



## Teens&Kids Gammers - Barcelona -

### FICHA TÉCNICA DE LA IDEA

**TEMÁTICAS:** Hábitos saludables / Prevención, Voluntariado y participación social, Impacto social educativo

**Centro educativo:** COLEGIO CLARET

**Tipología:** Concertado

**Enseñanza:** Educación Infantil, Primaria y Secundaria

**Localidad:** Barcelona

**Provincia:** Barcelona

### FICHA DESCRIPTIVA DE LA IDEA

#### A. Descripción de la idea

Teens&Kids Gammers es un proyecto pensado por y para los alumnos del Colegio Claret para fomentar la socialización, la integración, los valores sociales y sobretodo la diversión sin pantallas. Nuestro objetivo principal es prevenir la nomo-fobia (adicción a los móviles) en adolescentes. ¿Y cómo lo haremos? Vamos a convertir una sala del centro en una JUEGOTECA, un lugar donde habrá juegos de mesa de todo tipo y para todas las edades. Para conseguir los juegos; socializaremos juegos de mesa que nos donaran las familias y compraremos juegos nuevos con los recursos que consigamos a través de diversos almuerzos y eventos solidarios. Los juegos estarán clasificados según tipología, edad, dificultad, duración y valores cívico-éticos asociados. Los alumnos tomarán prestados los juegos para jugar dentro del centro y los de secundaria deberán gravar vídeos cortos explicando cómo se juega, algunos trucos para mejorar o emocionantes y reñidas partidas. Los mejores vídeos se colgarán en nuestro canal de YouTube, TEENS&KIDS GAMMERS CLARET:

<https://www.youtube.com/watch?v=wCxogkUUOCo> . Los vídeos que consigan más likes y los mejores jugadores de cada especialidad conseguirán un diploma MASTERGAMMER del trimestre y ventajas de nuestra juegoteca. Además los juegos se podrán alquilar los fines de semana y así nos financiamos para comprar más juegos. Pero esto no es todo, porque vamos a crear una red de voluntarios, los TEENGAMERS' alumnos de secundaria que serán monitores-acompañantes que enseñaran a jugar a los KIDSGAMERS' alumnos de infantil y primaria durante los patios de mediodía y por las tardes. Este voluntariado acumulará horas PES (Proyecto Educación Social) reconocidas a partir del curso 19-20 en Educación Secundaria. En una siguiente fase abriremos el voluntariado a los GRAMMYGAMERS' personas mayores del barrio que quieran jugar y pasarlo en grande con nuestros TEENGAMERS' y KIDSGAMERS' por las tardes compartiendo conocimientos, valores y diversión.

#### B. Impacto social educativo

Nuestro proyecto incluye en una primera fase a todos los alumnos de nuestro centro escolar (1300 alumnos) que se beneficiarán directa o indirectamente de nuestro proyecto. Todos ellos, junto a sus familiares, tendrán a su disposición una JUEGOTECA en donde jugar insitu o tomar en préstamo una gran variedad de juegos de mesa clasificados en función de la edad, tipología, dificultad, duración de una partida, valores cívico-éticos, áreas de aprendizaje asociados y valoraciones de los usuarios. Este catálogo de juegos clasificados y valorados se hará a partir de una base de datos que construirán de forma cooperativa los alumnos de secundaria de nuestro centro, previa investigación de los juegos que hay en el mercado, coste-beneficio de éstos y valoraciones existentes en



las redes sociales. Una vez conseguidos los recursos financieros a través de eventos solidarios, serán los mismos alumnos a partir de un presupuesto, los que propondrán los juegos a adquirir. También supondrá un fuerte impacto social nuestro canal de YouTube que será público y enseñará como jugar a juegos de mesa con valores sociales a todos nuestros seguidores. En una segunda fase ampliaremos la Juegoteca a personas del barrio que se quieran unir a nuestra iniciativa.

### C. Repercusión en el entorno social del centro educativo (otros centros educativos, instituciones, organizaciones, etc)

Teens&Kids va a dinamizar e impactar a alumnos de todas las edades y cursos de nuestro centro escolar, a sus familias y a todas aquellas personas de nuestro barrio que quieran disfrutar de nuestra Juegoteca. Nuestra intención es que en una primera fase los alumnos de secundaria cambien sus hábitos de juego con pantallas en el patio por hábitos de juego más socioeducativos e integradores como lo son los juegos de mesa. Un juego de mesa es ante todo una herramienta socializadora, en cuanto requiere más de una persona para ser jugado y es integradora porque permite jugar a personas de todas las edades, gustos y habilidades juntas. Cuando los alumnos de secundaria sean expertos en algunos de los juegos, empezaremos la segunda fase; la fase del voluntariado en donde secundaria enseñará y jugará con alumnos de infantil y primaria. La tercera fase será invitar a las familias a jugar también, ya sea en la propia Juegoteca o en sus casas alquilando nuestros juegos. En la última fase abriremos las puertas de la Juegoteca al vecindario proponiendo "quedadas" para que la Juegoteca sea un punto de encuentro y entretenimiento abierto al barrio y a sus entidades sociales.

