

Conectándonos a Través de los Juegos de Mesa

Objetivos de la lección

Al concluir esta lección sobre juegos de mesa y las fortalezas familiares, los participantes podrán:

- » Comprender la definición y el propósito de los juegos europeos o los juegos de estilo europeo.
- » Desarrollar las seis cualidades principales de familias exitosas y fuertes.
- » Saber construir y fortalecer la unión familiar.
- » Construir recuerdos compartidos a través de una experiencia común y agradable.
- » Aplicar habilidades socio-emocionales y académicas.

Audiencias de Interés

- » Grupos de diferentes generaciones.
- » Grupos comunitarios
- » Veteranos
- » Personas de edad avanzadas
- » Iglesias
- » Familias
- » Escuelas
- » Familias con necesidades especiales.
- » Grupos de juego
- » Trabajadores sociales

Lo Que los Líderes Necesitan Para Prepararse Para la Lección

- » Tarjetas de bolsillo para cada cualidad de una familia fuerte y exitosa (MF3403)
- » Panel de demostración para explicar y mostrar el programa.
- » Hojas de datos para los participantes (MF3401)
- » Folletos para promover aún más el programa.
- » Juegos de mesa para que los participantes jueguen.
- » Presentación en PowerPoint para promocionar el programa.
- » Tiempo para leer la guía del presentador

Introducción

El tiempo de unión familiar es importante para mantener relaciones cercanas entre los miembros de la



familia. Una forma de aumentar este tiempo es mediante el uso de juegos de mesa de estilo europeo. Un Eurojuegos, o juego de estilo europeo, es una clase de juegos de mesa que generalmente utiliza piezas abstractas con un tema literal, y está diseñado en torno a los conceptos de crear, desarrollar o suplir. Los juegos de estilo europeo enfatizan la estrategia mientras minimizan la suerte (los jugadores pueden controlar lo inesperado o el azar) y el conflicto indirecto de jugadores, que generalmente involucra la competencia por recursos o puntos. Estas cualidades del juego crean un ambiente positivo para que las relaciones crezcan.

Para un evento de noche de juegos, coloque mesas en la sala con cuatro o cinco sillas en cada mesa. Coloque una mesa en la parte delantera de la sala y exhiba todos los juegos de mesa en esta mesa. Esto permitirá a los participantes mirar los juegos y seleccionar los que quieren jugar. Si lo desea, coloque una mesa para bocadillos que no sean pegajosos en un lado del salón para que los participantes disfruten lejos de los juegos. Tómese unos minutos al principio, o cuando entren los participantes,

para explicar la lección de esa noche (tarjeta de bolsillo) y cómo se desarrollará el evento. Si desea, use la presentación de PowerPoint para explicar el programa.

Actividades en la Comunidad

- » **Día de Mega Juego:** un período de tiempo prolongado en el transcurso de un día para jugar juegos de mesa mientras se conecta y se comunica con miembros de la familia o compañeros de juego.
- » **Eventos de juegos bimensuales:** noches de juegos bimensuales programados para que los participantes vengan y jueguen los juegos.
- » **Eventos de padres / familia en las escuelas:** colección de juegos de mesa llevada a las escuelas para padres o eventos familiares.
- » **Celebraciones de eventos comunitarios:** colección de juegos de mesa llevada a otro evento comunitario.
- » **Evento festivo:** juegos incorporados a un día festivo elegido (por ejemplo, Navidad, Hanukah, Maulid al-Nabi, Diwali, Kwanza, etc.).
 - » Se puede invitar a Santa, Easter Bunny, etc. a estar presentes en el evento.
- » **Paneles de exhibición comunitarios:** paneles de exhibición en lugares comunitarios (por ejemplo, un centro comunitario, una escuela, un centro religioso, etc.)
- » **Presentaciones a grupos comunitarios:** presentaciones sobre el propósito y las formas de llevar a cabo eventos de juegos familiares.

References

Ankowski, A. & Ankowski, A. (2015, June 23). Bringing Back Family Game Night. Expert Tips & Advice. Retrieved from <http://www.pbs.org/parents/expert-tips-advice/2015/07/bringing-back-family-game-night/>

Curry, Andrew (23 March 2009). "Monopoly Killer: Perfect German Board Game Redefines Genre," <https://www.wired.com/2009/03/mf-settlers?currentPage=all>

DeFrain, J. (2007). Family Treasures: Creating Strong Families. New York, Lincoln, NE. Shanghai Press.

