier expresión artística (imágenes, mímica, canto, etc.).
- * **Capacidades motoras y coordinación:** juegos que implican a los participantes en un nivel físico.



HABILIDADES SOCIALES

- * **Empatía:** Escuchamos activamente, aprendemos a reconocer las señales de comunicación no verbal y observamos la dinámica del grupo. Los juegos de mesa nos empujan a ser mejores en la comunicación y a mejorar nuestras habilidades sociales.
- * Crear comunidades y relaciones sanas, **nos volvemos vulnerables, admitimos nuestra ignorancia y aceptamos ayuda.** Por lo que nos ayuda a mantenernos en conexión con otras personas.
- * **Competitividad:** aceptar la posibilidad no solo de ganar y por lo tanto optar por la mejor versión de nosotros mismos, sino también aceptar el perder.
- * **Trabajo en equipo:** crear alianzas para encontrar maneras de trabajar conjunta con el fin de obtener un objetivo común. A la vez implica la aceptación de la responsabilidad compartida y la capacidad de llegar a acuerdos, incluso bajo presión.



HABILIDADES EMOCIONALES

- * **Confianza:** aceptar el reto independientemente del resultado.
- * **Aceptación:** lidiamos con la posibilidad de perder y todas las emociones que ello conlleva, intentando no tomarnos los pequeños fracasos como algo personal.
- * **Valor:** asumimos riesgos calculados.
- * **Paciencia:** capacidad de regular nuestras propias emociones.
- * **Tolerancia al conflicto:** resolución pacífica delante de las interacciones negativas.
- * **Ambición:** fijarse objetivos 'pensando a lo grande'.



■ LOS JUEGOS DE MESA AYUDAN A ALCANZAR EL “ESTADO DE FLOW”

El “flow” es un estado mental que se experimenta al realizar una tarea atractiva, agradable y significativa, es una experiencia inmersiva. Se caracteriza por una atención intensa y una concentración casi inquebrantable que hace que otras necesidades se vuelvan insignificantes.

Induce la pérdida de la autoconciencia reflexiva y la distorsión de la experiencia subjetiva del tiempo. En pocas palabras, cuando la dificultad de una tarea interesante se adecua a nuestro nivel de habilidad, cuando nos sentimos desafiados y desafiadas pero capaces de asumir dicho desafío, nos concentramos plenamente y ponemos toda nuestra atención y energía en esa tarea.

Esa experiencia aporta alegría, así como sensación de competencia y de tener una meta; todos estos sentimientos resultan muy enriquecedores para todo el mundo, pero son especialmente importantes para quienes provienen de entornos que no pudieron apoyar plenamente un crecimiento y desarrollo armoniosos. A la adolescencia tutelada en centros de atención residencial les vendría bien un mayor contacto con herramientas que faciliten el acceso a esa sensación liberadora de “flow”, concretamente una buena selección de juegos de mesa.

En el caso de los juegos de mesa, el “flow” surge cuando las personas jugadoras se entregan al carácter inmersivo del juego y sienten la posibilidad de ganar, pero sobre todo disfrutan plenamente del proceso en sí mismo. Se le atribuye un gran anclaje en el momento presente, sin meditar sobre el pasado ni preocuparse por el futuro.





Domus
Ludens



Apartado 3

AGENTE LÚDICO

Papel y tareas de la persona agente lúdico

LA FIGURA DE AGENTE LÚDICO

DEFINICIÓN

Figura que tiene el propósito específico de promover la creación de una cultura adecuada de juegos de mesa en los centros de atención residencial.

El o la agente lúdico es, por tanto, la persona responsable de promover el conocimiento, la orientación y los recursos entre el personal educativo para que puedan implementar con éxito el derecho al juego en los centros de atención residencial a través de los juegos de mesa.

Para ello, el o la agente lúdico debe ser capaz de analizar el contexto y las necesidades específicas de la infancia y adolescencia tuteladas y, a partir de una evaluación, estructurar espacios de juego de mesa de forma programada y sostenida. O por el contrario, ser capaz de introducir el juego de mesa en una dinámica no estructurada.



OBJETIVOS

Los principales objetivos del o la agente lúdico son los siguientes:

- Eliminar los prejuicios hacia los juegos de mesa.
- Facilitar herramientas para la implantación adecuada de los juegos de mesa por parte de los y las educadoras y los servicios de atención.
- Liderar la implantación de una cultura de juegos de mesa en los centros.
- Utilizar el juego de mesa como método de intervención.

HABILIDADES

Para ser agentes lúdicos eficaces, que les entusiasmen los juegos ayuda, pero no basta. La promoción de la cultura del juego en los centros de atención residencial y la organización de eventos lúdicos requiere muchas habilidades diferentes, a saber:

HABILIDADES COGNITIVAS

- * **Observación:** prestar atención a lo que ocurre, memorizar los movimientos de las personas jugadoras e integrar esos datos para prever cómo puede desarrollarse la sesión de juego.
- * **Creatividad:** utilizar la imaginación para planificar nuevas estrategias.

HABILIDADES EMOCIONALES

- * **Controlar sus impulsos:** promover el bienestar de todas las personas participantes, mostrar entusiasmo por competir en el momento buscando conexión con los adolescentes. Pero siempre teniendo en cuenta el control de las propias emociones, por la necesidad de marcar los límites tanto por las normas del propio juego, como de las conductas inadecuadas.
- * **Confianza:** en lo que hacen y en la propia sesión de juego, para poder transmitirlo a los demás.

HABILIDADES SOCIALES

- * **Referentes educativos que lideran la actividad:** deben de ser modelos del comportamiento durante las sesiones, con el fin de ser responsables de:
 1. Promover un ambiente amistoso e inclusivo
 2. Abogar por el juego limpio
 3. Ser capaz de intervenir asertivamente
 4. Resolver los conflictos presentes



CONOCIMIENTOS

Conocimientos clave para aplicar con éxito la cultura adecuada de juegos de mesa en los servicios de atención residencial.

* **Conocimientos sobre juegos de mesa.**

- Conocer una amplia gama de juegos de mesa, para no centrarse siempre en los mismos.
- Conocer las diferentes habilidades y otros aprendizajes significativos que los juegos de mesa pueden aportar potencialmente a las personas jugadoras.
- Detectar las oportunidades que ofrece el juego de mesa en un contexto o una situación determinada. Por ejemplo; para ayudar a aliviar un conflicto.