### D. Innovación de tu idea.

Términos como gamificación o neuroeducación se están incorporando en todo centro escolar que se quiera sumar a la innovación educativa. El primero consiste en aplicar las dinámicas del juego para potenciar la motivación de los alumnos; el segundo, basado en la neurociencia, en conocer como funciona nuestro cerebro, cómo evoluciona y aprendemos. El uso de los juegos de mesa es algo directamente relacionado con los conceptos anteriores porque une cognición y emoción que es la base de la neurociencia. Pero no pretendemos utilizar el juego de forma finalista, es decir que el objetivo principal de los juegos sea aprender algún concepto curricular o reforzarlo. Creemos que los juegos de mesa no se deben utilizar como una cuestión curricular que acaba siendo aburrida y obligatoria. Los juegos son parte sustancial de la cultura, cuando jugamos todos nuestros recursos emocionales, de conocimiento y planificación se activan para avanzar. Con los juegos de mesa aprendes a gestionar frustraciones y no existe discriminación por sexo, edad, discapacidad ante un tablero. Nuestra innovación clave es que jugar sea voluntario y tener como promotores voluntarios 'Teengammers' que animen a toda la comunidad educativa a explorar el potencial de los juegos de mesa por si solos.

### E. Mejora de problemáticas

#### 1. Consumo abusivo de alcohol y tabaco:

**Descripción:** La utilización de ocio de manera saludable acompañado por tus amigos, compañeros, familia, es un factor clave en la prevención del consumo de drogas y alcohol. Es por eso que los juegos de mesa tienen un gran potencial en la prevención de esta problemática entre los adolescentes.

**Resultados:** Asociaciones que trabajan la prevención del alcoholismo y drogodependencias utilizan y diseñan juegos de mesa para prevenir estas adicciones, como el juego de mesa Agita2.

#### 2. Violencia y acoso escolar:

**Descripción:** Los innumerables juegos de mesa cooperativos educan emocionalmente, en habilidades sociales y



en valores de convivencia que son la clave para prevenir la violencia y el acoso escolar. Hay juegos de mesa que trabajan los prejuicios para combatir el acoso como: Quien vive aquí, Las brujas de Farrabús,...

**Resultados:** Los informes sobre acoso escolar concluyen que es determinante reforzar la educación emocional, las habilidades sociales y los valores de convivencia.

### 3. Inequidad de género:

**Descripción:** Los juegos de mesa son ideales para la no discriminación de género y cada vez hay más juegos pensados para mostrar la aportación histórica de las mujeres como Herstóricas, o para fomentar las STEAM en niñas como Sapiencia o juegos clásicos feminizados como feminismo reunidos. Juegos de mesa que dispondremos.

**Resultados:** Asociaciones que educan en igualdad y feminismo defienden la metodología Gamed Based Learning o Aprendizaje Basado en juegos para educar en igualdad y feminismo.

### 4. Intolerancia o discriminación hacia alguna diversidad (funcional, afectivo-sexual, cultural, material u otras no visibilizadas):

**Descripción:** Los juegos de mesa no discriminan en la diversidad. Cualquiera puede jugar. Además existen juegos de mesa pensados para invidentes, para alumnos TEA, que educan sexualmente o que visibilizan la diversidad.

**Resultados:** Muchas asociaciones también han trabajado para sacar al mercado este tipo de juegos que serán prioritarios para nuestra juegoteca adquirirlos para atender a la diversidad.

### 5. Uso inadecuado de las TIC:

**Descripción:** Este es nuestro objetivo principal el fomentar a través de los juegos de mesa la prevención del abuso de pantallas entre los jóvenes en sus horas de recreo y ocio.

**Resultados:** Hay muchas asociaciones que utilizan este recurso para combatir la adicción a las pantallas y también se han creado juegos de mesa pertinentes.

### 6. Deterioro del medioambiente:

**Descripción:** Aunque parezca increíble hemos encontrado un buen número de juegos de mesa para la educación medioambiental como Fauna, Desafíos naturaleza, La cosecha, Expedición Amazonas,...

**Resultados:** Estamos seguros que serán juegos muy emocionantes y divertidos que concienciarán medioambientalmente a todos los usuarios de nuestra juegoteca.

## F. Sostenibilidad de la idea

Nuestra idea tiene muchas posibilidades de llegar a ponerse en práctica, ya que disponemos de una aula de juegos para poder crear nuestra Juegoteca y hemos pensado también en como financiarla tanto al principio con actividades solidarias del centro y cesión de juegos de las familias y para su continuidad a través del alquiler de nuestros juegos. Contaremos con la colaboración de la biblioteca y del AMPA y la escuela está muy interesada en utilizar nuestro proyecto para que los alumnos de cuarto de la ESO puedan acreditar horas de voluntariado que deben hacer a partir del curso 2019-20. Somos un equipo de alumnos que ya ha promocionado otra idea que funciona en nuestro centro escolar que es un canal de booktuber, donde fomentamos la lectura con recomendaciones de lecturas que están disponibles en nuestra biblioteca a través de este canal. Así que estamos seguros que el canal de TEENS&KIDS GAMMERS CLARET va a funcionar y fomentará los juegos de mesa y como jugar a los menos conocidos en toda nuestra comunidad educativa y también a seguidores externos de



nuestro barrio o ciudad.

## MATERIAL COMPLEMENTARIO

### A. Video del proyecto

<https://youtu.be/wCxogkUUOCo>

### B. Fotografías

[Ver fotografía 1 del proyecto](#)

[Ver fotografía 2 del proyecto](#)

[Ver fotografía 3 del proyecto](#)

[Ver fotografía 4 del proyecto](#)

[Ver fotografía 5 del proyecto](#)