

Conectándonos a Través de los Juegos de Mesa: Desarrollando Destrezas Interpersonales

Elizabeth Brunscheen-Cartagena, Agente de Vida Familiar y Manejo de Recursos, Condado de Sedgwick, Investigación y Extensión de la Universidad de K-State

Objetivos de la lección

Al final de esta lección sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales o “habilidades suaves” a través de los juegos de mesa, los participantes podrán:

- Identificar cinco “habilidades sociales” o interpersonales vitales en la escuela y el lugar de trabajo.
- Comprender el propósito de los Euro-juegos en el desarrollo de “habilidades sociales” vitales en la escuela / lugar de trabajo.
- Aplicar habilidades interpersonales mientras juega juegos de mesa.
- Construir recuerdos compartidos a través de una experiencia común y agradable.

Audiencias potenciales

- Grupos intergeneracionales
- Grupos comunitarios
- Veteranos
- Personas de tercera edad
- Iglesias
- Familias
- Escuelas
- Familias con miembros con necesidades especiales
- Grupos de juegos
- Trabajadores sociales

Qué necesitan los líderes para prepararse para la lección

- Pasar tiempo leyendo la guía del líder.
- Tarjetas de bolsillo para cada habilidad interpersonal (MF3530 y MF3530S).



Una familia juega un juego de mesa durante un evento de juegos de Conectándonos a Través de los Juegos de Mesa.

- Pancartas para explicar y mostrar el programa.
- Hojas de información para los participantes (MF3489).
- Folletos para promover aún más el programa.
- Juegos de mesa para que jueguen los participantes.
- Presentación de PowerPoint para promover el programa.

Introducción

Si bien las habilidades académicas son a menudo el foco de los años escolares, los estudios han encontrado que las habilidades interpersonales o “suaves” son en realidad mucho más predictivas como resultados en la edad adulta. Las habilidades cognitivas están involucradas no solo en la inteligencia y el logro sino también en la atención, la regulación de las emociones, las actitudes, la motivación y la conducta de las relaciones sociales.

A medida que el lugar de trabajo se va modernizando en todo el mundo, muchos empleadores han notado

una “brecha” de habilidades interpersonales que dejan ver que los candidatos a puestos de trabajo carecen de las habilidades sociales necesarias para cubrir los puestos disponibles.

El programa Conectándonos a Través de los Juegos de Mesa es una herramienta en la que las familias pueden ayudar a sus hijos a practicar las cinco “habilidades suaves” vitales que podrían permitir el éxito en la escuela y el lugar de trabajo: habilidades sociales y de comunicación, función ejecutiva, autocontrol y autoconcepto positivo.

El tiempo de unidad familiar allana el camino necesario para construir una base sólida para el crecimiento socioemocional entre los miembros de la familia. Una forma divertida de exponer a sus hijos a esas habilidades sociales vitales es a través de el uso de juegos de mesa de estilo europeo. Un Euro-juego, o juego de estilo europeo, es una clase de juego de mesa que generalmente usa piezas abstractas en un tema literal, y está diseñado en torno a los conceptos de crear, desarrollar y nutrir. Los juegos al estilo europeo brindan oportunidades para desarrollar el autocontrol y auto-concepto positivo como habilidades fundamentales para las habilidades sociales, las habilidades de comunicación y las habilidades de función ejecutiva.

Para un evento de noche de juegos, coloque mesas alrededor del salón con cuatro o cinco sillas en cada mesa. Muestre los juegos en una mesa para que los participantes los vean y seleccionen los que quieran jugar. Si se desea, coloque una mesa a un lado del salón con bocadillos que no sean pegajosos que se puedan disfrutar lejos de los juegos.

Tómese unos minutos al principio, o cuando los participantes comiencen a venir, para explicar la lección de esa noche (tarjeta de bolsillo) y cómo se desarrollará el evento.

Formas de ejecutar el programa:

- A. Tener un taller de lecciones sin un evento de juego. Si lo desea, use la presentación de PowerPoint para explicar el programa.
- B. Presentar la lección durante 30 minutos, luego un evento de juego de mesa durante una hora.
- C. En el evento, entregar la tarjeta de bolsillo con el enfoque de la noche a los participantes cuando lleguen y animarlos a aplicar los principios de la tarjeta a su juego, luego que den su opinión en la evaluación.
- D. En el evento, elija solo un aspecto del rasgo de la tarjeta de bolsillo enfocado (por ejemplo: *Pasar tiempo juntos. Solo se invita a familiares y amigos. Que sea una regla que la tecnología*

se deje de lado hasta que termine la noche de juegos). Solicite los comentarios en la evaluación. Los agentes pueden quizás escribir el rasgo en una nota creativa si lo desean. No lleve a cabo un evento sin traer una pieza educativa mencionada anteriormente y anime a escribir los comentarios en la evaluación.