- * **Conocimientos sobre el contexto y las necesidades de las personas jugadoras.** Poder conocer las características y necesidades del grupo al que se atiende des del centro de atención residencial es importante para poder seleccionar la opción de juego de mesa más adecuada para ellos en un momento determinado. Se deben conocer las siguientes áreas:

- ▶ **Sus intereses**, sus actividades de ocio preferidas y lo que creen que les aportan estas actividades.
- ▶ **Las relaciones con los demás**: ¿cómo es su relación con los y las educadoras y con sus compañeros y compañeras del centro de atención residencial? ¿Es conflictiva? ¿Es cohesiva?
- ▶ **Las habilidades cognitivas, emocionales y sociales** de los y las participantes. También es importante tener en cuenta algunos aspectos de su vida, como su nivel de bienestar subjetivo y las emociones que expresan. Las dificultades que pueden presentar (trastornos de apego, problemas de concentración o de agresividad) suelen ser relevantes para la práctica de actividades de ocio y juego.

* **Conocer cómo dinamizar los juegos de mesa de inicio a fin.** Disponer de metodologías para la correcta dinamización de los juegos de mesa con jóvenes, entre lo que se incluye preparar las sesiones de juego y abordar los retos que puedan surgir, incluida la resolución de los posibles conflictos.

* **Saber cómo promover la cultura del juego.** Ser capaces de mantener una actitud lúdica que fomente entre las personas implicadas el interés por jugar y divertirse (es decir, que los y las jóvenes quieran jugar por propia voluntad y las personas educadoras deseen facilitar y estructurar los juegos de mesa).

* **Conocer el contexto de la comunidad y los recursos externos disponibles** para apoyar la implantación de espacios de juego

TAREAS

* **No tiene que jugar siempre, sino liderar y promover el juego entre las demás personas.**

* **Analizar el contexto, la problemática y el perfil específico de la adolescencia tutelada** en relación con el juego, y descubrir cómo los juegos pueden mejorar en lo posible sus competencias transversales y su bienestar subjetivo.



- ▶ Es importante conocer las diferentes características de los y las jóvenes, como su edad, género, país de nacimiento, educación, tiempo de permanencia en el centro o si tienen alguna diversidad funcional.
- ▶ En cuanto a los diferentes países de origen, el componente intercultural es un aspecto clave que tener en cuenta. En muchas otras partes del mundo, la gente juega de forma diferente y aprende juegos distintos.



* **Comprobar los elementos estructurales de los centros de atención residencial** (espacios, materiales y horarios, etc.) para proponer el espacio y el momento más adecuado para jugar.

* **Analizar el potencial del equipo educativo** y fomentar aquellos aspectos que puedan favorecer la implantación de la cultura del juego de mesa en el centro de atención residencial.

* **Identificar momentos para jugar:** hacer propuestas para organizar sesiones de juegos de mesa, semiestructuradas o espontáneas, o bien como herramienta complementaria para resolver conflictos.

* **Promover una narrativa de aprendizaje significativa:** los juegos de mesa pueden utilizarse para trabajar competencias transversales de los chicos y chicas, como las emociones, las habilidades, etc. Esto se puede hacer mientras se juega o a partir de reflexiones tras la sesión de juego.

* **Gestionar cambios y mejoras para implantar el derecho al juego de forma eficaz en los servicios.** Hablar con sus compañeros y compañeras de los cambios, los recursos y el apoyo necesarios para implantar de forma eficaz los juegos de mesa en su centro de atención residencial.

* **Actuar como enlace con la comunidad y con los recursos externos en el ámbito del juego.**

* Tal vez el centro de atención residencial no sea el único lugar donde jugar a juegos de mesa. Se puede explorar qué otros recursos están disponibles en su comunidad que puedan utilizarse para promover el derecho al juego en el centro de atención residencial.

- * **Erigirse como la persona encargada de seguir y supervisar** la implantación de los juegos de mesa dentro de la organización.

- ▶ Asesorar al resto de personal educativo cómo implantar las sesiones de juegos de mesa, supervisar las distintas propuestas de juegos de mesa y asegurarse de que se realiza una evaluación continua para aplicar posibles cambios y mejoras.

- * **Pensar en propuestas de juegos de mesa para las familias:** los juegos de mesa pueden constituir una herramienta útil que promueva la interacción entre los y las adolescentes y sus familias de manera casual, ya que en ocasiones presentan problemas de cohesión.

- * **Obtener las opiniones de otras personas educadoras** sobre temas como:

- ▶ **El impacto en la juventud:** recabar sus puntos de vista sobre las experiencias relativas a la implantación de actividades de ocio en general y de juegos de mesa en particular, y conocer sus opiniones sobre el impacto que tienen en los y las jóvenes.
- ▶ **Su propia experiencia y expectativas:** recopilar información sobre los conocimientos y experiencia de los y las educadoras con las actividades lúdicas y específicamente con los juegos de mesa en el marco de los centros de atención residencial, y conocer sus expectativas y los retos que afrontan en lo que respecta a su implantación práctica en dichos entornos.



ELEMENTOS QUE RESPALDAN LA TAREA DE LA PERSONA AGENTE LUDICO

COMPROMISO DE LA INSTITUCIÓN CON LA TAREA DE LA PERSONA AGENTE LÚDICO

La eficacia de los y las agentes lúdicos se correlaciona directamente con la constancia del apoyo recibido por parte de sus organizaciones. Implantar una cultura del juego en la institución de atención residencial debe ser una elección consciente seguida de políticas que aseguren su sostenibilidad.