Duffy, Owen (Nov. 25, 2014). Board games' golden age: sociable, brilliant and driven by the internet. The Guardian, <https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox>

Freeman, Will (Dec. 8, 2012). Why Board Games are Making a Comeback. The Guardian. <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2012/dec/09/board-games-comeback-freeman>

Herman Albertus Viviers, 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>

Knowledge at Wharton interview (July 7, 2017). Why Old-Fashioned Board Games Thrive in the Internet Age. <http://knowledge.wharton.upenn.edu/article/why-old-fashion-board-games-thrive-in-the-internet-age/>

Luke. (2018) "On Defining Eurogames". Retrieve from <https://boardgamegeek.com/thread/626385/what-does-euro-mean>

McFarland, J. (2008). Understanding Challenging Behavior and Building Positive Relationships. K-State Research and Extension publication MF2842, <https://www.bookstore.ksre.k-state.edu/pubs/MF2842.pdf>

Miller, Andrew (February 4, 2013) "Games Support Multiple Learning Styles", <https://www.edutopia.org/blog/games-support-multiple-learning-styles-andrew-miller>

P Attia. (2016, January 21). The Full History of Board Games [Weblog comment]. Retrieved from <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>

Ramani, G. B., Siegler, R. S., & Hitti, A. (2012). Taking It to the Classroom: Number Board Games as a Small Group Learning Activity. *Journal of Educational Psychology*, 104(3), 661-672. <https://search-proquest-com.er.lib.k-state.edu/eric/docview/1021256048/fulltext PDF/5B9FBAF5888E49C1PQ/6?accountid=11789>

Rhodes, N., & Johannes, E. (2016). Soft Skills are Success Skills: Promoting social emotional learning among Kansas youth. K-State Research and Extension publication MF3287, <https://www.bookstore.ksre.k-state.edu/pubs/MF3287.pdf>

Scholastic (2017). The Benefits of Board Games. Retrieved from <http://www.scholastic.com/parents/resources/article/creativity-play/benefits-board-games>

Shoup Olsen, C. (2011). FamilyTALK: Making it Work. K-State Research and Extension publication MF2995, <https://www.bookstore.ksre.k-state.edu/pubs/mf2995.pdf>

Turgeson, S. (2009). Family and Consumers Sciences as a Gateway to STEM [PowerPoint slides]. Retrieved from <https://static1.squarespace.com/static/51f12d88e4b04f8f8193578c/t/52f51b22e4b018d4ea8af9a5/1391794978234/Gateway+to+STEM+2014.pdf>

(2017). Strong Family Relationships. Nebraska Extension Early Childhood Development. Retrieved from <http://child.unl.edu/strongfamilies>

Woods, S. (2012). Eurogames. The Design, Culture and Play of Modern Board Games. Jefferson, N.C.: McFarland and Co

Rasgo # 6 Compromiso Fuerte Entre Sí

¿Siente que lo que aprendió sobre el tema de "Compromiso Fuerte Entre Sí" fue beneficioso para su propia familia?

- Sí, ¿porqué?
- No, ¿porqué no?

¿Planea implementar algún cambio con respecto a “Compromiso Fuerte Entre Sí” después de participar en este programa?

Sí No

Si es así, ¿qué cambiará?

Por favor, proporcione cualquier comentario adicional que pueda tener.

Los educadores de la Investigación y Extensión de la Universidad Estatal de Kansas pueden acceder al instrumento de evaluación del programa de Conectándonos a Través de los Juegos de Mesa en el canal de Teams: <https://bit.ly/ksrebondingthruboardgames>

Autor y Traductor

Elizabeth Brunscheen-Cartagena, Agente de Vida Familiar y Manejo de Recursos, Condado de Sedgwick

Editores

*Bradford Wiles, Ph.D., Profesor Asociado y Especialista en Extensión, Escuela de Estudios Familiares y Servicios Humanos
Rebecca McFarland, Agente del Distrito, Desarrollo de la Familia y el Niño, Distrito de Extensión de la Frontier, Oficina de Ottawa
Chiquita Miller Ph.D, LMAC, CFLE, Agente de Ciencias de la Familia y del Consumidor-Condado de Wyandotte*

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

La fecha mostrada es la de publicación o última revisión. El contenido de esta publicación puede reproducirse libremente con fines educativos. Todos los demás derechos reservados. En cada caso, acredite a Elizabeth Brunscheen-Cartagena, Bonding Thru Board Games, Leader's Guide, Kansas State University, noviembre del 2024

Estación Experimental Agrícola de Kansas State University y Servicio de Extensión Cooperativa

La Investigación y Extensión de La Universidad Estatal de Kansas es un proveedor y empleador que ofrece igualdad de oportunidades. Emitido en cumplimiento de las leyes de trabajo de extensión cooperativa del 8 de mayo y el 30 de junio de 1914, en cooperación con el Departamento de Agricultura de los EE. UU., el Director de Investigación y Extensión de K-State, la Universidad Estatal de Kansas, los Consejos de Extensión del Condado y los Distritos de Extensión.