Actividades en la comunidad

Día de Mega Juegos — un período prolongado de tiempo durante el transcurso de un día para jugar juegos de mesa mientras se conectan y se comunican con miembros de la familia o compañeros de juego.

Eventos de juegos cada dos meses — noche de juegos programados cada dos meses para que los participantes vengan y jueguen.

Eventos para padres / familias en las escuelas — colección de juegos de mesa llevada a las escuelas para eventos para las familias.

Celebraciones de eventos comunitarios — colección de juegos de mesa llevada a otro evento comunitario.

Evento festivo — juegos incorporados en un día festivo elegido (p. Ej., Navidad, Hanukah, Maulid al-Nabi, Diwali, Kwanza, etc.). Se podría invitar a Papá Noel, Conejito de Pascua, etc. a estar presentes en el evento.

Pancartas comunitarias — pancarta en lugares comunitarios (por ejemplo, un centro comunitario, escuela, centro religioso, etc.).

Presentaciones a grupos comunitarios — presentaciones sobre el propósito y las formas de realizar un juego familiar evento.

Referencias

- Belfield, C., Bowden, B., Klapp, A., Levin, H., Shand, R., & Zander, S. (2015). The economic value of social and emotional learning. Retrieved from the Center for Benefit-Cost Studies in Education website: <http://cbcse.org/wordpress/wp-content/uploads/2015/02/SEL-Revised.pdf>
- Career Edge: Teens Taking Charge of Their Future! A Workforce Readiness Program. Retrieve from <https://extension.unr.edu/program.aspx?ID=37>
- Cortese, Diana, M.S., BCBA (May 25, 2018) Get on Board! Learn Social Skills through Board Games <https://www.southbaykidsconnection.com/article/get-on-board-learn-social-skills-through-board-games>
- Dartigues, Jean François, Alexandra Foubert-Samier, Mélanie Le Goff, Mélanie Viltard, Hélène Amieva, Jean Marc Orgogozo, Pascale Barberger-Gateau, and Catherine Helmer (2013 Aug 28). Playing board games, cognitive decline and dementia: a French population-based cohort study. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3758967/>.

- Fabregas, Marelisa. Board Games for Developing Thinking Abilities and Life Skills. Retrieved from Daring to Live Fully blog. <https://daringtolivefully.com/board-games-and-life-skills>.
- Greenberg, M. T., Weissberg, R. P., O'Brien, M. U., Zins, J. E., Fredericks, L., Resnik, H., & Elias, M. J. (2003). Enhancing school-based prevention and youth development through coordinated social, emotional, and academic learning. *American Psychologist*, 58(6-7), 466-474. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/5261862_Enhancing_School-Based_Prevention_and_Youth_Development_Through_Coordinated_Social_Emotional_and_Academic_Learning.
- Holt-Lunstad J, Smith TB, Layton JB (2010) Social Relationships and Mortality Risk: A Meta-analytic Review Article Source: Social Relationships and Mortality Risk: A Meta-analytic Review. *PLOS Medicine* 7(7): e1000316. <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1000316>
- Hussung, Tricia. (February 10, 2017). Hard Skills vs. Soft Skills: Your Guide to Navigating the Workplace. Retrieved from <https://online.csp.edu/blog/business/hard-skills-vs-soft-skills>
- Job Outlook 2019. National Association of College and Employers. www.naceweb.org
- Jones, Damon E, PhD, Mark Greenberg, PhD, and Max Crowley, PhD (2015) Early Social-Emotional Functioning and Public Health: The Relationship between Kindergarten Social Competence and Future Wellness. *American Journal of Public Health*. Vol 105, No. 11
- Lippman, L. H., Ryberg, R., Carney, R., & Moore, K. A. (2015). Key "soft skills" that foster youth workforce success: Toward a consensus across fields (Publication #2015-24A). Retrieved from Child Trends website: <http://www.childtrends.org/wp-content/uploads/2015/06/2015-24AWFCSoftSkillsExecSum.pdf>
- Luke. (2018) "On Defining Eurogames". Retrieve from <https://boardgamegeek.com/thread/626385/what-does-euro-mean>
- Manpower Inc. Identifies Four Mega Trends. January 27, 2010. <https://workexposed.wordpress.com/tag/talent-mismatch/>.
- Malsam, William. (Jan 9, 2019). Hard Skills vs. Soft Skills: Understanding the Benefits of Both. Retrieved from <https://www.projectmanager.com/blog/hard-skills-vs-soft-skills>
- McFarland, J. (2008). Understanding Challenging Behavior and Building Positive Relationships. K-State Research and Extension publication MF2842, <https://bookstore.ksre.ksu.edu/pubs/mf2842.pdf>
- Mounsher, Chris. (November 8, 2017). 5 Ways Board Games Are Good For Your Mental Health. <https://www.thecounsellorscafe.co.uk/single-post/2017/11/07/5-Ways-Board-Games-Are-Good-For-Your-Mental-Health>
- Pedersen, Traci. (20 Nov 2018) Mental Health May Benefit from Face-to-Face Social Contact – But Not Online <https://psychcentral.com/news/2018/11/20/mental-health-may-benefit-from-face-to-face-social-contact-but-not-online/140527.html>
- Saifer, Steffen, Ed.D (October 11, 2018). Executive Function: What is its Relationship to Higher-Order Thinking? <https://higher-order-thinking.com/category/executive-function/>
- Solomon, Bonnie, Emily Katz, Heather Steed, and Deborah Temkin. Creating Policies to Support Healthy Schools: Policymaker, Educator, and Student Perspectives. *Child Trends* October 2018. Publication #2018-47
- Symonds, William C., Robert Schwartz, and Ronald F. Ferguson. 2011. Pathways to prosperity: Meeting the challenge of preparing young Americans for the 21st century. Cambridge, MA: Pathways to Prosperity Project, Harvard University Graduate School of Education. Retrieved from https://www.gse.harvard.edu/sites/default/files/documents/Pathways_to_Prospersity_Feb2011-1.pdf
- Viviers, Herman Albertus, Jacobus Paulus Fouché, Gerda Marié Reitsma, (2016) "Developing soft skills (also known as pervasive skills): Usefulness of an educational game", *Meditari Accountancy Research*, Vol. 24 Issue: 3, pp.368-389, <https://doi.org/10.1108/MEDAR-07-2015-0045>
- Wagenheim, Jeff. There's Nothing Soft About These Skills. Retrieved from <https://www.gse.harvard.edu/news/ed/16/01/theres-nothing-soft-about-these-skills>
- Why Social and Emotional Learning and Employability Skills Should Be Prioritized in Education (2016) Committee for Children · cfchildren.org