Hay diversas áreas en las que la institución puede apoyar la tarea de la persona agente lúdico:

- » **Promover la visibilidad de agente lúdico:** las personas educadoras que trabajan en el centro de atención residencial deben ser informadas sobre la perspectiva de la institución respecto a la promoción del derecho al juego y el uso de los juegos de mesa, sobre la función de la persona agente lúdico y sobre el alcance de su actividad.
- » **Reservar tiempo y espacio para los juegos de mesa:** los juegos de mesa necesitan un espacio de almacenamiento accesible y conocido por las personas educadoras y, en caso de que no haya, la institución debería facilitar espacios para este fin. Además, debería asignarse tiempo suficiente para jugar a los juegos de mesa y, en caso de que no sea así, habría que introducir espacios para este fin dentro de la programación habitual del servicio.
- » **Destinar un presupuesto específico a los juegos de mesa:** para desarrollar la cultura del juego, las instituciones necesitan asignar un presupuesto para las compras relacionadas, como, por ejemplo:
 - » Nuevos juegos y futuras incorporaciones a los mismos.
 - » Libros y publicaciones relevantes.
 - » Entradas para convenciones y concursos de juegos de mesa.
 - » Formación continua para los y las educadoras en el ámbito de los juegos de mesa (participación en talleres, etc.).
- » **Apoyar los procesos de evaluación:** hay que evaluar regularmente la actividad de agente lúdico y la implantación de la cultura del juego en el marco del servicio. En este sentido, los programas de juegos de mesa deben ser flexibles y adaptarse a las necesidades y al contexto específico del servicio.

USO DE RECURSOS EXTERNOS DISPONIBLES

Para favorecer el acceso a los juegos de mesa y promover la integración comunitaria, se recomienda que la persona agente lúdico conozca los recursos externos disponibles de los que puede beneficiarse a lo largo del proceso de implantación de una cultura adecuada de juegos de mesa en un determinado entorno de atención residencial. Por poner algunos ejemplos **buscar instituciones que ofrezcan:**

- » Espacios adecuados para jugar a juegos de mesa que en algunos casos resultan más apropiados que los existentes en el centro de atención residencial.
- » Una amplia gama de juegos de mesa que amplíe la gama con la que cuenta actualmente el centro de atención residencial.



Esto permitiría a los chicos y chicas disponer de una mayor variedad de juegos de mesa, lo que fomentaría el interés por ellos y minimizaría la apatía que puede provocar jugar siempre a los mismos. También les daría la oportunidad de jugar a juegos que el servicio de atención no se puede permitir por posibles limitaciones presupuestarias.

Muchas de estas instalaciones externas ofrecen recursos relacionados con los juegos de mesa de forma gratuita o a un coste sustancialmente bajo. Algunas de estas instalaciones pueden ser:

- » **Bibliotecas:** prestan juegos de mesa para llevar a casa o para jugar en sus instalaciones directamente de forma gratuita.
- » **Centros sociales:** ofrecen actividades con juegos de mesa que promueven puntos de encuentro y relaciones sociales con la comunidad.
- » **Cooperativas y fundaciones:** además de explicar y dar recomendaciones sobre los juegos de mesa, en la mayoría de los casos permiten jugar en sus instalaciones. Dependiendo de las condiciones, puede que también presten juegos de mesa.



Nota:

Los juegos de mesa pueden comportar un acercamiento a la comunidad donde se ubica el servicio, al favorecer la inclusión de los adolescentes en los recursos locales y los agentes externos al centro residencial, a causa de la utilización de dichos servicios a partir de un medio lúdico.



Domus
Ludens



Apartado 4

¡A JUGAR!

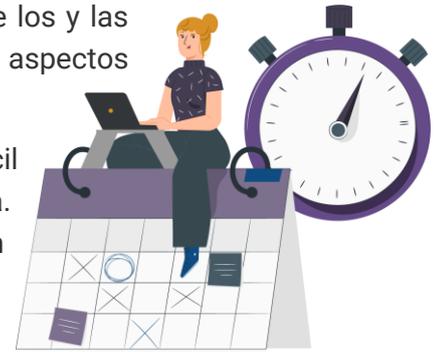
*Elementos clave a tener en cuenta
a la hora de jugar a juegos de mesa.*



¿CUÁNDO JUGAR?

Teniendo en cuenta que es difícil establecer un horario general para los juegos de mesa cuando jugamos, ya que depende en gran medida de la dinámica de cada centro de atención residencial y de los y las adolescentes. Sin embargo, se pueden considerar varios aspectos dependiendo del tipo de centro.

- **Durante el curso escolar:** ese periodo puede ser más fácil y funcional jugar por las tardes y los fines de semana. Incluso después de la cena puede ser adecuado fijar un tiempo para jugar, pero teniendo en cuenta no seleccionar juegos de mesa que generen agitación.
- **Durante los periodos vacacionales:** jugar por la mañana puede ser una posibilidad, aprovechando que los y las adolescentes ya tienen establecidos unos horarios a los que están acostumbradas.



¿Debo esperar a que el juego sea espontáneo?

Tras analizar las actividades y rutinas de varios centros de atención residencial de las entidades socias del proyecto Domus Ludens, se identificó que la implantación de actividades con juegos de mesa era más eficaz en los centros que incluían tiempo para este tipo de juegos como parte de su programación. En este sentido, el juego espontáneo tiende a aparecer de forma escasa, ya que los y las jóvenes suelen tener en mente otras alternativas, como el uso de las nuevas tecnologías.

¿Cómo consigo que se implemente la dinámica del juego de mesa?

- » **Reducir al máximo los estímulos distractores** y que se reserve un tiempo específico a la semana para jugar a juegos de mesa.
- » **Participación de las personas educadoras durante el juego.** Esto puede contribuir a motivar a los y las adolescentes a participar en los juegos de mesa y a que se sientan con más comodidad, ya que tienen la seguridad de que alguien dirige el juego y es capaz de resolver los posibles conflictos que puedan surgir.
- » **Ofrecer diferentes alternativas para pasar su tiempo libre para elegir.** Como escoger si prefieren jugar a juegos de mesa o leer. De este modo, la decisión de jugar surgirá de su propia motivación. Este es un aspecto muy importante a tener en cuenta, ya que crear una dinámica de juego voluntaria y semiestructurada siempre dará mejores resultados que una obligatoria.

Y si todavía te quedan dudas recuerda: el juego guarda **relación directa con el placer y la diversión en compañía de los y las demás**. Los juegos de mesa tienen la capacidad de hacer que seamos iguales durante el tiempo que jugamos (una igualdad tanto entre las propias personas adolescentes como entre ellas y los/as agentes lúdicos).

Los juegos de mesa ayudan a pasar el tiempo de forma amena y enseñan a las personas participantes una alternativa de ocio saludable, no consumista y sostenible.

