

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).



Estudiantes jugando juegos de mesa en un evento de STEM de la escuela.

- 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 modernizado 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 auto-control 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://cbse.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_Prosperity_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

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>

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, noviembre de 2025.

Estación de Experimentos Agrícolas de la Universidad Estatal de Kansas 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