Editores

Bradford Wiles, Ph.D., profesor asociado y especialista en extensión, Escuela de Estudios de la Familia y Servicios Humanos, Investigación y Extensión de la Universidad de K-State

Rebecca McFarland, agente de distrito, desarrollo familiar e infantil, distrito de Extensión de Frontier, oficina de Ottawa, Investigación y Extensión de la Universidad de K-State

Chiquita Miller Ph.D, LMAC, CFLE, Agente de Ciencias de la Familia y el Consumidor, Condado de Wyandotte, Investigación y Extensión de la Universidad de K-State

Las publicaciones de la Universidad Estatal de Kansas están disponibles en: bookstore.ksre.ksu.edu

Los nombres de marca que aparecen en esta publicación son solo para fines de identificación de productos. Ningún endoso es intencionado, ni tampoco la crítica implícita de productos similares no mencionados.

El contenido de esta publicación se puede reproducir libremente con fines educativos. Todos los demás derechos reservados. En cada caso, dé crédito a Elizabeth Brunscheen-Cartagena, Conectándonos a Través de los Juegos de Mesa: Desarrollando Destrezas Interpersonales, Hoja de Datos, Universidad del Estado de Kansas, junio de 2020.

Estación de Experimentos Agrícolas de la Universidad Estatal de Kansas y Servicio de Extensión Cooperativa

K-State Research and Extension es un proveedor y empleador que ofrece igualdad de oportunidades. Emitido al fomento de el Trabajo Cooperativo de la Extensión, , Actas del 8 de mayo y 30 de junio de 1914, según enmendada. Universidad del Estado de Kansas, Consejos de Extensión del Condado, Distritos de Extensión y Departamento de Agricultura Cooperativa, J. Ernest Minton, Director.

Conectándonos a Través de los Juegos de Mesa: Desarrollando Deztrezas Interpersonales

Unidad local donde se ofreció el programa: _____

Fecha _____ Instructor _____

Evaluación de Bonding Thru Board Games

En cada evento, el agente se centrará en una de las cinco habilidades sociales. Los participantes recibirán la (s) tarjeta (s) de bolsillo correspondientes a la habilidad interpersonal elegida. Los agentes elegirán las preguntas de evaluación para la misma habilidad interpersonal.

Evaluación

Gracias por participar en este programa. Para ayudar a determinar los impactos de este programa y mejorarlo aún más, nos gustaría que completara esta breve encuesta. Su participación es voluntaria y se harán todos los esfuerzos posibles para garantizar su confidencialidad. ¡Gracias!