*Todo lo anterior puede contribuir a crear una cultura del juego que jóvenes interioricen y asuman como parte de su rutina. De esta forma, la **VOLUNTAD DE JUGAR** surgiría espontáneamente de ellos y ellas, sin tener que promoverla.*



No existe una **fórmula exacta** para decidir CUÁNDO JUGAR A JUEGOS DE MESA; sin embargo, los puntos propuestos a continuación pueden ayudar a identificar los momentos adecuados:

- 1. Sesiones semiestructuradas de juegos de mesa como parte de la dinámica diaria del centro de atención residencial:** tener un día o un momento concreto de la semana en el que se juegue a juegos de mesa como parte de la rutina habitual del centro de atención residencial.
- 2. Detectar oportunidades espontáneas/adicionales para jugar:** como en periodos vacacionales, en las salas de espera, mientras se viaja, etc.
- 3. Utilizar el juego como una posible herramienta para resolver los conflictos existentes y promover los vínculos:** se pueden emplear juegos cooperativos para empoderar al grupo.
- 4. Promover que los y las jóvenes establezcan una cultura del juego durante las interacciones con sus familiares,** por ejemplo, cuando visitan a su familia en el fin de semana o incluso cuando su familia les visita en los centros de atención residencial. Los juegos de mesa pueden ser para ellos y ellas una forma saludable de relacionarse de manera fácil y sutil.

LA ANIMACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA

¿Qué hacer para que la sesión de juegos de mesa tenga éxito?

1. **En primer lugar, debemos elegir bien los juegos**, y asegurarnos de que se adecuan a las personas que van a jugar a ellos y al tiempo disponible para jugar.
2. **Debemos contar con un espacio apropiado** en el que los y las jugadoras se sientan cómodas y que facilite la concentración.
3. También es muy **importante explicar bien los juegos**, no solo de forma clara y comprensible, sino también inspiradora, para despertar ganas de jugar.
4. **Finalmente**, será adecuado **hacer una valoración** por pequeña que sea, para tenerla en cuenta en futuras partidas y aprender de la experiencia.



A continuación, incluimos algunos conceptos y consejos que pueden resultar de gran utilidad.

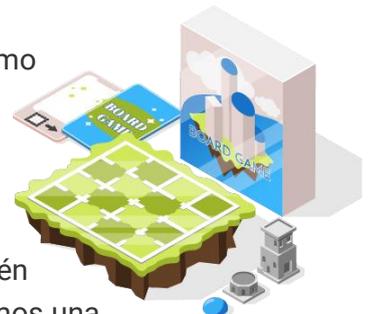
8.1. ELECCIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA

a. ¿Qué partes tiene un juego?

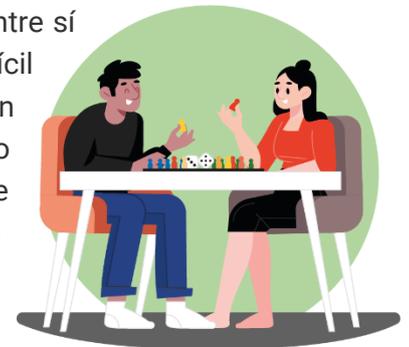
Conocer de qué está hecho un juego será muy útil para poder escoger el más conveniente en cada momento.

En general, los juegos están integrados por:

- **Componentes:** se trata de las partes físicas del juego, como el tablero, las cartas, los dados, los *meebles*, las fichas, etc. Hay que averiguar si el juego tiene muchos o pocos componentes, si se pueden reemplazar fácilmente o no en caso de pérdida, su calidad y durabilidad... ¡e incluso si son bonitos o no! Los componentes también condicionarán el lugar donde podemos jugar: ¿necesitamos una mesa? ¿se puede jugar en el sofá o en el jardín? ¿son portátiles?



- **Narrativa:** muchos juegos cuentan una historia. A veces somos personas aventureras, otras veces constructoras, nos persigue un monstruo o hacemos carreras de coches... Que el juego tenga una buena narrativa nos puede ayudar en dos aspectos importantes: el primero de ellos es la motivación de los y las jugadoras. A veces elegimos un juego simplemente porque nos gusta su temática. El segundo de ellos es que, si el juego tiene una buena narrativa que esté correctamente integrada dentro de las reglas del juego y que le dé una lógica interna, será más fácil entender y recordar cómo se juega. Los juegos abstractos son aquellos que no tienen narrativa.
- **Mecánica:** es el corazón de los juegos de mesa. Las mecánicas nos indican qué acciones, interacciones entre personas jugadoras, jugadas, turnos, rondas, etc. tendrá el juego. Se definen en las reglas del juego y son la parte más importante de éste. Las mecánicas son al juego lo que un guion es a una película.
- **Objetivo para lograr la victoria:** es lo que tenemos que hacer para ganar la partida. En cada juego hay una forma distinta de declarar la victoria: a veces se trata de quién consigue más puntos, o quién llega primero a la meta, o, en el caso de los juegos cooperativos, si entre todos y todas derrotamos al malo, etc. Entender cuál es el objetivo para lograr la victoria será de gran ayuda para explicar bien un juego de mesa.
- **Dinámica:** ¿cómo se relacionan los y las jugadoras entre sí durante la partida? Este es quizás el concepto más difícil de entender. Se trata de ver qué tipo de interrelación entre jugadores propone el juego: ¿Hay que hablar o jugar en silencio? ¿Cooperar o competir? ¿Hay que fastidiar mucho a los y las demás jugadoras o cada una hace su parte de la mejor manera posible? ¿Hay que moverse mucho, tocarnos...?



b. Juegos modernos, juegos clásicos y juegos antiguos. La importancia de una buena mecánica.

A veces, los educadores y educadoras dicen que en los centros de atención residencial tienen juegos, pero que los y las jóvenes no los utilizan y automáticamente llegan a la conclusión de que no les gustan los juegos de mesa. Esto suele ocurrir cuando los juegos de mesa son viejos o anticuados.

Podemos establecer esta breve clasificación simplificada de juegos de mesa:

- **Juegos clásicos:** aquellos que existen desde hace muchos años (o incluso siglos) y forman parte de la cultura general. Nos referimos a juegos de mesa como el ajedrez, el backgammon, etc. Suelen ser juegos muy buenos y bastante conocidos en todo el mundo. Normalmente no tienen narrativa.

- **Juegos modernos:** surgieron durante la segunda mitad del siglo XX y empezaron a ser conocidos especialmente desde la aparición del juego de mesa Catán en Alemania en 1995. Desde entonces cada año salen miles de nuevos juegos de mesa con una infinidad de variedades en cuanto a mecánica, componentes, dinámica... y cada vez más creativos y originales.



Nota: El proyecto Domus Ludens se centra en este tipo de juegos de mesa porque son los que mejor funcionan y ofrecen más posibilidades de juego en el contexto de los centros de atención residencial.

- **Juegos antiguos:** nos referimos a juegos que son muy conocidos, pero que las personas expertas en juegos actuales consideran anticuados porque tienen algunas mecánicas que no funcionan lo suficientemente bien. Por ejemplo, juegos que son innecesariamente largos, que no permiten remontar, o que eliminan a jugadores de la partida demasiado pronto, etc.

Algunos ejemplos de estos juegos son el Monopoly o el Risk. Sabemos que a algunas personas les gustan, pero en general son malas opciones para introducir a la gente en el mundo de los juegos de mesa. Se recomienda poder reemplazarlos por juegos modernos.



c. La suerte en los juegos

El factor suerte de un juego es un aliado que debemos conocer. Hay juegos en los que la suerte no interviene en absoluto, como el ajedrez. En cambio, en otros juegos todo depende de la suerte, como el juego de la oca. En los primeros, la victoria depende totalmente de la habilidad y destreza de las personas jugadoras. En los segundos, todo dependerá de la suerte; los y las jugadoras no tendrán que tomar ninguna decisión y, por tanto, no importa si cuentan con experiencia previa o no.

La mayoría de los juegos modernos incluyen el factor suerte en mayor o menor medida y es esencial saber analizar cada juego en relación con este aspecto. En un juego con demasiado factor suerte puede dar la sensación de que no tomamos ninguna decisión y, como la victoria no depende de nosotras, no nos interesará. Por otro lado, en un juego sin factor suerte, las peores personas jugadoras no tendrán la posibilidad de ganar y esto puede desmotivarlas. El nivel de suerte que necesitan los y las jugadoras es una buena pregunta que hacerse a la hora de elegir un juego de mesa.

d. ¡Los juegos competitivos también son cooperativos!

Los juegos competitivos son aquellos que tienen una o varias personas ganadoras y una o varias perdedoras. Los juegos cooperativos son aquellos en los que todas las personas ganan o todas pierden. En este segundo caso, es necesario colaborar y ayudarse mutuamente para ganar la partida al propio juego. Así, los juegos cooperativos serán de gran interés para los y las educadoras para reforzar habilidades como el trabajo en equipo, la cohesión del grupo, la empatía, la asertividad, etc.

Pero ¡ajo! Un juego competitivo es, en sí mismo, una actividad cooperativa de primer orden. Para jugar, incluso en un juego ferozmente competitivo, hay que acordar el momento y el lugar, las reglas, el orden del juego, hay que escuchar y aceptar las acciones de las personas oponentes, etc. En resumen, tenemos que trabajar conjuntamente para que el juego funcione.

e. ¿Qué hay que tener en cuenta antes de elegir un juego?

Principales factores:

i. Edad

Todos los juegos incluyen información sobre a partir de qué la edad es adecuada el juego. La mayoría de los juegos para jóvenes y personas adultas indican que la edad mínima es de 8 o 10 años. Sin embargo, hay que tener en cuenta que los juegos a partir de 6 años también pueden ser buenos para jóvenes o adultas (por ejemplo, el Dobble o el Rummikub).



ii. Duración

Es importante terminar los juegos que empezamos. Por tanto, al elegir un juego de mesa hay que tener la seguridad de que seremos capaces de terminar la partida. La duración del juego suele venir indicada en la caja, pero normalmente esta puede variar mucho dependiendo del número de jugadores, de si los y las jugadoras pasan más o menos tiempo pensando, etc. Por este motivo, no hay que tomarlo como una verdad absoluta.



Nota: Además, si las personas jugadoras, todavía no conocen el juego, hay que tener en cuenta el tiempo que toma explicarlo.

iii. Número de jugadores

Aunque también aparece indicado el número de jugadores, hay que tener cuidado, porque a veces un juego puede no funcionar del todo bien dependiendo de cuántas personas jueguen.

En ocasiones, cuando hay más personas jugadoras de las que permite el juego, podemos hacer parejas o equipos. Sin embargo,



debemos tener cuidado, porque a menudo jugar por parejas hace que cada turno sea más lento y los y las jugadores pierdan ritmo y concentración

iv. **Dificultad**

Hay juegos fáciles y juegos difíciles de explicar y entender, así como juegos fáciles de explicar pero complejos de jugar y viceversa. Así, para los juegos más complejos, es importante valorar si tenemos suficiente tiempo y si estaremos disponibles para hacer el seguimiento de la partida en caso que sea necesario.



v. **Grado de excitación**

Hay juegos que, por sus características, tienden a excitar a las personas jugadoras, a hacerlas gritar, moverse... o convertir el juego en una especie de fiesta. Otros invitan más al silencio, a la reflexión, a la conversación. Dependiendo del horario, del espacio, de si la sala de juegos se comparte con otras actividades, etc., habrá que tener en cuenta este aspecto.

vi. **Habilidades o intención educativa**: juegos que permiten trabajar algo que nos interesa especialmente.

Como hemos explicado anteriormente, los juegos de mesa ponen en práctica un amplio abanico de habilidades y, por tanto, pueden ayudarnos a educar muchos aspectos cognitivos, afectivos y sociales en jóvenes. Sin embargo, algunos juegos nos pueden ayudar a trabajar aspectos más específicos.



*NOTA: Consulta nuestra **Guía de juegos de mesa** para conocer la intención educativa de 20 juegos de mesa específicamente seleccionados para trabajar habilidades de los y las adolescentes tuteladas en atención residencial.*

vii. **Participación de personas jugadoras en la elección de los juegos de mesa**

¿Quién elige el juego al que se va a jugar? A veces serán los y las propias jóvenes de los centros residenciales, otras veces lo querrán hacer las personas educadoras (esto es, los y las agentes lúdicos). Es interesante pararse un momento y preguntarse: ¿quién debe elegir a qué juego de mesa se juega hoy?

Que los y las jóvenes sean los que elijan los juegos ayuda a que se impliquen más y jueguen con más motivación, ya que será más fácil que escojan juegos que ya les gustan o que, por la narrativa, creen que les pueden gustar.