1. ¿Participa en el programa porque es un:
 Miembro de la familia Padre Educador, proveedor o líder comunitario
2. Debido a su participación en este programa, ¿aprendió algo nuevo?
 Sí No
3. Si es así, ¿qué aprendió?
4. Debido a su participación en este programa, ¿planea tomar alguna acción o cambiar algo en su vida?
 Sí No
5. Si es así, ¿qué cambio hará?

Para los siguientes elementos, indique su nivel de acuerdo marcando la casilla correspondiente. No hay respuestas correctas o incorrectas.

6. Género:
 Mujer hombre Prefiero no responder
7. Edad:
8. Raza (seleccione todas las que correspondan): Indio americano o nativo de Alaska Asiático Blanco
 Negro o Afroamericano Nativo de Hawái o de las islas del Pacífico Prefiero no responder
9. Etnia:
 Hispano/Latino No Hispano/no Latino Prefiero no responder
10. Estado civil (marque solo uno):
 Casado Soltero Soltero, viviendo en pareja Viudo
 Separado o divorciado Prefiero no responder
11. Nivel de educación superior (marque solo uno):
 Menos que la escuela secundaria Escuela secundaria o GED Algo de capacitación técnica o universitaria
 Bachillerato Maestría Prefiero no responder
12. ¿Tiene conexión con el ejército?
 Sí No
13. Si es así, ¿cómo?
16. ¿Podemos comunicarnos con usted más tarde para hablar sobre este programa?
 Sí No
17. En caso afirmativo, proporcione su información de contacto a continuación (por ejemplo, nombre completo, dirección, teléfono y correo electrónico):

18. ¿Hay algo más que el Equipo de Enfoque del Programa de Desarrollo Infantil y Familiar de Extensión e Investigación de K-State necesite saber sobre este programa o su impacto?

¡Gracias por su participación!

Elija solo la (s) pregunta (s) de la habilidad interpersonal que sea(n) el foco de cada evento.

Para el #1, Autocontrol

¿Cree que ha aprendido sobre el tema del “Autocontrol” fue beneficioso para su propia familia?

- Sí / ¿Por qué?
 No / ¿Por qué no?

¿Planea implementar algún cambio con respecto al “Autocontrol” después de participar en este programa?

- Sí No
Si es así, ¿qué cambia?

Para el #2, el Autoconcepto

¿Siente que ha aprendido sobre el tema “Autoconcepto” fue beneficioso para su propia familia?

- Sí No
Si es así, ¿qué cambia?

¿Planea implementar algún cambio con respecto al “Autoconcepto” después de participar en este programa?

- Sí No
Si es así, ¿qué cambia?

Para el #3, Habilidades Sociales

¿Cree que ha aprendido sobre el tema de “Habilidades sociales” fue beneficioso para su propia familia?

- Sí / ¿Por qué?
 No / ¿Por qué no?

¿Planea implementar algún cambio con respecto a las “Habilidades sociales” después de participar en este programa?

- Sí No
Si es así, ¿qué cambia?

Para el #4, Communication

¿Siente que ha aprendido sobre el tema de “Comunicaciones” fue beneficioso para su propia familia?

- Sí / ¿Por qué?
 No / ¿Por qué no?

¿Planea implementar algún cambio con respecto a las “Comunicaciones” después de participar en este programa?

- Sí No
Si es así, ¿qué cambia?

Para el #5, Pensamiento de Orden Superior

¿Cree que ha aprendido sobre el tema del “pensamiento de orden superior” fue beneficioso para tu propia familia?

Sí / ¿Por qué?

No / ¿Por qué no?

¿Planea implementar algún cambio con respecto al “pensamiento de orden superior” después de participar en este programa?

Sí No

Si es así, ¿qué cambia?

Proporcione cualquier comentario adicional que pueda tener.

Las publicaciones de la Universidad Estatal de Kansas están disponibles en: bookstore.ksre.ksu.edu

Los nombres de marca que aparecen en esta publicación son solo para fines de identificación de productos. Ningún endoso es intencionado, ni tampoco la crítica implícita de productos similares no mencionados.

El contenido de esta publicación se puede reproducir libremente con fines educativos. Todos los demás derechos reservados. En cada caso, dé crédito a Elizabeth Brunscheen-Cartagena, Conectándonos a Través de los Juegos de Mesa: Desarrollando Destrezas Interpersonales, Hoja de Datos, Universidad del Estado de Kansas, junio de 2020.

Estación de Experimentos Agrícolas de la Universidad Estatal de Kansas y Servicio de Extensión Cooperativa

K-State Research and Extension es un proveedor y empleador que ofrece igualdad de oportunidades. Emitido al fomento de el Trabajo Cooperativo de la Extensión, , Actas del 8 de mayo y 30 de junio de 1914, según enmendada. Universidad del Estado de Kansas, Consejos de Extensión del Condado, Distritos de Extensión y Departamento de Agricultura Cooperativa, J. Ernest Minton, Director.