Por otro lado, si los y las jóvenes son siempre las que eligen, quizá algunos juegos puedan quedarse en la estantería permanentemente por los prejuicios que puedan tener, o por la pereza que da esforzarse en aprender un nuevo juego.

Habrán situaciones en las que será conveniente que el/la educadora elija el juego para trabajar algún aspecto educativo concreto.

viii. El placer de jugar

¿Qué hace que un juego sea divertido o interesante para algunas personas jugadoras y no para otros? Es muy difícil saberlo. Sobre gustos no hay nada escrito. Ahora bien, es importante ser conscientes de que si el juego no es divertido ni genera interés, no tiene sentido jugar a él. Tampoco será posible motivar a los y las jóvenes para que vuelvan a jugar a él otro día.

Lo contrario del aburrimiento no es la diversión, sino el interés. Según Raph Koster, lo que hace que un juego sea interesante es su capacidad de crear aprendizaje.

Cada vez que aprendemos y practicamos el aprendizaje, nuestro cerebro libera dopamina, un neurotransmisor que ayuda a generar la sensación de placer. Por eso, cuando un juego resulta demasiado simple, o ya no nos proporciona un nuevo aprendizaje, nos aburre y no lo queremos usar. Y también por eso nos puede interesar jugar a juegos más complejos, que siempre generan nuevas situaciones y, por tanto, nuevas oportunidades de aprendizaje.



8.2. LA ZONA DE JUEGO

En realidad, no necesitamos tener unas condiciones demasiado especiales para poder jugar a juegos de mesa. Basta con poco, y cada juego puede jugarse en diferentes condiciones.

Esto no significa, sin embargo, que no debamos intentar tener espacios de juego adecuados que faciliten una buena experiencia cuando juguemos. Tres factores que consideramos importantes son:

- » **La mesa** debe ser del tamaño adecuado. Si es pequeña, no caben todos los componentes del juego, pero si es demasiado grande los jugadores no llegarán a todas partes. Es una buena idea disponer de mesas extensibles, para adaptarlas al juego que estemos usando.
- » **El sonido**. Cuando jugamos, necesitamos tener un espacio en el que podamos escuchar y ser escuchados cuando hablemos, pero también un espacio en el que no molestemos a nadie si subimos el volumen y gritamos. También será importante evitar las salas en las que haya mucho eco.
- » **La iluminación**. Debe ser suficiente para leer los textos, distinguir los colores, etc.



8.3. DINAMIZACIÓN DE LOS JUEGOS

La persona facilitadora del juego puede ser la persona agente lúdico o cualquier educador o educadora que esté dispuesta a realizar la sesión de juego de mesa.

De manera general, una persona facilitadora de juegos es una persona que asume las siguientes tareas durante la partida: apoyar a los y las jugadoras ocupándose de todos los aspectos relacionados con la logística del juego, gestionar las dinámicas de grupo y los distintos procesos de aprendizaje que puedan surgir en las partidas, etc. Una buena persona facilitadora sabe equilibrar todas las tareas y el proceso.

Reglas de oro que debe seguir el o la facilitadora

1. **Actitud lúdica:** la dinamización debe transmitir ganas de jugar, de divertirse, de compartir el interés por el juego con los y las jugadoras.
2. **Conocimientos sobre el juego:** no hay nada peor que tener a las personas jugadoras esperando, deseando probar un nuevo juego, y que la persona dinamizadora no lo conozca y lea las instrucciones mientras intenta explicarlo. La situación pronto será aburrida y se perderá el interés por la actividad. Por lo tanto, nunca se debe explicar un juego que no se haya jugado antes y que no se domine. Conocer bien las reglas y tener la experiencia suficiente para resolver rápidamente las dudas que surjan será crucial.

DESARROLLO DE LA EXPLICACIÓN

Un juego se puede explicar perfectamente de diferentes maneras y cada persona tiene su propio estilo a la hora de animar los juegos. Sin embargo, debemos ser conscientes de que la forma en que expliquemos un juego será un factor clave para el éxito o el fracaso del mismo. Por ello, al explicarlo, tenemos que asegurarnos de que es una buena explicación que sirve para empezar a jugar cuanto antes, y de forma eficaz.

No todos los juegos se explican de la misma manera. Algunos se pueden explicar a medida que se juega, mientras que otros habrá que explicarlos íntegramente antes de empezar a jugar. En otros casos habrá que hacer una ronda de prueba antes de empezar una ronda propiamente dicha.



A continuación, ofrecemos un esquema general y consejos que pueden ayudar.

1. Preparar el juego

- » **Acomodar a las personas jugadoras:** asegurarse que están sentadas en el lugar adecuado para que el juego sea cómodo. Cerciorarse de que todas las personas jugadoras lleguen al tablero, que estén bien sentadas, que nadie tape a las demás y que todos y todas puedan ver todo correctamente, etc.
- » **Preparar la mesa:** colocar los componentes para iniciar el juego (preparar el tablero, las cartas, las fichas, etc.).
- » **Explicar la narrativa:** la narrativa ayuda a motivar a los y las jugadores, sobre todo si es una narrativa que les gusta, pero sobre todo ayuda a entender y memorizar mejor las reglas del juego.
- » **Presentar los componentes del juego:** las partes del tablero, el significado de las piezas, las imágenes de las cartas, etc.

2. Explicar el objetivo

¿Quién gana? ¿Cómo se consigue la victoria? ¿Gana la persona que haga más puntos o la que llegue primero a la meta? Hay que explicar lo que hay que hacer para ganar la partida.



3. Mecánica: explicar cómo se juega (las reglas)

- a. Siempre que sea posible, explicar las reglas mientras se juega.
- b. Incorporar las reglas poco a poco, cuando el juego lo exija. En lugar de explicar todas las reglas a la vez, ir las explicando gradualmente. Si es necesario, hacer una ronda de prueba.

4. La primera partida:

- » **Prestar atención a las primeras rondas** y comprobar que se juegan correctamente. Corregir los errores y, si se considera oportuno, dar algunas pistas estratégicas o tácticas (sin favorecer a nadie en particular). Si también jugamos, se puede explicar por qué ha hecho una jugada concreta. Esto ayuda a las personas jugadoras sin experiencia a aprender los fundamentos y estrategias del juego y a que les resulte divertido.
- » **Observación:** fijarse en cómo reaccionan los y las jugadoras ante las diferentes situaciones del juego. ¿Lo entienden? ¿Son conscientes de dónde reside el interés del juego? ¿Tienen estrategias para jugar el juego? Si se equivocan, restar importancia al error y aprovechar para reforzar las reglas que aún no han asimilado.

5. Final del juego:

- » **Felicitar a las personas ganadoras (con moderación) y animar a las perdedoras (¡buena partida!).** Procurar que los y las jugadoras hagan lo mismo entre ellas. Comentar las buenas jugadas de la partida, analizar las diferentes estrategias de las personas jugadoras, la clave de la victoria, los momentos más divertidos, etc.
- » **Preguntar cómo ha ido la partida.** ¿Les ha gustado a los y las jugadoras? ¿Qué hace que el juego sea interesante? ¿Quieren volver a jugar? Ahora es el momento de hacer ver a las personas jugadoras lo interesante que es el juego, el rato de diversión que hemos pasado, el propio valor del juego.
- » **Comentar, si es el momento adecuado, la visión personal del juego.** ¿Qué nos aporta este juego? ¿Qué buenas sensaciones nos produce este juego? ¿En qué aspectos es similar o diferente respecto a otros juegos a los que hemos jugado o que conocemos?

8.4. DECÁLOGO DE ETIQUETA⁶ (PARA UN BUEN COMPORTAMIENTO DURANTE LOS JUEGOS DE MESA)



- 1. Elige el juego teniendo en cuenta a las otras personas jugadoras.** No jugamos solos o solas, sino en grupo. Si el juego no les gusta a los otros jugadores o no es adecuado para ellos, no funcionará y tú tampoco lo disfrutarás.



- 2. Respeta a los y las compañeras de juego.** Ten educación y consideración con las demás personas jugadoras. Un compañero de juego enfadado no es un buen compañero de juego.



- 3. Presta atención a las explicaciones.** Interrumpir o que nos tengan que repetir las explicaciones del juego alarga el proceso y lo hace más complicado.



- 4. No hagas trampas: Juega limpio.** Una competición que no es justa no es divertida. Nadie quiere jugar con personas tramposas.



- 5. Cuida los materiales de juego.** Cuando faltan piezas o se rompen, ya no es posible jugar o es más incómodo.



- 6. Sé una persona competitiva.** Busca la victoria. Si se juega sin querer ganar, el juego pierde su sentido, tanto para ti como para el resto de jugadoras. La competitividad sana es intrínseca al juego.



- 7. Gana y pierde de buenas maneras.** Felicita a la persona ganadora, respeta a la que pierde. Reconoce el buen juego de los y las rivales.



- 8. Involúcrate en la partida.** Estate atento/a, haz tu parte, no te distraigas... el juego depende de ti y de cada una de las personas jugadoras.



- 9. Sé paciente con los y las jugadoras nuevas.** Aprender un juego requiere esfuerzo, tiempo y práctica. Es importante entender que las personas principiantes cometen errores o tienen dificultades para comprender y/o recordar algunas reglas.



- 10. Intenta no interrumpir el ritmo de juego.** Aumentar el tiempo de los turnos impide que el juego fluya y puede hacerlo aburrido. Presta atención cuando te toque jugar. Aprovecha para pensar en las jugadas durante el turno de las demás personas jugadoras.

⁶ Adaptado a partir de la "Guía juega y crece" del Instituto de la Juventud de Extremadura

8.5. ALMACENAMIENTO Y CUIDADO DE LOS JUEGOS DE MESA

Uno de los principales valores de los juegos es su durabilidad. Cuando compramos un juego de mesa, podemos jugarlo durante muchos años. Es básico contar con una estrategia y un plan para la conservación de los juegos de mesa.

A continuación, ofrecemos algunos consejos que pueden ir bien para el almacenamiento y cuidado de los juegos de mesa:

1. **Nunca, nunca, nunca durante una partida se debe dejar la caja vacía o su tapa en el suelo.** De este modo, evitaremos pisarla o dañarla accidentalmente.
2. **Al finalizar una partida, hay que mirar en el suelo y debajo** de la mesa por si se ha caído alguna pieza sin darnos cuenta.
3. **Al guardar el juego de nuevo en la caja, podemos contar todas las piezas** para asegurarnos de que no falta ninguna. En las reglas suele haber una lista de los componentes y su cantidad.
4. **Hay que reservar un armario o unas estanterías específicas para los juegos.** Debe haber espacio suficiente para que no estén demasiado apretados y sea fácil cogerlos y volver a colocarlos. Hay que elegir un lugar sin humedad ni luz solar directa.
5. **Guardar los juegos en vertical siempre que sea posible.** Las cajas se conservan mejor cuando no soportan el peso de otros juegos apilados encima. También será más fácil cogerlos y guardarlos al evitar el roce entre las distintas cajas.
6. **Las cartas de los juegos se pueden guardar en fundas para que duren más tiempo.** En las tiendas de juegos venden fundas para cartas de todos los tamaños.
7. **Utilizar bolsas de plástico para proteger y clasificar los componentes de un juego al guardarlos en la caja.** Muchos juegos ya traen estas bolsas.
8. **Si se pierden una o varias piezas, buscar el modo de sustituirlas.** Algunas editoriales tienen un servicio especial en sus páginas web. También se pueden buscar elementos que sustituyan a los originales (por ejemplo, utilizar alubias para sustituir las monedas perdidas), o incluso usar impresoras 3D para imprimir piezas nuevas.
9. **Forrar las cajas como los libros.** Esto puede contribuir a su mayor conservación.



Domus
Ludens



Apartado 5

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

Vamos a explorar...

HOJA DE RUTA PARA QUE AGENTES LÚDICOS ORGANICEN UNA SESIÓN DE JUEGO DE MESA

Llega el momento de jugar. ¿Cómo iniciar y llevar a cabo con éxito una sesión de juegos de mesa? A continuación os presentamos una hoja de ruta sintética.

ORGANIZACIÓN LA SESIÓN DE JUEGO

1. **Investigar las necesidades del grupo destinatario.** Para planificar un evento de juego exitoso.
2. **Seleccionar el juego.** Que responda a sus necesidades y habilidades.
3. **Imaginar el escenario.** Tener una visión de cómo quiere que se desarrolle el evento.
4. **Invitación.** Para que los juegos sean agradables, hay que jugar a ellos voluntariamente con el simple propósito de divertirse.
5. **Preparación.** Antes de la sesión de juego es una buena idea:
 - a. Comprobar que todos los juegos a los que se pretende jugar están disponibles;
 - b. Comprobar si las cajas contienen todas las piezas y
 - c. Planificar el uso del espacio.



ANTES DE COMENZAR EL JUEGO

- **Presentar el juego.** Debemos presentar cada juego con una frase destinada a despertar el interés, intrigar y, en general, animar al grupo a jugar.
- **Explicar las reglas.** El o la agente lúdico debe ser capaz de proporcionar reglas y formas de jugar claras y concisas. Como parte de las explicaciones, deberá poder dirigir una demostración del juego y conocer si el juego necesita una ronda de entrenamiento rápida.

JUGAR AL JUEGO

- **Jugar o no jugar, esa es la cuestión.** Depende únicamente del educador o educadora social participar en las sesiones de juego jugando, ya que debe ser flexible tomando dicha decisión en función de lo que se conciba mejor para la sesión de juego.
 - a) **Las funciones que debe desarrollar si se decide participar jugando:**
 - * **Ser modelo de comportamiento.** Actuar de una forma que considere modélica, siendo el espejo de lo que el grupo necesita aprender, ya sea la rivalidad amistosa o un desenfadado sentido de la curiosidad.

- * **Promover el estado de *flow*.** Originar un espacio de atención, atractivo en relación a las dificultades del juego con las habilidades de las personas participantes.
- * **Guiar al grupo hacia la autonomía.** Desembocar en la formación de un grupo de jugadores que en un momento dado no necesite el apoyo de dicho agente.
- * **Adaptarse a la dinámica del grupo.** Moderar pero no imponer ni monopolizar el conocimiento sobre cómo jugar, qué juego elegir y qué ambiente debe haber.

b) Funciones que debe desarrollar si se decide participar como mera persona observadora:

- * **Respetar la experiencia de las personas jugadoras.** No hará observaciones que rompan el círculo mágico en el que están, sino que guardará cualquier comentario para el final.

Deberá proteger la seguridad de las personas jugadoras, es decir, señalar los comportamientos inadecuados, calmar los ánimos si alguien se toma el juego de manera demasiado personal. Y ayudar en la mecánica si es necesario.



CAPÍTULO FINAL

- **Recapitulación.** Después de cada partida, la persona agente lúdico debe animar a los y las jugadoras a compartir ideas, revelar sus estrategias, discutir los puntos de inflexión interesantes del juegos, etc. Hay que invitarles a la autorreflexión.
- **Planificación con antelación.** Al final del evento, pedir sugerencias y anunciar a qué juegos pueden jugar la próxima vez.

RECURSOS

- * Board Game Geek - <https://boardgamegeek.com>
El sitio web de la mayor comunidad de juegos del mundo. Hay juegos, vídeos, reglas, autores...
- * The dice tower - <https://www.youtube.com/thedicetower>
Un canal de YouTube con las opiniones y explicaciones de Tom Vasel, uno de los expertos en juegos de mesa con mejores comentarios.
- * Reservoir jockeys - <https://reservoirjocs.cat/>
Un canal de podcasts sobre juegos de mesa en catalán.
- * British Society for Knowledge - <http://labsk.net>
La mayor comunidad de juegos de España.
- * Analysis Paralysis - <https://www.youtube.com/user/APJUEGOS>
Un canal de YouTube con reseñas en español.
- * NonameChannel - <https://www.youtube.com/channel/UCkxXdhasWnbriVdB3H0scfw>
Un canal de YouTube con reseñas en español.
- * Dr. Meeple - <https://doctormeeple.es>
WEB con multitud de reseñas de juegos y de fotografías fantásticas
- * VV.AA., *Educación jugando. Un reto para el siglo XXI*. Nexo ediciones, 2017.
- * Imma Marín, *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación..* Barcelona, Paidós, 2018.
- * *Juega y crece. Los juegos de mesa como recursos en el desarrollo de habilidades.* Junta de Extremadura.
http://juventudextremadura.juntaex.es/filescms/web/uploaded_files/Ocio_y_tiempo_libre/Guia_de_Juegos/juega_y_crece.pdf

- * *Manual de un Juego de Escape*. Junta de Extremadura.
<http://culturaempresarial.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2018/04/Manual-de-Escape.pdf>
- * Rosa Casafont i Laia Cas, *Educarnos para educar*. Paidós educación, Barcelona, noviembre 2017
- * Ralph Koster. O'Reilly, *A theory of fun.*, second edition, December, 2013.



REFERENCIAS

- * Calheiros, M. M., Garrido, M. V., Lopes, D., & Patrício, J. N. (2015). Social images of residential care: How children, youth and residential care institutions are portrayed? *Children and Youth Services Review*, 55, 159-169.
- * Davidson, J. (2015). Closing the implementation gap: moving forward the UN Guidelines for the Alternative Care of Children. *International Journal of Child, Youth and Family Studies*, 6 (3). pp. 379-387.
- * DGAIA. (2021). *Informe estadístic mensual: Abril 2021*. Retrieved from https://treballiaferssocials.gencat.cat/web/.content/03ambits_tematicos/07infanciaiaadolescencia/dades_sistema_proteccio/2021/2021_04_informe_DGAIA.pdf
- * Gilbert, R., Widom, C. S., Brown, K., Fergusson, D., Webb, E., & Janson, S. (2009). Burden and consequences of child maltreatment in high-income countries. *The Lancet*, 373, 68–81.
- * Llosada-Gistau, J., Casas, F., & Montserrat, C. (2016). What matters in for the subjective well-being of children in care? *Child Indicators Research*, DOI: 10.1007/s12187-016-9405-z.
- * Moreno, A. & Del Barrio, C. (2005). *La Experiencia adolescente: a la búsqueda de un lugar en el mundo*. Buenos Aires: Aique.
- * Assembly, U. G. (1989). Convention on the Rights of the Child. *United Nations, Treaty Series*, 1577(3), 1-23.
- * United Nations General Assembly. (2010). Resolution adopted by the General Assembly [on the report of the Third Committee (A/64/434)]: 64/142. *Guidelines for the Alternative Care of Children*. Retrieved from: <https://resourcecentre.savethechildren.net/node/5416/pdf/5416.pdf>



Domus
Ludens

www.domusludens-project.com

